**Ранобэ:**  Жизнь без правил в виртуальной реальности

**Описание:** Аннотация к книге:
2076 год. Человечество усовершенствовало технологию VR с помощью чипа-импланта, что напрямую взаимодействует с человеческим мозгом, используя тот как органический компьютер. «Век анархии онлайн» (ВАО) – новейшая игра, выпущенная компанией «Icestorm», создателями легендарного «World of Destiny» (WoD). В отличие от предшествующих VR-игр, ВАО обещала 110% реалистичности – «лучше, чем в жизни». И чтобы продемонстрировать это, компания «Icestorm» заявила, что ВАО, в отличие от «World of Destiny», будет лишён правил, не считая оных в отношении хакерских атак и использования системных ошибок. Игроки могут делать с неигровыми персонажами и другими игроками всё что захотят, и не будет никаких последствий – может пострадать только игровой персонаж.
– Делай всё что хочешь, но твои действия могут возвратиться к тебе бумерангом.
Майк Грин, более известный в WoD как Торган, – паладин максимального уровня и лидер «Владык света», одной из лучших гильдий «светлой стороны» в WoD – отправляется в новое приключение в ВАО.
Примечание автора: Если до вас до сих пор не дошло, в этой истории куча всяких противных штучек. Тут присутствует жестокость, мат, расизм, сексизм, секс, насилие, ворофилия и ещё много всякого такого! Если от такого вас воротит, это предупреждение адресовано именно вам. Если вы ищите миленькую и трогательную историю, как какой-нибудь "Sword Art Online", идите искать дальше. Да, здесь тоже будут всякие "добрячки", но в этом романе всё решает сила. Однако если вы читали "Хранителя" и "Разыскиваемого", и прочитанное пришлось вам по душе (ПРОЧИТАННОЕ, не просмотренное!), то вы с высокой вероятностью зашли туда, куда нужно. И вашу же мать, это всего лишь роман! Не стоит рассматривать какие-либо события в нём как призыв к действию.
Ссылка на книгу на Amazon: https://www.amazon.com/gp/product/B0753FWDH3?ref\_=dbs\_r\_series&storeType=ebooks
Примечание переводчика:
Внимание, конкурс!
Дорогие читателя моего перевода, хочу вам сообщить, что я человек. И, как и любому человеку, мне свойственны две вещи: хитрость и невнимательность (а ещё жадность, но это отдельная история). Поэтому я решил, что мне нужно бороться с ляпами в моём переводе, а делать я буду с вашей помощью и по схеме, которую я украл позаимствовал у другого переводчика. Итак, объявляется начало охоты на ошибки!
Порядок конкурса следующий:
При помощи встроенной функции сообщений об ошибках сообщайте мне об ошибках в тексте этого романа. За каждую найденную ошибку участникам будут начисляться баллы. 25 набранных баллов равняются одной бесплатной главе.
Правила конкурса:
1. "Кто первый встал, того и тапки", баллы за ошибку начисляются тому, кто первым о ней сообщит.
2. Участвуют лишь правильно оформленные ошибки. (См. примеры оформления в номинациях ошибок и порядок оформления.)
3. Подведение итогов будет проводиться раз в неделю или чаще, в зависимости от наличия у меня свободного времени.
4. Конкурс будет постоянным и набранные баллы не сгорают. Например, если на момент подведения итогов Вы набрали 20 баллов, то они не сгорают, а продолжают копиться; если на момент подведения итогов Вы набрали 30 баллов, то 25 из них обналичиваются в бесплатную главу, а 5 остаются и продолжают накапливаться.
Номинации ошибок:
1. "Очепятка" – оценивается в 0,5 балла. (Примеры: "прив ет", "он пришла", "нарбали".)
2. Орфографическая ошибка – оценивается в 1 балл. (Примеры: "небыло", "сабака".)
3. Пунктуационная ошибка – оценивается в 2 балла. (Пример: "Мария Ивановна куда вы идете?" – "Мария Ивановна, куда вы идете?" [обращение]. Поскольку существует такое понятие, как авторская пунктуация, прошу в скобках кратко указывать правило, в связи с которым необходимо исправить пунктуацию [вводное слово, причастный/деепричастный оборот и т.д.], это ускорит проверку.)
4. Стилистическая ошибка – оценивается в 3 балла. (Пример: "Проезжая мимо остановки, с меня слетела шляпа" – "Когда я проезжал мимо остановки, с меня слетела шляпа" [шляпа не может проезжать мимо остановки]. В скобках прошу указывать комментарий, в чем именно, по вашему мнению, заключается ошибка, это ускорит проверку.)
5. "Так лучше звучит" – оценивается в 4 балла. (Эта номинация остается на моё усмотрение, если я посчитаю, что ваш вариант предложения звучит лучше, то вы получите 4 балла.)
Порядок оформления:
1. Выделяем в тексте предложение с ошибкой (именно всё предложение), нажимаем на появившуюся кнопку "ошибка".
2. В графе "тип ошибки" выбираем "опечатка", графу "фрагмент" оставляем неизменной, в графу "исправление" вписываем правильный вариант слова (если это номинации 1 или 2) или предложения (если это номинации 3, 4 или 5).
3. Для номинаций 3 и 4 в графе "исправление" в скобках необходимо будет указать комментарий по ошибке.

**Кол-во глав:** 1-122

**Предисловие**

Это не история о герое. Не история о мести. Не история об антигерое. Это история о злодее.

В ЛитРПГ зачастую главного персонажа делают Героем, ну или на крайняк хорошим парнем, который пытается проложить себе дорогу в цифровом мире. В какой-то степени это отражение того, как всё происходит в львиной доле видеоигр: тебя ограничивают ролью "героя".

Добрая часть моего игрового опыта исходит из Dungeons and Dragons, а не ММОРПГ. И да, почти во всех кампаниях в D&D ты герой, бродишь тут и там, ищешь плохих парней да монстров, убиваешь их и присваиваешь их вещички. Не обязательно именно в этом порядке. Тобой руководят справедливость, ну, или заплаченные тебе деньги.

Но есть такая в настольных РПГ традиция: все длительное время продержавшиеся группы в конечном итоге приходят к одному и тому же. Быть может, закончилась твоя прошлая кампания (победой или поражением). Возможно, мастер подземелий уступил стул босса кому-то другому, чтобы немного поиграть самому. Также возможно, кто-то из группы вынужден на время удалиться, а продвигать историю без него вы не хотите. Иногда же мастер подземелий и игроки просто устают от бесконечной однообразной рутины.

Причина может быть любой, но итог один: нужно встряхнуть игру и попробовать что-нибудь новенькое. Можно подобрать новую систему, на время перейти с D&D на "Чемпионов". Как вариант – сменить сеттинг кампании на новый и перейти с Забытых Королевств на Равенлофт. Или же пускай каждый создаст персонажа, а потом мастер скажет всем поменяться таблицами с другими игроками.

Но время от времени можно получить возможность сыграть в страннейшую кампанию – Злую Кампанию.

Объясню читателям, которые больше по Вовке, чем "Подземельям и Драконам". Злая кампания заключается в создании персонажей зла. Нередко эти персонажи чистой воды стереотипы или же карикатурное зло. Ты получаешь возможность почувствовать себя в шкуре вырезающего всех подряд орка-варвара; некроманта-негодяя, превращающего сирот в неживых рабов; разбойника, без остановки ворующего всё, что не прибито гвоздями (хотя иногда и то, что прибито), и тёмного клирика, поражающего добрых людей нечестивой силой.

Причина, как ни странно, – следствие из "свободы" делать всё что угодно спустя кучу времени, ограниченного одной "добротой". Меня поймут те, кто от всего сердца желал выбить всё дерьмо из уже задолбавшего коллеги, но вынужден сдержаться, ведь это "неправильно" и "тебя уволят". От свободы делать всё что пожелаешь и отсутствия всяких последствий может немного поехать крыша.

В конечном итоге "зло ради зла" надоедает и вы либо немного смягчаете персонажей, либо ставите в кампании точку и возвращаетесь к геройству. В "Разыскиваемом" Марка Миллара это называется избиением стены. Уэсли там нападает на полицейскую станцию, мочит копов и уже собирается изнасиловать девушку-офицера, но останавливается по причине того, что в этом нет смысла. То же самое происходит и в Злых Кампаниях: вы достигаете точки, когда понимаете, что вернулись к рутине. Вроде бы и перемена по сравнению с геройствами, но по сути – одно и то же.

Вот на этом обычно и заканчиваются почти все Злые Кампании: игроки рады, что побывали вне системы, а мастер рад возвращению к "традиционным" кампаниям. Но иногда случается так, что Злые Кампании продолжаются, и тебе удаётся лицезреть, как карикатурные образы развиваются в настоящих персонажей. И такие кампании могут стать интереснейшими из всех.

Эта история посвящается такой Злой Кампании – во всём её величии и ужасности.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Пролог – «Век анархии онлайн»**

2076 год. Технологии продвинулись до такой степени, что виртуальная реальность стала фактом, а не научной фантастикой. Прошли дни неуклюжих контроллеров или очков, способных дать лишь грубое факсимиле реальности. Огромные капсулы, для работы которых пользователям необходимо неподвижно в них лежать, стали артефактами прошлых лет. Эти примитивные устройства ни в какое сравнение не идут со способностями чипа.

Первые имплантированные компьютеры были предназначены для военных. Что будет, если дать солдату возможность быстрее обрабатывать информацию, выявлять угрозы, распознавать лица и использовать тактическую сеть для отслеживания источника снайперского выстрела? Преимущества очевидны. Тем не менее они представляли из себя просто компьютерами, помещенные в черепа солдатов и связанные с их ограниченными в диапазоне действия аппаратами радиосвязи. Настоящих прорыров не наступало вплоть до 2025 года, года, в который нейрофизиологи впервые смогли получить имплант-интерфейс, который напрямую контролировался мозгом человека.

К 2035 году все дети чипировались уже при рождении. Чем раньше человек начинал пользоваться чипом, тем больше успевало образовываться нейронных связей, и в итоге использование чипа становилось таким же естественным, как дыхание. Это повлекло за собой огромные изменения: увеличилась скорость обучения и длительность удержания в памяти воспоминаний. Даже у пожилых людей проявлялись улучшения c продолжительным использованием чипа. Как и в случае с любой технологией, чем дольше используешь что-то, тем лучше этим владеешь, но у гибких умов детей в этом плане всё находилось на совершенно ином уровне.

В 2050 году «World of Destiny» стала первой VRMMORPG, разработанной исключительно для использования с помощью чипа. Две недели спустя другая компания, расположенная в Китае, выпустила первую порнографическую чип-игру, но люди, почти не обратив на неё внимания, вопрошали о том, почему её выход так затянулся. В любом случае, WoD стал главным хитом, способным похвастаться своими ранее неслыханными 88% реалистичности.

Одной из основных находок за это время было то, что при использовании VR с чипом наблюдался мощный эффект «пробоя реальности». Хотя такой эффект уже был замечен во время использования капсул, с чипами он стал ещё более ярковыраженным. Пробой реальности – это когда что-либо изученное в реальном мире проявляется в виртуальной среде и наоборот. К таким вещам относятся и навыки со знаниями, но эффект некоторых титулов и достижений, особенно связанных с умственными или социальным способностями, также был замечен. Получившие социальные достижения в играх люди обрели доверие к реальному миру, а люди, пережившие трудности в реальной жизни, обнаружили, что и в играх они также страдали.

Однако даже с 88% реалистичности создатели WoD старались сохранять свой игровой мир как можно более «безопасным». Многие действия, которые посчитались бы незаконными в реальном мире, в игре наказывались системным баном. Хотя многие осудили этот «простой способ» сохранения безопасности, ни одна из так называемых «хардкорных» игр не смогла дотянуться до WoD.

В 2072 году компания «Icestorm», являющаяся создателем «World of Destiny», объявила, что они разрабатывают новую VRMMORPG игру, которую они называли «Век анархии онлайн». Представляющий из себя пост-апокалиптический фэнтезийный мир, ВАО с гордостью мог похвастаться уровнем реализма в 110% – «лучше, чем жизнь». Из-за высокого реализма игры и длительного ожидания аудиторией чего-то более «хардкорного» компания Icestorm объявила, что в ВАО не будет системных правил. Если вы не взламываете систему и не используете баги игры, компания не будет пытаться как-либо препятствовать вам, что бы вы ни делали. Когда генерального директора Icestorm во время интервью спросили о «виртуальных преступлениях», он просто улыбнулся и сказал: «Отсутствие системных правил не означает отсутствие последствий. Если вы находитесь в городе и нарушаете установленные в нём законы, стража попытается арестовать вашего персонажа. Если вы убьете стражу, город выставит вознаграждение за поимку вашего персонажа. Если вас поймают, вы отправитесь под суд. Если вас засудят, вы отправитесь в тюрьму».

«С помощью ВАО мы дадим игрокам шанс сделать буквально всё, что они только могут себе представить. Не стоит удивляться, если ваши фантазии зайдут слишком далеко, а НИПы или другие игроки решат проявить свою фантазию на вас. Именно поэтому в ВАО будет доступ лишь пользователям, достигшим 18 лет».

Cейчас, в 2076 году, ВAO наконец готов к запуску.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 1 – Герои**

Время пришло. Все подготовления завершены, планы приведены в исполнение, а приказы отданы. Над ледяной тундрой прозвучали рога войны. Дворфы из подземного города Стальгорна подготовили все машины войны, которые только могли. Эльфы из лесного города Шанасы приготовили свои луки, а друиды – магию. В небесной выси гномы Гномдипа вместе со своими летательными машинами готовы к бою. Сильный мужчина в блестящих доспехах, что родом из человеческих земль, направился к передовой, а позади собирались маги, зачитывая атакующие заклинания. Собрались и армии всех рас со всего света, а вместе с ними и герои их земель.

Король Дариус Флин, лидер Свободного альянса, стоял во главе армии, и, используя магию, чтобы повысить громкость голоса, воскликнул: – СЛИШКОМ ДОЛГО МЫ СТРАДАЛИ ПОД ГНЁТОМ ЛЕГИОНА НЕЖИТИ! СЛИШКОМ ДОЛГО НЕЧЕСТИВОЙ АРМИИ ПРОКЛЯТЫХ БЫЛО ДОЗВОЛЕНО СВИРЕПСТВОВАТЬ ПО ВСЕМУ МИРУ! СЛИШКОМ ДОЛГО КОРОЛЕВЕ-НЕКРОМАНТУ МИРИС БЫЛО ДОЗВОЛЕНО ОМРАЧАТЬ НАШЕ НЕБО ПОД УГРОЗАМИ ВОЙНЫ!

Король людей достал свой меч Роковое Лезвие, также известный как Вопль мира за свою легендарную силу. Вознеся его ввысь против утреннего солнца, он прокричал: – СЕГОДНЯ МЫ СРАЖАЕМСЯ! ВСЕ ЛЮДИ АЛЬЯНСА СОБРАЛИСЬ ЗДЕСЬ, ЧТОБЫ ПОКОНЧИТЬ С ТИРАНИЕЙ МИРИС И РАЗБИТЬ АРМИЮ НЕЖИТИ – НАВЕЧНО! СРАЖАЙТЕСЬ ЗА ВАШИ СЕМЬИ! СРАЖАЙТЕСЬ ЗА ВАШЕ БУДУЩЕЕ! СРАЖАЙТЕСЬ БЕЗ СТРАХА ПЕРЕД ЗЛОМ! ЗА КАЗЕРОТ!

Армия ликовала. Раздавались громогласные стуки мечей о щиты, копья были вскинуты высоко в небо, и весь этот аккомпанемент довершали завывания зверей-компаньонов. Уже повернувшись к армии спиной, Король Флин направил меч на обращённый к нему легион мёртвых и сказал: – В АТАКУ! СНЕСЁМ СТЕНЫ ЛЕДЯНОЙ КОРОНЫ!

И так на ледяных полях в проклятых землях Ледяной Короны, сердца владений королевы-некроманта, армии людей всего мира дали бой проклятой армии некромантши. Но на деле они были всего-навсего приманкой, чьей основной целью было выманить армию из цитадели. Шпионы, работающие на Свободный альянс, нашли секретный путь в цитадель, и было решено, что маленькая группа героев, элита из элит, пойдёт рейдом на цитадель и попытается прикончить королеву, пока войска будут оккупировать её территорию.

Известные во всём мире герои «Владык света» собрались у входа в секретный проход, который должен был провести их глубоко в Ледяную Корону. Их лидер, Торган, улыбнулся, глядя на рейд-группу. Они были сильнейшими в гильдии – тридцать два персонажа 100-го уровня, одетые в лучшее эпическое снаряжение, доставшееся им в сложнейших сражениях. Паладин кивнул им и сказал: – Отлично, война началась. Мы – первая группа, что проходит этот рейд, так что полностью сосредоточились на игре и не отвлекаемся ни на какие побрякушки. Я слежу за тобой, Берселак! Если я увижу, что твой DPS упал из-за того, что ты отвлёкся на лут, твоя задница встретится с моей ногой – и здесь, и в реальности! – эти слова очень развеселили рейд и разрушили нависшее напряжение.

– Ладно, ладно! Лишь бы только ты снова не начал заигрывать с боссом! – ответка гнома-разбойника Бёрселака вызвала новую волну смеха, и потому Торган спустил это ему с рук.

– Это было всего один раз, да и то пока я был под эффектом очарования! Она же была грёбаным суккубом!

Раунаерил, их лучший рейнджер, вставил своё слово: – Ну, ну. Он просто завидует тому, что именно ты завоевал расположение короля Флина. Если бы на твоём месте был Бёрси, мы бы даже не стояли здесь, готовясь к битве с бессмертной королевой-личём. Он бы просто сидел себе в Наветрянном замке, согреваясь в королевской кровати!

Довольно витьевато (но прямо) Бёрселак сыпал проклятиями, в то время как оставшаяся часть рейда ухохатывалась. Торган слегка улыбнулся. Он обожал сражаться вместе с этими ребятами.

– Всё, достаточно. Нас ждёт рейд! Разбойники, вперёд. Ступайте тихо и ищите ловушки. Когда встретите врага, дайте сигнал и ожидайте, пока авангард перетянет агро на себя, после чего атакуйте. Лекари и маги, держитесь позади авангарда. Следите за своей маной и не позволяйте ей опуститься до слишком низкого уровня. Если вам нужна передышка, чтобы восстановиться, – кричите. Рейнджеры, вы позади. Ваши природные навыки бесполезны здесь, но вы сильнее магов, так что если кто-то нападёт с тыла, вы сможете продержаться достаточно, чтобы к вам прибыла подмога. Все готовы? – все кивнули. – Тогда отлично. Владыки света, сожжём тут всё к чёртовой матери!

(Позже)

Битва длилась буквально двадцать минут. Разбросанная по тронной зале, находящейся на вершине Ледяной Короны, элита Владык света, топовой гильдии World of Destiny, была разбита, а в некоторых случаях – сломлена. Они встретили королеву-некроманта Мирис, снесли её здоровье до 30%, и тогда она выпустила разрушительной силы АОЕ-атаку, которая и поставила рейд в это отчаянное положение. Мана на нуле, здоровье приближается к нему, а ко всему прочему боль, которая даже при 50%-м ослаблении ощущалась слишком реалистичной. Но Торган, стиснув зубы, с лёгкой улыбкой глядел на подошедшую к нему нанести добивающий удар Мирис:

– [СИЯНИЕ ВСЕВЫШНЕГО!] – с воплем он активировал свой мощнейший навык с 24-часовым откатом. В тот же момент вся группа вспыхнула золотым светом. Раны затянулись, мана и здоровье полностью восстановились, вдобавок рейд получил десяти-секундный бафф на атаку против нежити. Этот навык, только что восстановивший рейд-группу, паладины получают по достижении 100-го уровня и последующему завершении цепочки заданий. Кулдаун на один день поддерживает баланс, но даже так эта способность обладает возможностью полностью перевернуть ход сражения, как только что и сделал Торган.

Снова полные уверенности, Владыки света заорали во весь голос и вновь активировали свои самые мощные навыки. Удары дождём посыпались на Мирис, приводя к её оглушению и куче других дебаффов, за которыми следовали другие атаки. Длинная безжалостная цепь ударов на полную использовала преимущество, даваемое десятисекундным баффом Торгана. И наконец в игру вступил меч Торгана – Реквием, Сабля правды – который и поверг королеву-некроманта. Глаза всех широко раскрылись в ответ на появившееся перед глазами каждого сообщение.

СИСТЕМНОЕ УВЕДОМЛЕНИЕ

Мирис – королева-некромант армии проклятых – пала в бою!

Ведомая Торганом рейд-группа покорила Цитадель Ледяной Короны!

Восславим героев!

После этого последовала цепочка других сообщений.

Достижение: Цитадель Ледяной Короны

+100 славы

Титул: Убийца королевы

ВПЕРВЫЕ В МИРЕ!

За то, что ваша рейд группа стала первой, покорившей Цитадель Ледяной Короны, ваше имя будет воспето бардами!

+1000 славы

Титул: Сокрушитель короны

Убийца королевы

Могущественная королева-некромант пала перед вами. Нежить трясётся от страха пред вашим гневом!

+10% к атаке против нежити

+10% к магической атаке против нежити

Сокрушитель короны

Некоторые следуют, но вы идёте впереди и бросились в самый жар битвы против королевы-некроманта и армии проклятых

Когда используется:

Весь урон от сил королевы-некроманта уменьшается на 20%

Торган посмотрел на участников Владык света и сказал: – Отлично, все тут. Есть много всего, чего я хочу сказать, так что, если вы закончили пялиться на титулы и лут, используйте камни возвращения. Встретимся в гильдии. Я уже отправил сообщение Куки, и она сказала, что нас ждёт пир.

У Куки был всего 80-й уровень, но она единственная имела максимальный навык готовки в игре. Торган был уверен: если она будет готовить, никто не посмеет не прийти услышать, что он должен сказать.

(Позже)

Все уже собрались в здании гильдии, построенном ими вместе при использовании сокровищ, заполученных в ходе покорения подземелий. Торган сидел в конце стола, глядя на двести собравшихся членов "Владык света". Перед переходом к пище Торган поднялся и задержал в воздухе кубок: – Друзья! Сегодня Владыки света сделали то, чего никто другой прежде не делал! В очередной раз мы идём впереди как топ-гильдия World of Destiny! Может, тех тридцать двух человек, что были в рейд-команде, и можно назвать теми, кто вписал наши имена в списки лидеров, но знайте: мы бы не смогли сделать это без всех вас. Взять хотя бы Лекситян, которая с помощью своего класса мастера-шпиона была одной из нашедших секретный проход, который мы использовали, чтобы проникнуть в цитадель. Без неё нам бы пришлось сражаться наряду с армиями в куда меньшей битве, и кто знает, в каком бы мы были состоянии при встрече с боссом? А все наши ремесленники, вы держали наше снаряжение в хорошем состоянии, делали зелья и расходники, позволявшие нам пребывать в наилучшей форме. И нельзя забыть о тех зачарованиях редкого качества, что увеличили наш DPS и восстановление! Кроме того, все те, чей уровень оказался недостаточно высок, ваши усилия в доставке крафтовых материалов для наших ремесленников – неоценимы! Это не победа тридцати двух человек, это победа всех Владык света!

Торган остановился, дав игрокам время на аплодисменты, а затем добавил: – Я горд, что получил возможность стоять рядом с вами в свершении этих подвигов. Но прежде чем вы перейдёте к пище, у меня есть объявление. Здесь для меня конец, – повисла гробовая тишина, но только люди начали задавать вопросы, как Торган поднял руку, чтобы не допустить никаких вспышек эмоций. – Для тех из вас, кто не в курсе событий: сегодня в общий доступ выходит "Век анархии онлайн". Уверен, я не единственный здесь сделавший предзаказ! Скажу для не читавших ту кучу бесполезной инфы на вебсайте: Icestorm позволяет игрокам из WoD "реинкарнироваться" в ВАО. Вы, как и все, начинаете персонажем 1-го уровня, но чем лучше персонаж, чем больше элитного снаряжения вы "реинкарнируете" с собой, тем больше очков кастомизации и стартовых бонусов вы получите! Однако вместе с этим вы полностью теряете своего персонажа в WoD.

Он остановился и добавил: – Так что это последний наш пир вместе – наедимся до отвала! А, и обращение к тем, кто переходит в ВАО. Увидимся в новом мире!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 2 – Создание персонажа, часть 1**

Диктор: «Быстрее, чем пуля! Сильнее, чем локомотив! Способный в один прыжок перепрыгивать дома!»

Голоса: «Смотрите, в небе! Это птица! Это самолёт! Это Торган!»

Диктор: «Да, это Торган – странный гость из Казерота, который прибыл на Землю с силой и способностями, намного превосходящими таковые у смертных людей. Торган, который может изменять направление сильнейших рек, который голыми руками может сгибать сталь и который замаскировался под Майка Грина, скромного репортёра крупной газеты, в бесконечном бою сражающегося за правду, справедливость и судьбу Америки».

Или нет. Нет, Майк Грин существовал на самом деле, только как обычный 26-летний выпускник. Ну, не совсем обычный. Его почившие родители были довольно богатыми – достаточно богатыми, чтобы, при условии, что он правильно распорядился бы своими деньгами, он мог до конца своей жизни вести безбедную жизнь без необходимости работать. Само собой разумеется, он всё ещё работал, но эта его «работа» на деле была рекламой на игровых стримах. Будучи оплачиваемым стримером, он изо всех сил старался узнать обо всём самом свежем и классном, но он бы делал это и без нужды, а потому не видел в этом проблемы.

По этой причине Майк Грин мог легко позволить себе месячную плату за два своих спальных места, две ванные комнаты, еду, коммунальные услуги, членство в тренажёрном зале и парочку ночных тусовок на неделю. Не роскошно, но ему хватало и его всё устраивало, тем более, что последние четыре года он почти всё своё время тратит на виртуальный мир WoD. Из-за замедленного времени в игровом мире в свои 26 он обладал психологическим возрастом человека лет сорока.

Только что Майк вернулся из тренажёрного зала, в который ходил каждый день. Он не занимался в особо сложном или интенсивном режиме, а лишь старался не создавать огромного разрыва между своими разумом и телом. В смысле, если в игре, чтобы справиться с драконом, ты можешь прыгнуть на шесть метров вверх, а в реальном мире твоя талия догоняет твой рост, это повод задуматься. Люди постоянно ноют и жалуются на «бодишейминг», но вряд ли есть такие люди, которые взаправду поверят, что они по собственной воле стали теми людьми в Волмарте, больше похожими на близняшек Джаббы. Майк тренировался, но лишь для того, чтобы оставаться «в форме» и сохранять мышечный тонус, при этом он не уходил в крайности, как делают какие-нибудь бодибилдеры.

В «реальной жизни» Майк был двадцатишестилетним одиноким безработным и в основном живущим по инерции изо дня в день парнем. В игре же он был Торганом – лучём света, правды и всего тому подобного. По крайней мере, это была та роль, которую он отыгрывал в игре, будучи лидером светлосторонней гильдии. Если честно, всё было не так уж и плохо. В Владыках света есть отличные ребята, и он наслаждался игрой вмести с ними, но нужда всё время поддерживать образ паиньки до жути раздражала. Как раз из-за этого, кстати говоря, большинству больше нравится Бэтмен, чем Супермен. Короче, суть в том, что даже если бы ему не нужно было реинкарнировать Торгана в ВАО, чтобы получить бонусы, он бы всё равно не задержался в WoD надолго. Он почти шестнадцать лет прожил в игре, и ему казалось, что перемены – это нечто закономерное.

Зайдя в главную спальню квартиры, Майк настроил всё необходимое для игры. Естественно, когда дело заходит про виртуал, у каждого человека есть свои особенности. Майк, к примеру, всегда перед игрой включал специально спроектированную для выхода в виртульную реальность кровать, а пока его наполненный гелем матрас «игрового дивана» нагревался, он успевал принять душ и настроить кондиционер на самый приятный для него уровень. Чип позволял довольствоваться и дополненной реальностью, чем частенько пользовались люди в своей повседневной жизни, но если ты переходишь на полный ВР, то в реале будешь валяться тряпичной куклой.

Шесть лет назад некая мебельная компания решила основать на этом бизнес и начала торговать «игровыми диванами», как она их назвала. Были они размером с обыкновеннейший диван, но могли похвастаться нагревающимися заполненными гелем матрасами и идеальной поддержкой тела, и благодаря этому пользователи могли полностью расслабиться. Используя достижения в нанотехнологиях, они даже добавили функцию массажа, которая снижала риски судорог, образования тромбов, атрофии мышц и других опасностей малоподвижного образа жизни. Его даже можно было использовать как обычный диван, если отключить ряд функций и перевернуть подушки обратной стороной.

Комната Майка была пустоватой. У него была пара картин на стенах, двуспальная кровать для сна в реале, шкаф для одежды, зеркало и письменный стол. По его мнению, больше ничего и не нужно. Раздевшись, Майк перед подготовкой к своему новому путешествию быстро принял душ. Будучи в душе, он сделал то, что сделал бы любой здоровый холостяк, получи он доступ к интернету в душе – посмотрел парочку своих любимых порно и снял напряжение.

Его «ритуал очищения» завершился, Майк обсох, сходил в туалет и переоделся в удобные шорты и футболку. Хотя полное ВР-погружение в значительной степени разделяло разум с телом, они не отсоединялись друг от друга, да и тело продолжает работать как обычно. Это одна из причин, по которой Майк старательно заботился о своём теле. Если, скажем, человек выпил кучу воды, а затем пошел играть, то того ждёт одно из двух: либо его игра прервётся в самый неподходящий момент, либо, после того, как он очнётся, его ждёт очень позорная ситуация и затяжная уборка.

Улёгшись на диван, Майк сделал вздох и перешёл на полное ВР-погружение. Как всегда, на мгновенье наступила темнота, а затем он оказался в своей виртуальной комнате. Виртуальная комната – это что-то типа грубого эквивалента домашней страницы в древних браузерах. Каждый пользователь имел собственную виртуальную комнату, которую мог кастомизировать под свои нужды и желания. Виртуальная комната Майка была обителью игр и различных мест, которые он любил посещать в интернете. На стенах висели цифровые постеры, показывающие «лучшие моменты» Торгана. Если сконцентрироваться на одном таком, изображение начнёт двигаться, показывая момент, который оно захватило. Были тут также и книжные шкафы, хранившие все его важные файлы. Сейчас же, однако, он просто сидел на троне, который сам сделал, взяв за основу один такой из старой серии книжек, где море людей погибло в борьбе за трон и сражении с какими-то снежными зомбарями, и вызвал консоль.

– Запустить «Век анархии онлайн».

Так как игра загружалась в первый раз, Майку была показана краткая история её мира. Большинство игроков заскучало бы и проигнорировало её, посчитав за бесполезную трату времени. Большинство игроков состояло из идиотов. В таком игровом мире, как ВАО, это могла быть важнейшая часть лора, которая могла бы сыграть немаловажную роль во время взаимодействия с НПС, ну, или по крайней мере дать понять, как не выставить себя идиотом.

Время в мире ВАО делилось на периоды. Мана росла и падала в довольно регулярных интервалах (хотя эти интервалы и измерялись тысячами лет). Когда количество маны достигало низкого уровня, из мира исчезали такие создания, как, например, эльфы и драконы, и оставались только люди. Но когда уровень маны возростал до определённого уровня, снова появлялась богатая фэнтезийная фауна с эльфами, дворфами, драконами и многими другими. Но с увеличением объёма маны приходила и большая опасность. Когда в мире становилось достаточно маны, открывались порталы между этим миром и другим – миром чудовищ. «Кошмары» были гораздо страшнее обычных монстров. Они убивали ради интереса и питались страхами и другими негативными эмоциями мыслящих существ.

Действия ВАО разворачивались вокруг конца, как его называли, «Бедствия» – промежутка времени, в который мана находилась на пике и открывались порталы. Людям приходилось выживать, живя в обычно находящихся под землёй защищённых анклавах, в которых можно было отбивать нападения кошмаров. К сожалению, не все защитные меры безотказно работали: не один анклав сдал позиции и был захвачен. Сейчас, более сотни лет после конца Бедствия, цивилизация, какой бы она ни была, стала на путь восстановления. Но, хотя порталы в другой мир уже не могли быть открыты, это не мешало уже находившимся здесь кошмарам создавать проблемы.

Когда бесполезное посвящение в лор окончилось, Майк оказался в белой комнате, что можно было считать довольно стандартной ситуацией для создания персонажа. Перед ним выскочило окно:

Добро пожаловать в «Век анархии онлайн»!

Внимание, на вашем аккаунте был обнаружен персонаж «World of Destiny». Вы можете реинкарнировать персонажа «Торган» в мир ВАО. Сделав так, вы получите преимущество в росте созданного персонажа, но навсегда удалите «Торгана» из «World of Destiny». Преимущество зависит от уровня, достижений, титулов и экипировки, которыми обладает реинкарнируемый персонаж.

Хотите реинкарнировать «Торгана»?

Да/Нет

– Да.

Подсчёт...

У вас есть 25,000 бонусных очков, которые вы можете потратить на создание персонажа.

Пожалуйста, выберите ваш пол:

Мужчина

Женщина

Гермафродит

Другое

Примечание: В зависимости от выбранного пола некоторые расы и классы могут стать недоступными.

– Хм.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 3 – Создание персонажа, часть 2**

(От лица Майка)

Говоря откровенно, вопрос пола для меня немного затруднительный. Конечно, у меня нет проблем с идентичностью, но что-то нашёптывает мне изменить привычному и стать чем-то полностью отличным от себя в реальном мире. Как-никак, если ты живёшь в фэнтези мире с уровнями и характеристиками, пол – лишь очередная фича, разве нет? Я долго обдумывал вариант с гермофродитом. Я ещё никогда не играл за персонажа-футу. Но, в конце концов, я решил, что для этого персонажа я выберу то, с чем я хотя бы был знаком. По крайней мере, не будет никаких неприятных сюрпризов, если «реализм» игры включает в себя походы в туалет.

– Мужчина.

Выбранный пол: мужчина

Подтверждение: Да/Нет

– Да.

Пожалуйста, выберите вашу расу.

Ух, сейчас повеселимся! Даже в наши дни разработчики любят раздавать побрякушки людям, предзаказавшим игру. Обычно это что-то типа эксклюзивного снаряжения, уникального скина или ещё чего-нибудь. Иногда эти вещи просто временные эксклюзивы. В ВАО же, однако, бонусом за предзаказ выступал доступ ко всем играбельным расам на самом начале игры. Другие игроки получили бы «базовые» расы, по типу людей и эльфов, но люди, сделавшие предзаказ, как я, имеют широкий диапазон выбора. В качестве рас доступны даже некоторые монстры!

Судя по тому, что я слышал, за завершение определённых заданий или исследования конкретных территорий могут быть разблокированы «дополнительные» расы. Такого род вещи хоть и были нераспространёнными, но и чем-то неслыханным в ММО не являлись. Такие фишки давали стимул игрокам путешествовать и открывать мир, вместо того, чтобы бездумно лупасить гоблинов. Тем более, что гоблины были одной из потенциальных играбельных рас.

Одна вещь, которую я сразу же заметил: загадочные «кошмары» точно НЕ были в списке играбельных персонажей. На самом деле, дошло до того, что была даже надпись, прямо так и твердившая: «НЕВОЗМОЖНО, НИКАК. ДАЖЕ НЕ ПЫТАЙСЯ. А ЕСЛИ ТЫ БУДЕШЬ СОВАТЬ СВОЙ НОС, КУДА НЕ СЛЕДУЕТ, ТО ЦЕЛУЮ НЕДЕЛЮ ПРОВЕДЁШЬ В КАЧЕСТВЕ СЛИЗИ НА ТРЕНИРОВОЧНОЙ ПЛОЩАДКЕ ДЛЯ НОВИЧКОВ!». Я почти полностью уверен, что это шутка, но проверять на себе не хотелось бы.

Было буквально почти двести играбельных рас, однако большинство из них были разновидностями «базовых». Например, такие как снежный гоблин – арктический вариант гоблина, но с добавлением стихии. Я заметил, что некоторые варианты уже были удалены из-за выбора мной мужского пола. Похоже, в этом мире нету мужчин-нимф.

Просмотр вариантов занял кучу времени, но в конечном итоге я смог сузить всё до четырёх: тёмный эльф, инкуб, эльф-полунебожитель и, естественно, человек. Я решил детально изучить информацию о них, начав с людей.

Раса: Человек

Одна из самых распространённых рас в мире. Хотя у них нет сильных стороны в плане магии и оружия, они также лишны выделяющихся слабостей. Они адаптируются лучше всех других рас, но им сильно не достаёт расовой магии и специализированных классов, которые у других рас имеются.

Расовые особенности:

+10% к скорости изучения новых навыков (не влияет на уровень навыков)

+10% к получению славы/дурной славы

Слишком просто. Бонус к изучению новых навыков можно считать серьёзным преимуществом, ибо те по большей части в многократ важнее уровней. Бонус же к славе/дурной славе был палкой о двух концах: твоя позитивная слава растёт быстрее, но и негативная не отстаёт. На самом деле, основной фишкой людей было то, что у них нет ярковыраженных слабостей.

Раса: Тёмный эльф (Дроу)

Дроу отделились от других эльфов после ужасной войны тысячи лет назад. Живя почти исключительно под землёй, они адаптировась к магически заряженной окружающей среде. Общество дроу матриархальное, и в выборе между добром и злом они обычно выбирают второе.

Расовые особенности:

+30% к магической защите

+1 интеллекта, мудрости и харизмы каждый уровень

Владение оружием дроу

Изучена магия теней

-5% к силе и телосложению

Солнечная слепота (тяжёлый штраф ослепления при нахождении на солнечном свете)

Эльфы поверхности начинают относится к вам Враждебно

Дроу с виду были отличным выбором, но было несколько сильных недостатков. Первый – кто знает, насколько сильна магия теней на самом деле? Да и иметь противников в виде эльфов с поверхности сулило большими проблемами, если только не найдётся способ поднять свою репутацию. Но решающим фактором была солнечная слепота. Возможность охотиться только ночью или под землёй определённо являлась ударом в челюсть. В игре точно есть ряд способов, как побороть эту слабость, но какое-то время это будет мешать.

Раса: Инкубы

Инкубы, раса потомков демонов, – настоящие соблазнители. Однако им свойственна слабость перед чужим очарованием. Известных своей любовью ко всему прекрасному, а также невероятной фертильностью, инкубов можно встретить повсеместно.

Расовые особенности:

+20 харизмы

+2 харизмы каждый уровень

Феромоны

Чарующий взгляд

-50% к сопротивлению эффектам женского очарования

Повышенная фертильность (может нанести урон отношениям с НИПами)

-5 мудрости

Признаю, это было дерзко с моей стороны. Но какой парень не мечтал стать богом секса (или, в данном случае, демоном)? Да и стиль игры за эту расу серьёзно бы отличался от такого у довольно скованного паладина Торгана из WoD. Не поймите меня неправильно, мне нравилось играть за него, но новый мир – новый опыт, верно же? Феромоны и Чарующий взгляд, насколько могу судить, помогут расположить к себе людей. Массивный удар по защите от обаяния и плюс ещё штраф на мудрость были реальной проблемой. А «(может нанести урон отношениям с НИПами)» – так и вовсе очевидное послание, означающее что-то в стиле «оплодотворение чьей-то жены заставит её мужа попытаться тебя убить».

Раса: Эльф-полунебожитель

Рождённый от союза эльфа и небесного духа, он обладает частью способностей обоих. Хотя это и не самое сильное сочетание, он обладает некоторыми уникальными способностями.

Расовые особенности:

Считается эльфом во всех отношениях (владение расовым оружием, классовые ограничение и т.д.)

Считается небожителем во всех отношениях (владение расовым оружием, классовые ограничение и т.д.)

Нативный полёт

+30% к магии света

+30% к святой магии

+1 ловкости и харизмы каждый уровень

-5% к телосложению

Все злые расы начинают относится к вам Враждебно

Злые игроки не получают дурную славу за убийство небожителей

Если честно, то меня в этой расе привлекли в основном крылья. Трёхмерное движение было настоящей благодатью, особенно на старте игры, когда большинство людей (и монстров) не могут летать. Статус врага злых рас давал понять: что бы ты ни сделал, тебя будет ждать смерть, по крайней мере пока ты не сделаешь что-нибудь, чтобы поднять свою репутацию. Но самое интересное было в последней строчке, которая чуть ли не умоляла злых ПК-шеров гоняться за тобой.

Посмотрев на варианты, и всё обдумав, я решил, что выберу...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 4 – Создание персонажа, часть 3**

Блин, непростое это дело. Было целое море отличных вариантов, но в конечном итоге всё сузилось до двух. Выбрать людей, казалось бы, неплохая идея, но это как-то не по мне. Выберу дроу – не оберусь проблем, если только не смогу каким-нибудь образом поднять свою репутацию. Так, остаётся только эльф-полунебожитель и инкуб. Оба имели преимущества, тем не менее – я хотел отличаться от Торгана. Инкуб определённо мне с этим поможет.

Выбранная раса: Инкуб

Подтверждение: Да/Нет

– Да.

Раса выбрана.

Пожалуйста, настройте внешность.

Ах, веселье кастомизации внешнего вида. В других играх обычно делают по-другому, но в ВАО, потому как чип соединён с нашим мозгом, игроки начинают с ментального образа себя с учётом выбранной расы. Ментальный образ себя – это то, как себя видит человек, что не всегда соответствует реальности. Подобно тощим девушкам, беспокоящимся о том, что они толстые; или людям, которые считают, будто их голос не уступает голосу Кларка Гейбла, что в реальности далеко, далеко не так.

Как бы там ни было, инкуб. В основе своей гуманоид, около метра восемьдесяти ростом. Я использовал собственное лицо, потому как так меньше проблем будет при всматривании в виртуальные зеркала. Посмотрим-ка, цвет кожи... я не хочу стать посмешищем, потому выбрал красноватый оттенок – типичный для этой расы, но не настолько, чтобы при виде меня подумали, будто я слизал его с пожарной машины или ещё чего. На макушке из волос у меня торчала пара коротких чёрных рогов. Говоря о волосах, я сделал их чёрными и длиной почти до талии. Не очень практично, но будет смотреться потрясающе в правильной ситуации. Хмм. Прибавим 20% мускулов, уберём жир до 15%. О, копыта, придётся к ним привыкнуть. Так, ещё добавим золотые глаза. Ага, достаточно. Только одна маленькая поправочка...

Внешность подтверждена.

Ладно, признаю, я немножечко «улучшил» себя, а особенно моего дружка. Любой парень, который скажет, что не сделал бы то же самое, ЛЖЁТ! Конечно, делать его 50 см в длину и 7 в ширину было по-детски с моей стороны, но какого чёрта? Если начинаешь, то иди до конца или не начинай вообще.

Далее вы должны выбрать вашу основную роль. Это не класс, которому можно обучиться или открыть в игре, но общий классификатор. Ваша основная роль будет каждый уровень давать вам бонусные характеристики, которые важны для этой роли. Вы также получите стартовую экипировку и умения, базирующиеся на выбранной роли.

Доступные роли: Воин, Маг, Вор, Лекарь, Лицо

Хох, то есть ты можешь не только выбрать любой класс, который тебе понравится, но и задать оттенок генерации персонажа, что будет давать тебе усиление на протяжении всей игры? Звучит интересно. У меня есть представление о каждой роли, но не помешает для начала услышать официальное описание, а не рваться с корабля на бал. Я бы не хотел заново создавать персонажа из-за глупого выбора.

– Показать информацию о ролях.

Роль: Воин

Будь то бушующие варвары, держащие в руках массивные топоры; или доблестные бойцы, защищающие своих союзников с мечом и щитом наперевес; или монахи, которые могут держаться наравне с воинами, сражаясь одними лишь голыми руками и ногами; или обученный дуэлянт, который может взять на себя любого врага, – когда начнётся битва, всегда можно увидеть воинов на территориях скопления битв. Воины лучше всех знают, что даже если слова формируют государство, именно деяния воинов поддерживают его.

+5 силы

+5 телосложения

+2 очка характеристик для распределения между силой и телосложением каждый уровень

Владеет всеми простыми и боевыми оружиями и щитами

Владеет лёгкой, средней и тяжёлой броней

Ну, как я и ожидал. Достойный буст к силе и телосложению для старта, плюс последующие бонусы каждый уровень для буста желанного стиля игры. На самом деле, довольно элегантная система, если задуматься. Можно неплохо так кастомизировать билд в завимости от того, как воспользоваться увеличением характеристик. И это не говоря уже о том, что после получения класса дадут ещё больше бустов.

Роль: Маг

Древние волшебники, в своих башнях изучающие забытые знания; дерзкие колдуны, что с помощью огня и молний побеждают врагов; мудрые призыватели, призывающие духов, исполняющие их приказы в бою; хитрые чернокнижники, ослабляющие своего врага проклятиями, – у них всех есть качества мага. Хотя тем обычно и не хватает защиты, мало кто не согласится с тем, что натренированный маг может при необходимости опустошить целое поле боя.

+5 интеллекта

+5 мудрости

+5 харизмы

+3 очка характеристик для распределения между интеллектом и мудростью каждый уровень

+5% к магической защите

+5% к магической атаке

Владеет посохом и кинжалом

Не владеет бронёй

Проблемный вариант. Конечно, даётся лучшая магическая защита и атака, но также накладывается ограничение на оружие и броню, что принесёт серьёзные проблемы на старте. Можно только надеяться найти класс, который добавит парочку бонусов, по типу защитных заклинаний или способности носить определённые виды брони. Тем не менее преимущества были очевидны для любого, кто хотел стать заклинателем, особенно при умении заглядывать наперёд, то бишь на мид и лейт гейм.

Роль: Вор

Хитрые разбойники, что обезвреживают ловушки в подземельях; бесшумные ассасины, с точностью уничтожающие цели; карманник, укравший ваш кошелёк, пока вы читали это сообщение; лучник, держащий вас на прицеле, – все они имеют общую роль. И хотя они не самые сильные, когда дело доходит до честного сражения, они редко когда к нему прибегают. Честная битва – это для воинов, но никак не для воров. Но в «нечестном» сражении они могут сыграть решающее значение для успеха команды.

+10 ловкости

+2 ловкости каждый уровень

+5% к шансу уклонения

+5% к шансу критической атаки

Свободно владеет простым оружием

Свободно владеет лёгкой броней

Рисковый вариант, в основном сфокусированный на ловкости. Цель вора – ударить посильнее и свалить подальше, оставляя воина танковать. Я уже вижу кучу потенциальных билдов от разных классов. Но подходит ли это мне? Я уже давненько танк, из-за чего подзаржавел в тактике «бей и беги». Придётся серьёзно потренироваться, если пойду этой дорогой.

Роль: Лекарь

Любой, кто скажет вам, что лекарь бесполезен на поле боя, –либо полный идиот, либо врёт. В любом случае, он, скорее всего, умрёт первыми, так что про него можно забыть. Будь то мягкий целитель, ухаживающий за детьми; закалённый в боях клирик; или друид, живущий в лесу, – лекарь обладает способностью вылечивать болезни, а на более высоких уровнях – даже оживлять мёртвых. Мастера святой магии, лекари, обязаны иметь покровителя бога или богиню.

+20 мудрости

+2 мудрости каждый уровень

+10% ко всем заклинаниям лечения

Владеет простым оружием

Владеет лёгкой и средней броней

Обязан выбрать божественного покровителя (даст дополнительные бонусы и ограничения)

Лекари. Необходимая часть в любой сбалансированной команде, хотя вряд ли лично мне придётся по душе. Даже Торган, будучи паладином, был гибридом лекаря и воина. Чтобы стать эффективным в соло-битвах за лекаря мне придётся приложить немало усилий. Да, обычно я люблю играть в команде, потому что с командной игрой проще, к тому же тима ещё нужна для выполнения некоторых квестов. Однако я твёрдо убеждён, что каждый обязан сделать всё возможное, чтобы хотя бы иметь возможность выжить в соло. Когда-нибудь твою команду могут уничтожить, она вся может быть оффлайн. Когда-нибудь ты с ней, может так случиться, разделишься или пойдёшь выполнять соло-квест. Полностью полагаться на присутствие команды равносильно тому, чтобы полагаться исключительно на конкретную часть снаряжения, – без неё ты будешь никем.

Роль: Лицо

Мастер-шпион, который знает все секреты королевства; мошенник, способный продать лёд эскимосам; лихой жулик, ворующий дамские сердца; мастер-дипломат, что может уладить вражду между двумя домами лишь словами; инквизитор, выпытывающий у заключённых информацию, – все они считаются «лицом». Хотя они и редко бывают лидерами команд, они являются их публичными лицами, которых посылают вести переговоры и выуживать секреты.

+20 харизмы

+2 харизмы каждый уровень

+5% ко всем социальным взаимодействиям

+5% ко всей полученной славе/дурной славе

Владеет простым оружием

Не владеет броней

А вот это интересно. Не тот тип роли, о котором вспоминают при разговоре о MMORPG, но довольно обычный для старых «настолок», таких как «Dungeons & Dragons» и «Shadowrun». Персонаж, способный выпутаться из любой неприятной ситуации. Мошенник-плейбой стал бы отличным вариантом, при этом отличающимся от моего обычного стиля игры, но недостаток боевых способностей меня напрягает. Конечно, в игре будет возможностей – не только избиение всего подряд, но мне всё ещё хочется быть в состоянии сражаться самостоятельно.

Все варианты достойные, особенно учитывая, что я позже смогу выбрать класс, который мог бы значительно помочь. Гибриды, вероятно, тоже будут открываться где-то по ходу игры. Но сейчас я должен что-то выбрать, чтобы продолжить создание персонажа.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 5 – Создание персонажа, часть 4**

Всё же я уже инкуб, могу разойтись и сделать билд на лицо. Потом, по ходу дела, выберу себе другие способности, но на ранних этапах игры мне сильно поможет игра на сильных сторонах моей расы. Надеюсь.

Выбранная роль: лицо

Подтверждение: Да/Нет

– Да.

Качества

В "Век анархии онлайн" качества – это черты, которые отображают определённые аспекты персонажа. Есть как позитивные, так и негативные качества. Вы можете выбрать 1-4 позитивных качества, но обязаны также иметь соответствующее им количество негативных. Эти качества индивидуальны для вас и основаны на истории браузера вашего чипа. Подробная информация о качествах будет дана после того, как они будут выбраны, и изменить их уже будет нельзя.

Это... окей, это заставляет побеспокоиться, но всё же это в принципе прикольно. Или было бы, если бы я не забыл почистить историю браузера. Однако никогда не слышал, чтобы в игры добавляли персонализированные качества, основанные на браузерной истории чипа.

– Положительные качества.

Положительные качества (можно выбрать до 4-х)

Аниме "Асура"

Чёрная библия Китами Рейка

Give Peace a Chance

Как удовлетворить женщину

Бесконечный мир клинков

Полуночная гимнастика

Сабы или дубляж?

Бродяга

Игрок

Подержи моё пиво

Чёрт. Не имея ничего, кроме названий, выбрать что-либо сложно. Я уже решил идти до конца и выбрать четыре позитивных качества, несмотря на то, что должен буду в довесок к ним взять четыре негативных. На этот раз я не собираюсь становиться элитным воином, так что могу позволить себе немножко поэксперементировать и увидеть, что эта игра может предложить. Я вздохнул и произнёс: "Я выбираю Чёрную библия", Как удовлетворить женщину, Бесконечный мир клинков и Сабы или дубляж".

Принято.

Чёрная библия Китами Рейка – вы обладаете книгой заклинаний, некогда принадлежащей демону. Тёмная магия и Магия очарования начинают с 5 базового уровня. Когда вы держите Библию, Тёмная магия и Магия очарования получают +50%. Изучение заклинаний из Чёрной библии происходит на 20% быстрее.

Как удовлетворить женщину – вы получаете легендарную Поваренную книгу Долчета. Навык готовки стартует с 1 среднего уровня. Вы получаете способность свободно владеть экзотическим видом оружия (вертелом). Вы не получите дурную славу за убийство игрока, если часть его тела будет использована в приготовлении пищи. Скорость развития навыков готовки увеличивается на 10%, когда используются гуманоидные ингредиенты.

Бесконечный мир клинков – способность свободно владеть всеми мечами. Открыто использование одновременно двух оружий. Навык Мастерство меча начинает с 5 Начинающего уровня. Навыки меча развиваются на 5% быстрее.

Сабы или дубляж? – универсальный переводчик: Изучены все языки.

Навыки в ВАО имеют несколько ступеней, а каждая ступень имеет десять уровней. Есть такие ступени: начинающий, базовый, средний, продвинутый, мастер и божественный. Так, получение двух навыков на базовом и один на среднем уровнях – штука довольно классная. Конечно, от готовки не будет никакой пользы на поле боя, но тем не менее возможность наслаждаться горячей едой всегда приветствуется. Навык меча, однако, поможет мне перекрыть мою слабость отсутствия боевых навыков, а знание всех языков в игре на самом старте позволит разговаривать с кем-угодно, и эта возможность должна быть довольно полезной, если на этом персонаже я буду концентрироваться на социальной составляющей игры.

Но вот "Поваренная книга Долчета"? Это же не может быть ТА САМАЯ, да? Да и ещё "Чёрная библия"? Ещё одна книга? Зря я всё же не очистил историю перед заходом в ВАО!

Со вздохом я потряс головой и сказал: "Негативные качества".

Негативные качества (выберите 4):

Все в семье

Собираешься съесть это?

Проклятье кристалла

Квартальные похищения людей

Магнитик "Нет уж"

Странное влечение

Падок на красавиц

Обычные подозреваемые

Цундере/яндере

Зачем ты постишь такое?

А. Да чтоб его! Если вот этот список основан на моей истории, как и предыдущий, то от доброй его части я хочу попросту провалиться под землю

– Ладно, я выбираю... Обычные подозреваемые, Странное влечение, Падок на красавиц и Почему ты постишь такое?

Подтверждено.

Странное влечение – что-то в вас притягивает монстров. Встречи с монстрами за пределами населённых пунктов происходят на 20% чаще.

Падок на красавиц – -50% к защите от обаяния созданий женского пола с харизмой, что равна или больше вашей.

Обычные подозреваемые – если в любом месте поблизости от вас совершено преступление, вы становитесь подозреваемым в его совершении. Вы и полицейская комната допроса становитесь лучшими друзьями (замечание: навык маскировки может свести эффект на нет).

Зачем ты постишь такое? – ваши действия с большей долей вероятности шокируют людей. Однако через время они забывают о ваших деяниях. Это палка о двух концах. Вся полученная дурная слава удваивается. За вашу голову даётся двойная награда, а охотники за головами и награды за ваше убийство возвращаются в нормальное состояние в два раза быстрее.

Ну, могло быть гораздо хуже. Чем больше встреч с монстрами, тем больше лута, но нужно будет держаться подальше от стай, а без группы территории с высоким шансом нарваться на монстров будут для меня почти что закрыты. Падок на красавиц доставит проблем: любая красавица с харизмой выше моей легко сможет сделать меня своей игрушкой, если только я не найду какой-нибудь способ увеличить сопротивление к ней. Плюсуем со штрафом от расы инкуба и можем наблюдать -100%. Для тех, кто плохо разбирается в математике: это как 1 - 1 = 0.

Два других качества тоже могут вызвать проблемы. Мне нужно будет как можно скорее получить навык маскировки, а не то каждый раз, когда я буду в городе, меня будет утаскивать стража. А последнее качество так и вообще сделает меня врагом народа, ступи я хоть на миллиметр не в ту сторону. Ну хотя бы искать меня перестанут за вдвое меньший срок.

Выберите имя:

Хмм, имя. Как бы назвать себя? Не хочу ничего стереотипного-демонического или ещё чего в этом духе. По крайней мере потому, что это скучно.

– Пак.

Имя уже занято

Я выругался, после чего перебрал парочку других имён, прежде чем остановится на том, которое не использовалось и которое было принято системой.

Имя подтверждено.

Имя установлено как Зайн Даркмор.

Разблокировано окно статуса. Произнесите "статус", чтобы его просмотреть.

Теперь вы можете потратить очки улучшения.

У вас есть 30000 очков для распределения.

– Статус.

Имя Зайн Даркмор Класс Отсутствует

Уровень 1 Подкласс Отсутствует

Опыт 0/1000 Профессия Отсутствует

ОЗ 100/100 ОМ 100/100

Слава 0 Дурная слава 0

0 ПМ 0 ЗМ 0 СМ 25 ММ

Характеристики

Сила 10 Интеллект 10

Ловкость 10 Мудрость 5

Телосложение 10 Харизма 52

??? ???

??? ???

Оставшиеся Очки: 0

Сопротивления:

Колющее Тупое

Режущее Огонь

Лёд Вода

Молния Ветер

Земля Свет

Тьма Обаяние

-50% Защиты от обаяния женщин (-100%, если харизма равна или ниже вражеской)

Умения

Простое оружие

Экзотическое оружие (вертел)

Мечи

Качества

Чёрная библия Китами Рейка

Как удовлетворить женщину

Бесконечный мир клинков

Сабы или дубляж?

Странное притяжение

Падок на красавиц

Обычные подозреваемые

Почему ты постишь такое?

Навыки

Феромоны – Начинающий 1 (0%)

Чарующий взгляд – Начинающий 1 (0%)

Тёмная магия – Базовый 5 (0%)

Магия очарования – Базовый 5 (0%)

Готовка – Промежуточный 1 (0%)

Мастерство меча – Начинающий 5 (0%)

Особенности

Доступные очки улучшения: 30000

– Информация о характеристиках.

Сила – используется для обозначения того, как много тяжести вы можете поднять. Влияет на урон с оружием ближнего боя. Влияет на откидывание.

Телосложение – даёт 10 ОЗ за каждое очко телосложения. Влияет на сопротивление физическим эффектам (отравление и т.д.)

Ловкость – влияет на точность атак оружия. Влияет на физическую защиту и передвижение.

Интеллект – даёт 10 ОМ за каждое очко интеллекта. Влияет на скорость изучения новых навыков. Влияет на магическую атаку и силу тайной магии.

Мудрость – влияет на ментальную защиту. Влияет на магическую атаку и силу божественной магии.

Харизма – влияет на социальные навыки. Влияет на привлекательность. Влияет на магическую защиту.

– Информация об очках улучшения.

Очки улучшения могут быть потрачены на очки способностей, навыки или особенности.

Очки способностей могут быть куплены по цене в 1 уровень за 1 очко улучшения до тех пор, пока способность не достигнет 20, после чего стоимость будет равна 2 очкам за уровень, затем 3 очка за каждое повышение до 30 и так далее.

Стоимость навыков и особенностей разнится в зависимости от их типа и уровня.

Неиспользованные очки можно конвертировать в игровую валюту по курсу 1 СМ за каждое очко.

1 ПМ = 10 ЗМ = 100 СМ = 1000 ММ

У вас есть 30000 очков для распределения.

Я даже не собирался париться и перелистывать список со всеми особенностями и навыками: их чертовски много. Спасибо Торгану, у меня есть тонна очков, и я этому несказанно рад. Даже если я собираюсь полностью развиваться как лицо, я хочу быть способным выжить, нет, ЖИТЬ в этом мире. Так что сегодня мне нужно собрать "набор выживания".

Что же нужно для набора выживания? Сначала – навыки. Процесс их собирания я начал с получения владения мечами и готовкой. Магия тоже немало поможет, но и других навыков мне также надо заполучить. Мне нужно быть способным ориентироваться, собирать материалы и, желательно, крафтить. Ох, да, я могу никогда не достигнуть даже базового уровня в них, но если я вдруг окажусь в одиночку посреди пустыни, то у меня как нельзя кстати окажутся эти навыки.

Вторая ключевая вещь – таланты. Я не хочу быть мастером на все руки, но развиваться лишь как лицо – самоубийство, а потому мне нужна вторая роль. Может быть, не уровня гибридных классов, но чтобы я хотя бы мог защитить себя, если потребуется. Для примера, один очень тупой маг не продумал, как он будет атаковать врагов, если он останется без ОМ. В былые дни, до VR и чипа, ты мог просто спамить атаками, но это вряд ли сработает, когда ты в прямом смысле в игре.

Помимо этого, я заодно хочу укрепить свою специализацию. Лицо – это такой парень, который может с помощью слов как нарваться на неприятности, так и выпутаться из них. Итак, придётся работать с этим. Мне были выданы Дипломатия и подобные ей навыки, но одного этого недостаточно: нужно также уметь читать людей и получать информацию хитростью, иначе ты просто не будешь готов.

Лист особенностей и навыков выглядел бесконечным, и к ним ещё прилагался целый ряд затрат. Я довольно быстро заметил, что сфокусированные на бою навыки и особенности стоили по крайней мере в два, а то и в три раза дороже "социальных" и "ремесленных". Хорошо, что у меня было в шесть раз больше очков, чем должно быть в норме, опять же благодаря Торгану.

Переходя к сути, вот особенности, которые я выбрал:

Способный ученик

Изучение новых навыков проходит на 20% быстрее

1000 очков

Дьявол с серебряным языком

+20% ко всем социальным взаимодействиям

500 очков

Ремесленная душа

Все ремесленные навыки растут на 10% быстрее.

Качество работ повышается.

2000 очков

Меркантильность

Продажа предметов продавцам за цену с +10%

Покупка предметов у продавцов за цену с -10%

500 очков

Фокус силы

+2 силы каждый уровень

1000 очков

Фокус ловкости

+2 ловкости каждый уровень

1000 очков

Фокус телосложения

+2 телосложения каждый уровень

1000 очков

Фокус интеллекта

+2 интеллекта каждый уровень

1000 очков

Фокус мудрости

+2 мудрости каждый уровень

1000 очков

Фокус харизмы

+2 харизмы каждый уровень

1000 очков

Везунчик!

+20 удачи, открыта характеристика удачи

2000 очков

Фокус удачи

+2 удачи каждый уровень

500 очков

Духовное оружие

Оружие, проектируемое игроком. Оно привязано к вашей душе и не может быть уничтожено, а также оно растёт в силе в месте с вашим уровнем.

2500 очков

На самом деле, последний бонус я выбрал дважды, ведь я могу использовать сразу два оружия. Все эти покупки опустили количество моих очков до 12500. Ну, за что отвечает удача можно было представить. Большая удача повышала шансы на получение лучших карт во время азартных игр, нанесение критических ударов в сражении, или благоприятных встреч в обществе. Теперь, когда я построил хорошую основу на особенностях, можно перейти к навыкам.

Навык выживания

Начинающий 1 (0%)

200 очков

Навык освежевания

Начинающий 1 (0%)

200 очков

Навык горного дела

Начинающий 1 (0%)

200 очков

Навык травничества

Начинающий 1 (0%)

200 очков

Навык алхимии

Начинающий 1 (0%)

200 очков

Навык кожевенного дела

Начинающий 1 (0%)

200 очков

Навык кузнечного дела

Начинающий 1 (0%)

200 очков

Навык шитья

Начинающий 1 (0%)

200 очков

Навык зачарования

Начинающий 1 (0%)

200 очков

Навык архитектуры

Начинающий 1 (0%)

200 очков

Навык соблазнения

Начинающий 1 (0%)

200 очков

Навык переговоров

Начинающий 1 (0%)

200 очков

Навык азартных игр

Начинающий 1 (0%)

200 очков

Навык маскировки

Начинающий 1 (0%)

200 очков

Навык обмана

Начинающий 1 (0%)

200 очков

Навык скрытности

Начинающий 1 (0%)

500 очков

Навык бесшумной ходьбы

Начинающий 1 (0%)

500 очков

Навык идентификации

Начинающий 1 (0%)

500 очков

Навык отравителя

Начинающий 1 (0%)

500 очков

Навык наблюдения

Начинающий 1 (0%)

500 Очков

Навык ловкости рук

Начинающий 1 (0%)

500 очков

Владение луком

Владение луками

500 очков

Мастерство лука

Начинающий 1 (0%)

1000 очков

Всё это стоило мне опустошением моих очков до 5000, но дало мне охренительный пак навыков. Конечно, я мог бы подобрать большинство из них по ходу самой игры, но "открытие" их всех заняло бы КУЧУ времени и сил, или же денег на "покупку" их же в виде книжек. И ещё раз спасибо Торгану, я получил в дофига раз больше возможностей, чем обычный игрок.

Я решил, что эти оставшиеся 5000 очков я полностью вложу в характеристики: это поможет мне укрепить мои способности в мире. С такими вот этими мыслями я добавил 18 силы, 18 телосложения, 18 ловкости, 18 интеллекта, 23 мудрости, 96 харизмы и 8 удачи. На этом моменте мне даже немного поплохело о того, каким читерным стаёт мой персонаж, после чего вернулся к распределению и увеличил Соблазнение до начинающего 10, Азартные игры и Обман до начинающего 5, а Идентификацию до начинающего 2, что опустило количество моих очков до 9. Я решил, что превращу остаток в наличку: немного лишних монет может сыграть решающую роль в получении, к примеру, припасов, о которых я теперь должен заботиться сам.

Покончив с этим, я дал понять, что уже готов.

Поздравляем с завершением создания персонажа

Желаете просмотреть обучение?

Да/Нет

– Да!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 6 – Обучение, часть 1**

Вспышка света, и я оказался в лесу. Судя по расположению солнца, день только начался.

Добро пожаловать в зону обучения!

Пока вы находитесь здесь, вы периодически будете получать советы. Ввиду нахождения в зоне обучения, штрафы за смерть отсутствуют.

Ох, ну, звучит классно. Подведём итоги, начнём с моего оружия. Идентификация говорит, что я одет в дворянскую рубашку, дворянские штаны, обычный пояс и дворянскую шляпу. Дают они мне +0 к защите, и, судя по всему, ничего более, помимо того, что заставляют меня выглядеть не похожим на крестьянина.

В моей сумке было два оружия. Они выглядели как кинжалы, но когда я дотронулся до одного, из ниоткуда выскочило окно:

Это духовное оружие. Так как оно было связано с вами недавно, вы можете кастомизировать его внешний вид и особенности. Эти особенности не могут быть изменены, кроме как после получение оружия уровня. Бонус к атаке, бонус к урону и другие особенности будут расти вместе с вашим уровнем. Новые особенности могут быть добавлены каждый 10-й уровень

Ну, так как я могу подстроить их под себя и у меня их аж два, я для эффектности сделаю себе дайсё. Может быть и не самурайское, но иметь пару из катаны и вакадзаси будет не лишним. Проделав недюженную работу, я получил свои мечи, выглядящие в точности так, как я того хотел. Даже лучше, система опознала, что я сделал сочетающуюся пару, и дала мне бонус!

Мунсурайса (Лунный Резчик)

Тип Меч (катана) Ранг Уникальное – Духовное

Урон 4-12 Тип урона Режущий

Часть Дайсё небесного мечника. Это духовное оружие растёт в силе вместе с вашим уровнем, однако вы теряете 10% полученного опыта.

+10 к атаке, +5 к мудрости

20% шанс проигнорировать броню при ударе.

Дайсё небесного мечника: Когда экипировано вместе с Тайё но Цубасой, +5 к силе, +5 к ловкости.

Тайё но Цубаса (Клинок Солнца)

Тип Меч (вакидзаси) Ранг Уникальное – Духовное

Урон 2-8 Тип Урона Режущий

Часть Дайсё небесного мечника. Это духовное оружие растёт в силе вместе с вашим уровнем, однако вы теряете 10% полученного опыта.

+10 атаки, +5 харизмы

1-6 огненного урона при ударе

Дайсё небесного мечника: Когда экипировано с Мунсурайсой, +5 телосложения, +5 интеллекта.

Очень даже ничего, как для оружия новичка, но не что-то супер-мощное, что можно было бы найти на уровне 10-м. Да и они ещё и растут в силе вместе со мной. Конечно, я буду терять 20% от всех моих ОП, но это несущественно.

Осмотрев оставшуюся часть снаряжения, я увидел:

Паёк начинающего х10

Бурдюк

Чёрная библия Китами Рейка

Поваренная книга Долчета

Ну, по крайней мере я не умру от голода в ближайшее время. Кстати, я ведь ещё не изучил те расовые навыки.

Феромоны (активный/длительный)

Начинающий 1 (0%)

Пожелав инкуб способен производить феромоны. Эти феромоны делают инкуба более привлекательным в глазах других, и его слова становятся более значимыми. Феромоны покрывают радиус в 0,12 метров вокруг инкуба и повышают навыки социального взаимодействия на 1% или на 2%, если цель испытывает влечение к инкубу. Радиус и эффект растут вместе с уровнем. Этот навык использует 50 ОМ, которые не могут быть восстановлены, пока он используется.

Чарующий взгляд (активный)

Начинающий 1 (0%)

Те, кто встретился взглядом с инкубом, часто теряют голову от его обаяния. Может подвергнуть врага статусу "зачарованный". Время "зачарованности" растёт с уровнем. Текущая продолжительность: 10 минут. Ограничение: работает только на гуманоидных женщин. Ограничение может смениться на более высоком уровне.

Потребляет: 50 ОМ

Так, с другими моими бонусами если я использую феромоны, то получу 26-27%-й буст к моим социальным навыкам. Чарующий взгляд же может помочь мне в ходе битвы. Хотя сам по себе он не очень силён, но, как я считаю, если поднять его на достаточно высокий уровень, он будет довольно мощным. Для начала я активировал Феромоны. Мои ОМ упали до 300 и остановились на этой отметке. С бонусом от моего прошлого персонажа у меня должно получиться держать его активным на постоянной основе.

Дальше мне нужно увидеть, какие заклинания я получил.

Тёмная магия

Стрела тьмы (уровень 1, 0%)

Стрела магии тьмы, что может нанести урон врагам в определённом диапазоне. Урон и диапазон растут с уровнем.

Урон: 1-10. Диапазон: 6 метров

Потребляет: 10 ОМ

Щупальца тьмы (уровень 1, 0%)

Щупальца, созданные из чистой тьмы, что движутся по вашим приказам. Количество и сила щупалец растёт с уровнем.

Количество: 2. Сила: поднимают 9 килограмм. Диапазон: 15 метров

Потребляет: 50 ОМ, 1 ОМ каждую секунду

Броня тьмы (уровень 1, 0%)

Длительное заклинание. Наполняет одежду эссенцией тени, добавляет +10 защиты. Бонус к защите растёт с уровнем.

Потребляет: 50 маны, которая не может быть восстановлена до рассеивания заклинания.

Магия очарования

Эйфория (уровень 1, 0%)

Заставляет цель потерять голову от интенсивного чувства удовольствия. Может вывести из строя врагов. Диапазон растёт с уровнем. Стоимость уменьшается с уровнем.

Диапазон: 3 метра

Потребляет: 10 ОМ в секунду

Затуманивание разума (Уровень 1, 0%)

Запутывает цель, давая 50%-й шанс на провал всех действий. Время и диапазон растут с уровнем.

Время: 10 секунд. Диапазон: 9 метров.

Потребляет: 20 ОМ

Соблазнение (Уровень 1, 0%)

Хотя Соблазнение и не находится на одном уровне с настоящим эффектом "зачарованности", тем не менее это заклинание делает пользователя невероятно привлекательным для его цели. Шанс срабатывания навыков социального взаимодействия выше на 10%. Эффект и время растут с уровнем.

Время: 1 минута. Диапазон: 6 метров.

Потребляет: 10 ОМ

Пробежавшись по списку, с виду казалось, что Магия очарования по сути бесполезна в бою, судя по урону и прочему. Однако Затуманивание разума отлично подойдёт для отвлечения внимания. Другие заклинания неплохо мне подсобят в социальных вопросах. К слову, у меня ведь ещё есть "Чёрная Библия", которая, скорее всего, являлась своего рода гримуаром, так как системой было сказано, что я могу изучать из неё заклинания.

Сейчас же я нахожусь в зоне обучения, так что лучше бы мне определиться с тем, куда я буду идти. Дороги нигде нет, но, похоже, я оказался на небольшом холме, а на расстоянии отсюда виднеется ручей. Уже неплохо. Пока я шел по направлению к нему, осматривал местность, идентифицируя всё вокруг и выискивая травы. Таким образом я не только узнавал об окружении, но и мог неплохо прокачать навыки.

Только я начал, как услышал позади себя рык. Развернувшись, я заметил услужливо, висевшее над фигурой в кустах синие окошко.

Молодой лесной волк

Уровень 5

– Чёрт.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 7 – Обучение, часть 2**

Проклиная свою удачу, я отпрыгнул от кустов и достал меч. Какого чёрта у этого волка 5-й уровень? Это же территория обучения для игроков 1-го уровня, нет? Конечно, у меня статы и оружия получше, чем у обычных игроков, но какого хрена!

В этот момент время остановилось и передо мной выскочил экран.

Это Туториал-тян! Ты встретил своего первого случайного противника! В норме тебе бы должен был попасться рогатый кролик или слизь, но твоя удача и качества привлекли внимание голодного волка! Так держать!

Физические схватки в "Век анархии онлайн" предельно просты. Ты просто взмахиваешь оружием и стараешься ударить своего противника. Однако есть пара важных факторов.

Первый – владение оружием. Ты владеешь: простым оружием, мечами, луками, вертелами. Если ты попытаешься использовать оружие, которым не владеешь, то не только не получишь бонус к атаке, которое может дать это оружие, но ещё и получишь штраф к атаке и защите, пока это оружие будет экипировано. То же самое с бронёй и щитами!

Если ты владеешь оружием, то не получишь штрафа и заполучишь бонус к характеристикам или атаке, которое оно даёт. Однако владение отличается от навыка. Оружейные навыки (или "мастерство") добавляют небольшой процент к твоим основным атакам в зависимости от уровня и могут увеличить урон с получением тобой новых уровней. Если ты играешь с поддержкой системы, оружейные навыки в добавок помогут увеличить точность, но упадёт шанс критических атак.

Поддержка системы – опция, которую можно включить в меню настроек. Эта система направляет атаки игрока, заменяя навыки игрока усреднёнными навыками персонажа. Рекомендуется для начинающих игроков и казуалов. Однако опытные игроки могут оставить поддержку системы выключенной: таким образом можно увеличить шанс критических ударов, целясь в жизненно важные точки врага. Пронзите горло врага, и даже противники более высокого уровня вскоре выдохнуться.

Помимо поддержки системы у игры также есть функция уровня боли. Дефолтное значение боли в "Век анархии онлайн" – 100%, что означает, если тебя укусит этот волк, то ощущаемая тобой боль будет такой же, как и в реальной жизни. Ты можешь опустить уровень боли в меню, в настройках. Имей ввиду, что снижения уровня боли также опустит урон и шанс критических атак.

Когда я скрыл сообщения, время снова вернулось в норму, как раз к тому моменту, чтобы я мог видеть прыгающего на меня из кустов волка! Ох, какое счастье! После этого время опять остановилось, что было уже не так удивительно. Довольно простой механизм обучения людей системе, но действенный.

Туториал-тян снова здесь! Поздравляю, тебя атакуют!

Если хочешь избежать смерти, есть несколько доступных тебе сейчас вариантов.

Уклонение включает в себя движения для ухода с пути атаки и сильно зависит от твоего телосложения, хотя некоторые навыки могут его облегчить. Атаки не нанесут тебе урона, если они по тебе не попадут.

Также ты можешь постараться заблокировать или парировать атаку. Блокирование атаки снижает её эффективность посредством твоей атаки и зависит от значения силы. Некоторые атаки нельзя заблокировать. Тип оружия или щита, которыми ты блокируешь, может увеличивать или уменьшать эффективность блокировки (блок кинжалом менее эффективен, чем ростовым щитом).

Парирование, с другой стороны, использует оружие, чтобы отклонить атаку, снижая наносимый ею ущерб или полностью откидывая её. Некоторое оружие лучше подходят для парирования чем другое (скимитар лучше подходит для парирования, чем большая секира). Оружие дальнего боя должно быть специально сконструированным, чтобы быть полезным в блокировании или парировании.

Можно изучить защитные навыки, которые увеличат шанс уклонения, блокирования или парирования атаки.

Броня тоже играет свою роль в защите. Однако более тяжёлая броня накладывает более тяжёлый штраф на ловкость, именно поэтому нужно найти баланс между броней и мобильностью, что сослужит хорошую службу в будущем.

Можно включить системную поддержку для защиты, тем не менее использование системной поддержки немного повышает шанс получения критических ударов. В PvP игрок, использующий системную поддержку, против игрока, её не использующего, будет в крайне невыгодном положении.

Я скрыл экран и нырнул в сторону, едва уклонившись от клыков волка, и тот пролетел над моей головой. 30 ловкости может и не много, но всё же больше, чем может быть у обычного игрока 1-го уровня. Впрочем я не хочу зазнаваться. Ломиться вперёд было тупо, ведь я слишком плохо понимал принцип атак волка, да и сам мир в целом.

– Наблюдение.

Мир опять остановился, а передо мной появилось два окошка.

Молодой лесной волк

Уровень 5

ОЗ: ??? / ???

Ты в первый раз использовал на враге Наблюдение!

Наблюдение – одновременно пассивный и активный навык. Пассивное использование позволяет заметить такие детатали в окружающей местности, как, например, волк, готовящийся атаковать тебя из кустов. Активное использование даёт больше информации о существе. На начинающем 1-м уровне ты можешь видеть ОЗ существа, что подверглось наблюдению и его уровень. Количество информации, которую ты можешь получить, будет расти со временем и твоим знакомством с видом наблюдаемого существа.

Когда я скрыл окошки, время вновь ускорилось, и я подготовился к атаке. Волк сразу же развернулся, а я направил свои клинки по направлению к нему, благодаря чему оказался готов к его новому прыжку. Отойдя в сторону, я рубанул по нему обоими мечами. В этот короткий момент я заметил, что моя катана, Мунсурайса, будто бы излучала лунный свет в тот момент, когда я резанул ею переднюю правую лапу волка, разрывая последнюю. Тайё но Цубаса же, мой вакидзаси, в прямом смысле вспыхнула пламенем, и тут же я вспорол им волчье брюхо.

Критический Удар! Вы нанесли 26 урона Молодому лесному волку!

Сокрушительный удар! -25% скорости

Вы нанесли 8 урона Молодому лесному волку!

Вы нанесли 3 огненного урона Молодому лесному волку!

37 урона? Неплохо, как для начала. Увеличенные характеристики определённо сыграли свою роль, а при учёте критического удара мне удалось снять волку практически треть здоровья.

Скуля и осознавая, что он был в ужасном состоянии, волк пытался прихрамывая отступить. Дни "тупых" ботов, контролирующих мобов и атаковавших тебя до тех пор, пока ты их не уничтожишь, уже прошли. Есть парочка монстров, которые поступали подобным образом, как например слизь, зомби и прочие, но большинству живых создания было свойственно пересматривать свой жизненный выбор, когда их оставляли без конечности. К несчастью для волчонка, я не был в настроении отпускать добычу.

Так, как мне скастовать заклинания?

Туториал-тян в помощь!

Каст заклинаний в "Век анархии онлайн" – просто и весело! Просто подумай о заклинании, которое ты хочешь скастовать, и тебе будут предложены диапазон, цели и всему тому подобное. Заклинания, имеющие физическими проявлениями, как твоё заклинание "Щупальца тьмы", могут контролироваться только твоими мыслями, хотя использование слов и жестов для сосредоточенности может увеличить силу и эффект заклинания (заклинание "Земляная рука" будет лучше работать, если ты будешь сопровождать его жестами своей настоящей руки). Некоторые предметы, как например гримуары и посох мага, также могут помочь увеличить силу и точность заклинаний.

Ясненько! Кстати, нужно бы проверить это заклинание. Я подумал о заклинании "Щупальца тьмы", и рядом с волком сразу же появилось два тентакля. С размаху одно щупальце сбивает волка с ног, в то время как второе наносит удар по спине существа.

Вы нанесли 4 урона Молодому лесному волку!

Достижение: Бесшумный каст

Вы успешно использовали заклинание без использования слов и жестов. Каст заклинаний без слов и жестов для фокусировки на нём даёт +5% к скорости каста.

Бонус! Вы первый человек, успешно разблокировавший достижение "Бесшумный каст"!

Затраты ОМ для бесшумных заклинаний сокращены на 10%

Ооо, нанёс всего немного урона и получил достижение! Отлично! Нус, продолжим начатое! Двигаясь в направлении волка, я управлял щупальцами, сбивая его с ног, когда тот пытался встать. По нему, находящемуся в ужасном положении, как для сопротивления, я провожу удар своей катаной, отрезая животине голову.

Критический удар! Фатальный удар! Вы нанесли 345 урона Молодому лесному волку!

Вы убили Молодого лесного волка!

Вы получаете 1250 ОП (сокращено до 1000)!

Вы подняли уровень! Теперь вы 2 уровня!

У вас есть 5 очков для распределения!

За обезглавливание врага, что выше вашего уровня, вы получаете новый титул!

Палач

+20% Опыта за убийство врага путём обезглавливания.

Таким образом место удара и критический удар могут добавить действительно много урона. Я кинул все очки в ловкость: умение уворачиваться от атак действительно важно. Как я заметил, ОЗ и ОМ восстанавливались по 1% от своих базовых характеристик в минуту. Было бы неплохо, если бы мне не довелось попасть в схватку с несколькими врагами или ещё череду боёв, тем более что у меня до сих пор нет никаких лечащих заклинаний.

Хотя у меня и не было подходящего ножа (одна из вещей, в которые я должен буду вложить деньги, как только доберусь до цивилизации), но я смог своим вакидзаси освежевать и обработать тушу волка. Результат был... не очень выдающийся, но я получил кусок меха, который, возможно, смогу превратить в прокладку каких-нибудь сапог, но не больше. Также я получил волчье мясо и кость, из которой у меня, приложив немного усилий, может получиться сделать нож.

Теперь я должен найти какое-нибудь безопасное место для отдыха или же сделать лагерь. Следуя вдоль реки, я заметил что-то, выглядящее как заброшенная хижина. Я исследовал дверь, но не смог найти на ней никаких ловушек. Так как она была не заперта, я вошел внутрь.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 8 – Хижина**

Зайдя в хижину, я обнаружил, что она вовсе не такая заброшенная, какой я её посчитал изначально. Место выглядело довольно опрятным и чистым. Не в смысле "раздетым до костей и пустым"-чистым, а "кто-то пылесосил тут несколько дней назад"-чистым. Судя по величине хижины, могу сказать, что, возможно, здесь живут где-то два человека. Из того, что я вижу, здесь всего две комнаты – спальня и общая комната, в которую входили кухня и гостиная с камином. Сухое дерево, сложенное у камина, как бы намекает на то, что кто-то тут живёт.

Кстати, в камине горел огонь, а над ним кипел котёл. Какие бы люди тут ни жили, они были тут недавно. Не было никаких признаков борьбы, то есть они либо молча подчинились и ушли, либо сделали то же самое по своей воле. Но куда?

Новое задание: Исследование хижины

Ранг F

Успех Узнать, что случилось с обитателями хижины

Провал Отказ от задания или смерть

Награда

Опыт

Неизвестно

Неизвестно

Вы принимаете задание?

Да/Нет

Выбрав "да", я улыбнулся. Моё первое задание! И сразу детектив! С вопросами, нуждающимися в ответах, я взялся за сбор улик. Начав с главной комнаты, я заметил на полках ряд банок с травами. Идентификация их сказала... ничего, не считая перечни названий и что они обычно используются как ингридиенты для готовки, алхимии и лечения (припарки и подобные им штуки). Таким образом мы наблюдаем травника, ну, или кого-то другого, кто живёт достаточно далеко от цивилизации, из-за чего и делает собственные зелья и припарки.

Если рядом есть какое-нибудь поселение, то это может быть хижина местного лекаря: всё же тут лучший есть доступ к травам и уединённость для лечебных процедур, которые могли оказаться смущающими (или ещё что похуже), если бы кто-то их увидел. Но я не могу точно знать, что где-либо рядом есть поселение. Возможно, оно было, но мне нужно найти карту, чтобы узнать, где именно. Большая части остальных найденных мной предметов особо ничем не выделялись. Такого рода вещи довольно ожидаемо найти в жилище того, кто ведёт одиночную жизнь: еда, материалы и всему тому подобное.

Однако когда я вошел в спальню, то обнаружил кое-что интересное. И под интересным я имею ввиду ужасающее. Близ кровати стояла огромная железная клетка. Сейчас та была открыта, но в её низу виднелись старые пятна крови. Оглядев остальную часть комнаты, я обнаружил цепи на кровати и одной из стен. Ясное дело, что здесь проживал далеко не обычный, наслаждающийся тишиной травник.

Мой глаз уловил слабое мерцание. Чётко различить его источник я не мог, потому предположил, что это была помощь системы через навык "Наблюдение". Немногим ранее я получил сообщение о том, что он поднялся до начинающего 2, благодаря проверке им окружающих меня предметов. Присмотревшись, я нашел что-то похожее на потайной люк. Интрига нарастает!

Перед тем как ломануться в неизвестность, я счёл нужным выделить время на прочтение тех двух книг, полученных мной на старте. Таймера у задания не было, то бишь и ограничений на время или скорость выполнения тоже. Не знаю, поможет ли это, но лишние знания ещё никому не НАВРЕДИЛИ!

Поваренная книга Долчета была одновременно и привычным для меня предметом, и чем-то новым. Книга, в принципе, являлась подобием "книг навыков" из других игр. В кратце, её прочтение загрузило мне в голову парочку рецептов и соответствующих поваренных техник. Неожиданно я узнал несколько вещей, которые могу сделать, использовав травы из той самой комнаты. Так вот, как устроены тут ремесленные навыки: можно купить рецепт и научиться готовить блюдо. Предполагаю, ещё можно и поэксперементировать, но с большим шансом на провал в таком случае, чем с проверенным рецептом (и с возможностью умереть, случайно отравившись). Когда я закончу обучение, надо бы найти тренера и приобрести рецептов для других моих ремесленных навыков (и рецептов для "нормальной" готовки заодно). Ну а на данный момент я знаю 34 способа, как приготовить свежую человечину.

"Чёрная Библия" представляла собой гримуар. В отличии от книг навыков, гримуары не исчезают сразу после использования. Я так же получил несколько новых заклинаний, но в Библии есть заклинания, которые слишком сложны для меня, а для некоторые и вовсе необходимо во время каста читать непосредственно из Библии. В ней даже записана парочка ритуалов, которые можно попытаться провести, когда у меня будет достаточно времени и материалов. Короче говоря, я получил следующие заклинания:

Тёмная магия

Адский щит (уровень 1, 0%)

Призывает энергию тьмы, что защищает вас от урона. Щит предотвращает 100 единиц урона, после чего развеивается. Не предусматривает защиту от не наносящих повреждений атак (подобных ловушкам и очарованию).

Потребляет: 50 ОМ

Эссенция тени (уровень 1, 0%)

Путём вбирания в себя эссенции тени вы можете быстрее восстанавливать здоровье. ОЗ восстанавливается в три раза быстрее в заполненных тенью или тьмой областях. Регенерация ОМ становится равна 0.

Потребляет: 0 ОМ

Магия очарования:

Демонический драйв (Уровень 1, 0%)

Что и следовало ожидать от тёмного гримуара, это заклинание даёт неограниченную выносливость для плотских утех. Заклинание не склоняет кого-либо к ним, а лишь позволяет цели заклинания продолжать. Может быть наложено на себя и на других.

Потребляет: 1 ОМ/минуту

Эгоистичный любовник (Уровень 1, 0%)

Действительно неприятное проклятие в комбинации с другими заклинаниями обаяния. Заклинание предотвращает оргазм его цели. Цель всё ещё получает удовольствие и эти ощущения не исчезнут до тех пор, пока она не кончит. Заклинание длится до оргазма. Результат оргазма равен силе всех "пропущенных". Предупреждение: это заклинание может оказывать длительные негативные психические эффекты на цель.

Потребляет: 200 ОМ

Я тут же скастовал Адский щит и был рад увидеть, как вокруг меня мигнула тёмная аура, сразу же после этого скрывшаяся с поля зрения. Хотя в сравнении с заклинанием лечения оно и уступает (подозреваю, что единственные на самом деле хорошие заклинания лечения находятся в категории света), с Адским щитом и Теневой эссенцией я могу по крайней мере рассчитывать, что мне удастся довольно быстро вылечиться после любой битвы, если у меня, разумеется, получится ней выжить – а это было ключевым фактором в соло-игре. Однако мне придётся с осторожностью распоряжаться моими ОМ.

Что же насчёт заклинаний обаяния, то, ну, они всё ещё были не очень полезны в бою, а я всё больше начинаю думать о том моменте, когда я, ну... дал слабину во время создания персонажа, ведь теперь я реально могу нанести какой-нибудь "нормальной" персоне серьёзные урон, займись мы с ней "плотскими утехами". Во всяком случае, появись шанс, и Демонический драйв с Эгоистичным любовником станут опасным комбо. Мне уже начинает казаться, что ИИ, отвечающий за эту систему, посмотрел столько же порно, сколько и я.

Приготовившись, я открыл потайной люк и спустился вниз по лестнице в подвал. В то, что я увидел, просто невозможно было поверить. Тут точно замешан кто-то покрупнее обычного лесного лекаря! В комнате был обустроен тёмный храм или что-то в этом роде. Тут даже стоял каменный алтарь с засохшими пятнами крови!

Осмотрев комнату, я отыскал карту местности, наконец таки разблокировав функцию "мини-карты". Также я обнаружил серии заметок, описывающих какой-то вид ритуала призыва. Исходя из информации в них, живущий здесь человек – культист Кошмара! Они представляют из себя древний ужас, жаждущий уничтожить мир, несмотря на что, всё равно находятся желающие им помочь. Покажите мне тех людей, у которых хватило мозгов захотеть управлять ними!

Задание обновлено: Найти жрицу

Культист Кошмара собирается призвать кошмара! Найдите подсказки, что могут помочь предотвратить это, и остановите призыв, пока не стало слишком поздно!

Ранг С

Успех Предотвратить ритуала призыва.

Провал Успех призыва.

Оставшееся Время: 24 часа

Награды

Опыт

Неизвестно

Неизвестно

Наказание Кошмар мучает и убивает вас ужасающим образом.

Что же, время спасти мира, а? Эта игра начинает мне нравиться!

Перед тем как покинуть хижину, я бесстыдно облутал всё, что мог. Зачем? Потому у меня ещё есть 24 игровых часа на выполнение квеста, а судя по карте, мне ещё придётся три часа плестись до руин. В общем, я исследовал алтарь с хижиной и нашел: книги рецептов для моих ремесленных навыков, большое количество трав и других ингредиентов, базовые наборы для пошива, кожевенного дела, алхимии и зачарования, нож для свежевания, пару кухонных ножей, кастрюли, огромный горшок и пару вертелов, на которых можно зажарить кабана, а также руководство по травам, увеличившее мой навык "Травник" до начинающего 2, несколько монет, пару драгоценных камней и кое-какое культистское снаряжение.

Жертвенный кинжал

Тип Кинжал Ранг Необычное

Урон 1-6 Тип урона Колющий

Этот кинжал с волнообразным клинком представляет собой зло в чистом виде, запятнанное кровью невинных. Не наносит урона созданиям зла. Наносит двойной урон созданиям добра. Если используется во время принесения в жертву разумного существа, пользователь может получить очки в наибольшей характеристике жертвы. Шанс на успех и количество набранных очков зависят от уровня жертвы.

Предупреждение: Использование этого кинжала может изменить ваше мировоззрение.

Полуночный плащ

Тип Плащ Ранг Необычное

Этот плащ пронизан силами тьмы. Хоть он и обеспечивает в какой-то степени защиту, основным его преимуществом является способность скрывать в тени лицо надевшего, как только тот поднимается капюшон, независимо от освещения. Сводит на нет штрафы ослепления.

+5 к Защите

Загадочный человек: Прячет лицо использующего, его имя, мировоззрение и уровень, когда надет капюшон.

Штрафы от ослепления и яркого света не срабатывают.

Кинжал был просто потрясающим, если можно так сказать. Шанс получить вечный буст к характеристикам путём жертвоприношения довольно вкусный. Однако это прямо таки ставило меня на путь "тёмной стороны". Ну, сейчас о такого рода вещах мне беспокоиться не нужно. Я сунул жертвенный кинжал в ботинок и накинул плащ на свои плечи.

– Время спасать мир!

(Позже)

После пятой атаки монстров за последний час я начал раздражаться. Да, мне удалось поднять уже 4-й уровень, но чёрт возьми, как много волков, кролей и плотоядных растений я ещё должен встретить просто идя по грёбанной дорожке? Из хорошего: моё Мастерство меча поднялось до Начинающего 8.

Мастерство меча

Начинающий, уровень 8 (21%)

Добавляет 0.8% к атаке и урону мечами.

Так что не так уж всё и плохо. Увеличение урона в добавок к моим мечам безусловно поможет. Конечно, сейчас бы я уже мог достигнуть 7-го или 8-го уровня, не поглощай они ОП. Пытаться же обезглавить врагов во время боя действительно сложно, особенно когда нужно побеспокоиться сразу о нескольких волках.

Сейчас же я смотрю на руины, напоминающие своим видом старую крепость. Проверив время задания, я увидел, что потратил пять из двадцати четырёх часов на дорогу сюда. Лутание хижины, убийство монстров и подобное благоприятно сказалось на моих ОП и уровнях навыков, но мне бы хотелось найти безопасное место, чтобы немного отдохнуть перед тем, как заняться убийством. Может, смогу использовать ремесленные навыки, чтобы каким-то образом увеличить свои шансы.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 9 – Руины**

Взглянув на руины, я предположил, что они являлись своего рода храмом. Видом – столбами, гравюрами и всем остальным – они походили на Акрополь в Афинах. Только место, где стоял храм, отвоевал себе лес, а некогда ухоженная территория заросла плотными кустарниками и бурьяном. Судя по высоте растущих тут деревьев, покинули его сотни лет назад уж точно – возможно и больше.

Ох, а ещё, похоже, кто-то чем-то очень сильно был занят в крипте неподалёку: между собой и дверью я насчитал пятнадцать скелетов. Если я собираюсь как-нибудь этот ритуал остановить, придётся пробираться через эту орду. Что же, кто-то на моём месте кинулся бы вперёд, криком взывая к богам света и намереваясь устроить скелетам типичную паладинскую взбучку. Таким людям свойственно часто умирать.

Сейчас я соло, при этом у меня нет при себе мгновенных хилок, так что придётся проявить смекалку. Исследовав округу, я собрал кучу камней и положил их в инвентарь. Персонажи в ВАО имеют возможность носить с собой сумки и подобные им вещи, и те отличном хранили в себе предметы, но в то же время у нас есть окно-инвентарь 10х10. Если предметы идентичны друг другу, их можно "стакать" до 99 штук. Девятнадцать слотов моего инвентаря уже были заняты благодаря луту хижины, сбору трав, свежеванию животных и всего тому подобного, потому "Камень х24" заполнил двадцатый. Довольно прикольная система: твой "инвентарь" невесом, но ограничен сеткой 10х10 и вынуждает тебя призывать предметы наружу. Предметы же, размещённые в сумке или на теле, имеют вес, но их легче достать. Руководствуясь последним, я не стал класть своё оружие в инвентарь.

Активировав Скрытность и Бесшумную ходьбу, я направился к крипте с камнем в руке. Найдя подходящие дерево для укрытия, я выбрал цель у края орды и бросил камень. Моей целью было попасть в одного из скелетов, может быть, привлечь одного-двух и дальше убивать их маленькими группами. Стандартная стратегия выманивания.

Но из-за моих очень высоких и скомбинированных вместе характеристик силы, ловкости и удачи камень нанёс настоящий урон! Да, всего 5 единиц урона, но главной проблемой стало то, что попал я не по своей изначальной цели, а в одного из скелетов, находящихся в самом конце. Все скелеты как один уставились на меня, и в этот момент передо мной выскочило окошко:

Благодаря успешному действию был создан навык: "Бросание"

Уровень: Начинающий 1 (0%)

Бросок оружия точнее на 0.1% и наносит на 0.1% больше урона. По мере развития навыка в качестве оружия для бросания можно будет использовать больше объектов.

Ох, божечки. Чёрт, новый навык это, конечно, хорошо, но идущие в мою сторону пятнадцать скелетов определённо нет! Наблюдение оперативно сообщило мне ещё более весёлые новости: все скелеты были 7-го уровня. Будь они все по отдельности, я бы ещё смог с ними справиться, но когда они вместе – КОНЕЦ! А главное, готов поспорить, – они устойчивы к режущим атакам. Ну, ничего не поделаешь. Я достал меч и встал в стойку:

– Хотите потанцевать? Давайте потанцуем.

(Позже)

Я бы хотел сказать, что это было эпическое сражение один против сотни, и что я под улётный аккомпанемент бросился в толпу скелетов, как герой аниме. Но это бы было СЛИШКОМ далеко от реальности.

Говоря откровенно, меня спасло то, что скелеты 7-го уровня были до чёртиков тупыми. Сражение с ними – вопрос сохранения подвижности. Как я и предполагал, скелеты были устойчивы к режущим атакам и слабы против тупых. Я полностью осушил свои ОМ, но благодаря Стреле тьмы, Тёмным щупальцам и бросанию собранных мною камней (после которых перешёл к простым ударам и пинкам) я каким-то образом избавился от них. Мои мечи бесспорно круты, но против такого рода врагов мне бы пригодилось что-то типа посоха. Может, нунчаки?

Когда пал последний скелет, я с радостью обнаружил, что моя Тёмная магия поднялась до Базового 6, увеличив силу моих тёмных заклинаний на 30%. Бросание поднялось до Начинающего 2, а ещё я получил Мастерство безоружного боя, которое было уже на полпути к новому уровню. Кстати об уровнях, я немного усилился и перепрыгнул на 6-й. Нужно будет проверить характеристики после того, как закончу лутание. В любом случае, мне нужно отдохнуть и восстановить ОМ.

Снова монеты, какое-то оружие и броня, не стоящие того, чтобы держать их в инвентаре, и целая куча "Кость нежити". Вроде как, они используются в алхимии. Впрочем на руке одного из скелетов я нашел классное золотое кольцо.

Кольцо Вирмвуда

Тип Кольцо Ранг Редкое

До Бедствия эльфы Вирмвуда были одной сильнейших империй на континенте. Кольца, подобные этому, выдавались дворянам, удостоившимся расположения королевы Вирмвуда. Кольца зачастую были определённым образом зачарованы, однако каждое кольцо отличается.

+5 интеллекта

Оповещения о квесте не последовало, из чего следует, что у меня недостаточно информации для того, чтобы узнать о бывшем владельце этого колечка. Ну и ладно, буст характеристик всегда приветствуется! Кстати, я принял решение не тратить полученные мною очки характеристик и потратить их в будущем. Пассивные усиления от моих черт и так было вполне неплохо на пока, а когда я обзаведусь классом, смогу распределить очки характеристик наилучшим образом.

Проверив заклинания, я увидел, что Стрела тьмы и Щупальца тьмы тоже подняли уровень.

Тёмная магия

Стрела тьмы (Уровень 2, 4%)

Стрела магии тьмы, что может наносить урон врагам в определённом диапазоне. Урон и диапазон растут с уровнем.

Урон: 5-25. Диапазон: 9 метров

Потребляет: 10 ОМ

Щупальца тьмы (Уровень 2, 10%)

Щупальца, созданные из чистой тьмы, что движутся по вашим приказам. Количество и сила щупалец растёт с уровнем.

Количество: 3. Сила: поднимают 100 фунтов. Диапазон: 15 метров.

Потребляет: 50 ОМ, 1 ОМ каждую секунду

Теперь я стал немного лучше в прямой атаке, плюс щупальца стали намного полезнее. Это поможет мне не подохнуть, особенно если придётся иметь дело с большим количеством скелетов. Впрочем я достаточно насиделся, ОЗ и ОМ восстановились, а лут рассортирован. Но так как скелеты, вроде как, не собираются снова появляться, я могу уделить немного времени самоподготовке.

Ещё час спустя я действительно добился кое-какого прогресса. Благодаря имеющимся у меня чертам мои ремесленные навыки качаются быстрее, а ещё улучшается качество ремесленных работ. Потому, спасибо моей алхимии и травам, что я своровал из хижины, я смог сделать дюжину зелий лечения и полдюжины зелий маны. Также я с большой пользой использовал мой навык кожевенного дела. Доспехи носить мне нельзя, но все встреченные мною волки оставили после себя столько кожи (а тем более теперь, когда у меня имелся подходящий нож), что я смог сделать себе парочку аксессуаров.

Кроме того, я начал зачаровывать вещи. Оказывается, нельзя зачаровать духовное оружие, потому можно забыть о зачаровании моего основного оружия, но я наложил базовые чары на остальное своё снаряжение.

Кольцо Вирмвуда

Тип Кольцо Ранг Редкое

До Бедствия эльфы Вирмвуда были одной сильнейших империй на континенте. Кольца, подобные этому, выдавались дворянам, удостоившимся расположения королевы Вирмвуда. Кольца зачастую были определённым образом зачарованы, однако каждое кольцо отличается.

+5 интеллекта

Зачарование: +1 регенерации ОМ в минуту

Перчатки из волчьей кожи

Тип Перчатки Ранг Обычное

Обычная пара перчаток, сделанная где-то в определённый момент времени начинающим кожевником. Тем не менее они обеспечивают определённую защиту от элементов, а также помогают надевшему отбиваться от вражеских атак.

Прочность: 10/10

+2 защиты

Зачарование: +5 ловкости

Наручи из волчьей кожи

Тип Наручи Ранг Обычное

Обычная пара наручей, сделанная где-то в определённый момент времени начинающим кожевником. Тем не менее они обеспечивают некоторую защиту от элементов, а также помогают надевшему отбиваться от вражеских атак.

Прочность: 10/10

+5 защите

Зачарование: +5 телосложения

Пояс начинающего охотника

Тип Пояс Ранг Обычное

Обычный кожаный пояс, сделанный где-то в определённый момент времени начинающим кожевником. Украшен волчьими клыками.

Прочность: 10/10

Зачарование: +5 силы

Покрытые волчьей кожей ботинки

Тип Ботинки Ранг Обычное

Обычная пара кожаных ботинок, сделанная где-то в определённый момент времени начинающим кожевником. Хорошо выполненная тонкая работа даёт им чуть большую прочность.

Прочность: 15/15

+2 защиты

Зачарование: +20% к скорости

Поножи охотника

Тип Поножи Ранг Необычное

Улучшенный вариант обычных поножей, с которых начинает каждый кожевник. Хорошо проделанная тонкая работа увеличила их прочность и защиту.

Прочность: 15/15

+6 защиты

Зачарование: +10 атаки

Очаровательный гульфик

Тип Особое Ранг Необычное

Сделанный руками инкуба кожевника, этот гульфик обеспечивает защиту от атак и наполнен небольшим эффектом очарования.

Прочность: 10/10

+25% к сопротивлению оглушению при атаках в промежность

Гипноз – Низкоуровневый эффект очарования привлекает взгляд людей, заставляя их устремить взгляд на гульфик. Может наложить состояние "Ошеломления" или "Очарования" (шанс 10%), если цель обладает 5-м уровнем или ниже.

Зачарование: +5 харизмы

Жертвенный кинжал

Тип Кинжал Ранг Необычное

Урон 1 - 6 Тип Урона Колющий

Этот кижал с волнообразным клинком – воплощение зла, запятнанное кровью невинных. Не наносит урона созданиям зла. Наносит двойной урон созданиям добра. Если используется в жертвоприношении разумного существа, пользователь может получить очки в характеристиках, являющимися самыми высокими у жертвы. Шанс успеха и количество набранных очков зависят от уровня жертвы.

Прочность: 10/10

Предупреждение: Использование этого кинжала может изменить ваше мировоззрение.

Зачарование: +2 урона тьмой.

Полуночный плащ

Тип Плащ Ранг Необычное

Этот плащ пронизан силами тьмы. Хотя он и обеспечивает в какой-то степени защиту, основным его преимуществом является способность скрывать в тени лицо надевшего каждый раз, как поднимается капюшон, – независимо от освещения. Сводит на нет штрафы ослепления.

Прочность: 10/10

+5 защиты

Загадочный человек: Прячет лицо использующего, его имя, мировоззрение и уровень, когда надет капюшон.

Штрафы от ослепления и яркого света не срабатывают.

Зачарование: +10% к навыку "Красться"

Вертел восстановления

Тип Экзотическое Ранг Необычное

Урон 5 - 10 Тип Урона Колющий

Вертел, обычно используемый для обжарки кабанов или других крупных животных на огне. Также он может быть использован как оружие на манер копья. Он не создан для подобного, так что может наложить штраф даже при надлежащей квалификации.

Прочность: 15/15

Зачарование: Когда жертва успешно насажена на вертел, автоматически восстанавливает ей 1-10 ОЗ каждую секунду, поглощая 1 ОМ в секунду.

Теперь у меня осталось чуть больше шестнадцати часов до армагеддона. Только вот ждать до последней минуты, а потом уже разбираться с космического уровня плохишом, – это, как ни посмотри, тупо, поэтому я взял своё новое снаряжение и направился в разрушенный храм.

(Позже)

Четыре часа кровавого боя, и я наконец смог прорубить путь через ГРЁБАНЫХ ГИГАНСКИХ ПАУКОВ! Разрабы с обучением не дурили! Ладно, я предполагал, что тут установят регулятор сложности под проходящего обучение, но всё равно! Я снова поднял уровень, перейдя на 7-й. Мастерство меча только что поднялось до Начинающего 10. Ещё немного и я прорву базовый уровень.

Одно хорошо в этих грёбанных пауках, что я смог получить их кровь. Если брать мои навыки, кровь гигантского паука хороша лишь для двух вещей: противоядий и ядов. Таким образом, я сделал дюжину противоядий и ещё одну дюжину пузырьков с Паучьим ядом. Не знаю, что я буду делать со всем этим, но что-нибудь да придумаю.

Я уже вот как двенадцать часов веду ожесточенную борьбу, и ещё двенадцать осталось до конца света. Сейчас я в безопасной зоне этого "подземелья", так что могу поставить будильник и подремать часа четыре. Невмоготу мне спасать мир, когда я валюсь с ног.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 10 – Первое подчинение**

Ах, будто заново родился. Приятно знать, что функция будильника работает как положено. Ну что ж, убить во сне меня никто не пытался, а это всегда хорошо. Думаю, безопасная комната и впрямь безопасна. На данный момент, чтобы остановить конец света, у меня осталось восемь часов. Повеселимся.

Первый этаж руин чист. Я пришёл к выводу, что, раз нет второго этажа, а мы имеем дело с неописуемо злыми ритуалами, идти вниз – наилучший вариант, и я сразу же нашёл лестницу, идущую вниз. Я активировал Скрытность и Бесшумную ходьбу – не хочу оказаться окружённым здесь внизу.

Моя осторожность пришлась кстати, когда я обнаружил группу из трёх культистов. О том, что они культисты, я узнал от Наблюдения. Благодаря тому, что оно чуток апнулось и я был выше уровнем этих парней, я узнал количество их ОЗ и ОМ!

Культист Кошмара

Уровень 5

ОЗ: 100/100

ОМ: 200/200

Все трое были идентичны. Никто из них не выглядел похожим на главного, так что, предположительно, это был своего рода патруль. И всё же три на одного в первом же моём бою со способными мыслить существами, которые могут вызвать подкрепление? Мне нужно как-то ослабить их или вывести из строя. К счастью, у меня было пару способов это сделать.

Крадясь из-за спины, я приготовил свои мечи и резанул по крайнему слева. Пройдя шею человека насквозь и разминувшись, Мечи пересеклись друг с другом, насквозь пройдя через шею парня, отчего его голова фактически сделала пируэт в воздухе и затем упала на землю, а за ней последовало и тело.

Скрытая атака! Критический удар! Фатальный удар! Культисту Кошмара нанесено 1604 урона!

Скрытая атака! Критический удар! Фатальный удар! Культисту Кошмара нанесено 1250 урона!

Культисту Кошмара нанесено 6 огненного урона!

Вы убили культиста Кошмара! Вы получаете 200 ОП!

Так и думал. Скрытые атаки, критические и фатальные удары приносят врагам массу урона, из чего следует, что и мне они тоже нанесут немало. Но опыта было ну очень мало. По всей видимости, получаемый опыт зависит от соотношения твоего уровня к уровню врага. Убийство созданий выше моего уровня даст мне массу опыта, но у этих культистов уровень был немного ниже, поэтому я получил обычный его объём.

Конечно, после убийства первого культиста я не сидел без дела и использовал щупальца тьмы, чтобы разобраться с женщиной – хотелось бы позже задать ей пару вопросов. Два щупальца схватили её за запястья, утянув их в сторону, чтобы она ничего не вытворила, а когда она попыталась закричать, третий залез к ней в рот. Остались только я и второй парень.

Культисту Кошмара нанесено 30 урона!

Культисту Кошмара нанесено 20 урона!

Культисту Кошмара нанесено 5 огненного урона!

Парирование! Культист Кошмара нанёс вам 5 урона (уменьшено с 15)!

Культисту Кошмара нанесено 34 урона!

На культиста Кошмара наложен эффект "Кровотечение"!

Вы получили 20 урона от культиста Кошмара!

Разоружение!

Критический удар! Фатальный удар! Культисту Кошмара нанесено 40 урона!

Вы убили Культиста Кошмара! Вы получаете 160 ОП!

Этот оказался готов, так что c ним мне пришлось сразиться, хотя в сражении двух мечей и кинжала сомневаться в победителе не приходилось. На этот раз изначально было невозможно получить бонус за обезглавливание ввиду уровня культиста, но это даже хорошо, ведь этот ублюдок сумел нанести мне пару ударов и даже заставить меня уронить вакидзаси, резанув мою руку. Если бы он был более опытным или же имел больше ОЗ, у меня были бы серьёзные проблемы.

Судя по виду женщины-культистки, она была человеком. Ну, нет лучше момента, чтобы проверить парочку моих новых способностей, не так ли? Сначала я использовал Чарующий взгляд, мою расовую способность. Выражение лица девушки изменилось с полного ненависти на какое-то более дружелюбное, и я развеял щупальца. Она свалилась на землю и её взгляд оказался на одном уровне с моим гульфиком. Из-за дизайна того она не могла отвести глаз.

Подойдя к ней, я протянул руку и повернул её лицо так, чтобы она смотрела мне в глаза: "Как тебя зовут, культисточка?"

Девушка, отведя взгляд от моего гульфика, покраснела и ответила: "Делла Смит".

– Делла, скажи мне, сколько вас здесь?

– Я-я не могу предать госпожу!

Я усмехнулся и начал использовать свои навыки: "Ты и не предаёшь её. Просто скажи мне, сколько вас тут, а я сделаю тебе хорошо, и выебу тебя так, что ты вовек не забудешь". Благодаря наложенным на неё различным эффектам (включая эффект "Очарования"), в моих руках она была словно кукла.

Только я прижал её к стене, как она рассказала мне всё, что я хотел знать. При помощи моих 184 шарма, Соблазнения, находящегося на 10 Начинающем, бонусам от моих способностей и эффекту Очарования, она просто не смогла сдержаться. Здесь было где-то двадцать культистов, а также жрица. Они собирались принести в жертву пару эльфов, чтобы призвать своего владыку Кошмара. По правде говоря, довольно клишированный сюжет, но эй, это же всего лишь обучение.

Вскоре слова переросли в поцелуи, а затем культистка оказалась раздета догола. Она выглядела испуганной от вида моего "оружия", но выбора в этом вопросе я ей не давал. Прижав культистку спиной к стене, я поднял девушку и положил её ногу на своё плечо, а после толчком вошёл. Она пронзительно закричала, но я продолжил. Это не было нежное занятие любовью, но жёсткий, брутальный трах. И я получал от него огромное удовольствие.

(Позже)

Забавная вещь в Эгоистичном любовнике – его можно использовать, сколько захочешь. Как это сделал я, позволивший кончить бедняжке только после часа "игры", во время которой заодно использовал на себе Демонический драйв. Ну, возможно, это на время пошатнуло её рассудок. Она вырубилась, а я тем временем решил осмотреть лут с тройки культистов: ещё три жертвенных кинжала, три комплекта мантий, три набора кожаной брони, одежда и пара монет. Ох, и ошейник с ключом. Первый я идентифицировал:

Рабский ошейник (Базовый)

Тип Ошейник Ранг Обычный

Используется работорговцами по всему миру. Хозяин размещает кровь на незакреплённом ошейнике, привязывая его к себе. Когда ошейник надевается на другое существо, он заставляет его повиноваться хозяину. Раб обязан подчиняться всем командам хозяина и не может причинять ему вред. Базовый рабский ошейник может быть снять кем-угодно с помощью ключа.

Ох-хо! Я тут же проткнул палец ножом для свежевания и капнул крови на кристал рабского ошейника.

Хозяином установлен Зайн Даркмор

Отлично! Подойдя к всё ещё ошеломлённой Делле, я надел ей на шею ошейник и закрыл его.

Получена рабыня!

Делла Смит

Женщина человек 5 уровня

Как хозяин, вы можете просматривать статус рабыни.

Разблокирована профессия!

Благодаря успешному захвату раба вы разблокировали профессию [Тренера рабов].

Тренер рабов

Если владеть рабом и называть себя его хозяином может кто-угодно, то для становления тренером быть просто хозяином недостаточно. Часто, но не всегда, захватывать рабов против их воли и подчинять себе, обучать их навыкам, что понадобятся для служения вам или, что лучше, будущему мастеру, – не то, на что большинству хозяев хватит терпения. Однако занимающиеся этим делом могут найти работу в любом месте, где процветает работорговля. (Подсказка: почти везде, даже если это немного нелегально в "хорошеньких" местах.)

Вы хотите принять "Тренера рабов" как вашу профессию?

Да/Нет

Конечно, почему нет? Может быть весело, и, как мне кажется, у меня подходящий для этого билд. "Да".

Профессия изменена на "Тренер рабов"!

Получен навык "Запугивание"!

Получено умение: Экзотическое оружие (Плеть)!

Получен навык "Мастерство хлыста"!

Получен навык "Тренировка"!

Получен кузнечный рецепт: Ошейник

Получен рецепт зачарования: Порабощение

Обратитесь к тренеру профессии для получения более подробной информации.

Ну, я и не ожидал, что эта профессия даст мне что-то суперсильное. Если бы мне нужно было как-то охарактеризовать её, я бы отнёс её к "романтическим" профессиям. Не то чтобы тренерство – что-то такое романтическое (хотя для некоторых, может быть, и да), но по большей части эта профессия из ряда таких, которые редко можно увидеть у большинства игроков высокого уровня, ведь она не влияет напрямую на способность зачищать подземелья. Однако, поскольку я сам по себе и, вероятно, останусь так на некоторое время, у неё есть большой потенциал, тем более что я, вроде как, теперь могу создавать рабские ошейники или научусь в будущем, как только доберусь до какого-нибудь поселения.

– Статус, Делла

Имя Делла Смит Мировоззрение Нейтральный хаотик

Уровень 5 Раса Человек

Класс Отсутствует Подкласс Отсутствует

Опыт 11000/15000 Профессия Отсутствует

ОЗ 50/100 ОМ 200/200

Восстановление ОЗ

1.0 каждую минуту Восстановление ОМ 2.0 каждую минуту

Слава 0 Дурная Слава 0

0 ПМ 0 ЗМ 0 СМ 60 ММ

Характеристики

Сила 15 Интеллект 20

Ловкость 15 Мудрость 50

Телосложение 10 Харизма 15

Удача 5 Атака +0

Защита +10 ???

Оставшиеся Очки: 0

Титулы

Сопротивление

Колющее +10% Тупое +10%

Режущее +10% Огонь

Лёд Вода

Молния Ветер

Земля Свет

Тьма Очарование

Порабощена Зайном Даркмором – Обязана выполнять все команды.

Божество Ловиатар

Умение

Простое оружие

Лёгкая и Средняя броня

Навыки

Владение кинжалом – Начинающий 3 (0%)

Травница – Начинающий 3 (2%)

Скрытность – Начинающий 2 (10%)

Бесшумная ходьба – Начинающий 2 (10%)

Идентификация – Начинающий 2 (18%)

Отравщица – Начинающий 4 (0%)

Наблюдение – Начинающий 2 (75%)

Бросание – Начинающий 2 (0%)

Божественная магия – Начинающий 3 (0%)

Бонусы

Хмм, похоже, я реально нанёс ей урон. А мудрость довольно хороша, если не сравнивать со мной. И божество выбрано, значит и божественная магия есть! Возможно ли? "Заклинания, Делла".

Список Заклинаний

Божественная магия

Свет (Уровень 2, 4%)

Путеводная звезда в темнейших местах. Тронутый объект изучает свет, подобно факелу. Длительность и радиус растут с уровнем.

Длительность: 1 час. Радиус: 6 метров

Потребляет: 10 ОМ

Пронзающий свет (Уровень 1, 0%)

Направленный луч света, что сжигает всё на пути. Урон и диапазон растут с уровнем.

Урона: 5-25. Диапазон: 9 метров

Потребляет: 20 ОМ

Лечащие руки (Уровень 2, 2%)

Прикосновением вы можете лечить раны живых созданий. Не оказывает эффект на конструктов. Наносит вред нежити. Лечение (или урон) растут с уровнем.

Лечение: 50 очков

Потребляет: 20 ОМ

Благословение Ловиатар (Уровень 1, 25%)

Причинять боль и страдания врагам – ваш долг перед богиней. Но будьте осторожны и не убейте их слишком быстро. Во время действия навыка каждая атака (или даже само ваше прикосновение) наносит дополнительные 1-6 святого урона и исцеляет 1-3 урона жертвы. Время, урон и лечение растут с уровнем.

Время: 1 минута

Потребляет: 50 ОМ

ЛЕКАРЬ, ДА! ДА, ЧЁРТ ВОЗЬМИ!

Хмм, стоит проверить эту "Ловиатар" и остальной пантеон.

– Информация о пантеоне.

Пантеон Фаренны

Примечание: Большая часть божеств в Фаренне принимает верующих всех рас. Чтобы получить покровительство божества, поговорите со священником в его храме. Не обязательно иметь покровителя, чтобы молиться о благосклонности божества, но божество с большей вероятностью прислушается к правильному почитателю, чем к тому, кто следует за другим божеством.

В Фаренне есть множество божеств. Однако есть самые распространённые:

Аурил – богиня зимы и холода

Деметра – богиня весны, фермеров и жизни

Эомер Отец Ветров – бог эльфов, лесов и охотников

Фахелд – бог мучения и милосердия

Гатта Сияние Мрака – богиня гномов, ювелиров и торговцев

Инфернус – бог лета и огня

Ловиатар – богиня боли, страдания и мести

Морадин – бог дворфов и кузнецов

Мистра – богиня магии и магов

Некрон – бог смерти

Шарсс – богиня страсти и любви

Темпус – бог войны и варваров

Явенна – богиня осени и музыки

К этому моменту бедная Делла начала приходить в себя. "Отлично, ты проснулась. Оденься и найти себе оружие – нам нужно поохотиться".

– Ч-что? Что ты со мной сделал? – она моргнула, после чего резко пришла в шок, когда её тело начало двигаться само по себе.

– Ох, твой безголовый товарищ любил собирать интересные игрушки. У тебя на шее рабский ошейник, который находился у него в кармане. Так что теперь я твой хозяин. В любом случае, подлечи себя, и мы пойдём дальше. Нам ещё нужно остановить ритуал.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 11 – Пред алтарём**

Не имея выбора (уже ни в чём вообще) Делла против воли присоединилась к моей команде, и мы начали убивать. По правде, когда я пообещал ей дать посмотреть на то, как я трахну жрицу, она стала немного сговорчивее. Всё же приносить страдания – её работа.

Встреченных нами по пути культистов стоит назвать скорее безумными, чем злыми. Делла в этот круг "ёбнутых безумцев" не входила, но загвоздка в том, что она убегала от должостных лиц, не одобривших её занятия. Пытаешься себе открыть пыточный бордель по соседству с храмом бога, ценящего целомудрие, и все вокруг просто с катушек съезжают!

В общем, ей нужно было по-быстрому слинять из города, вот и связалась с этим культом. Только вот, войдя в него, сбежать было трудно. Особенно потому, что на тот момент они уже находились далеко в лесу для встречи со жрицей в её хижине. А увидев на своей шее ошейник, она почти наверняка решила, что это Амброуз (парень, которому я помог избавиться от головы) попытался надеть его на неё во время сегодняшнего патруля. Но мне повезло сделать это первым.

Со стоящим позади лекарем стало на порядок проще без остановок убивать культистов. Достаточно, чтобы я мог выкроить момент опробовать эти жертвенные кинжалы. Я зачаровал по одному Делле и себе на бонусный урон тьмой. Вскоре мы выяснили: "жертвой" враг считается лишь тогда, когда он либо лежит на алтаре связанный или беспомощный, либо же когда во время нанесения последнего удара, как например перерезание горла или удара в сердце, ты взываешь к какому-нибудь божеству. По определённым причинам, я выбрал Шарсс.

Итак, таким образом я получил навык "Владение кинжалом", ещё один уровень и бустанул мудрость с силой. Делла получила 7 уровень и прибавила пару характеристик к телосложению. Ах да, ещё лут, мусорные айтемы, которые я позже куда-нибудь продам, когда попаду в заселённое место. Свои характеристики с поднятия уровня я сберёг, но вот Делле сказал вложить свои в интеллект и телосложение – ей нужно больше ОЗ и ОМ.

У нас есть ещё больше пяти часов до того, как произойдут Неприятности™. Мы взяли небольшой перерыв, утолив жажду и поев жаренного мяса, после чего спустились на третий уровень мини-подземелья. Тут мы обнаружили алтарь, заключённых и жрицу. Ах, а ещё пятерых культистов.

Кстати, почему-то на пути (возможно, из-за захвата рабыни и последующем принесении в жертву кучи людей с помощью кинжала ЗЛА!) моё мировоззрение изменилось на Нейтрального хаотика. Исходя из моего понимания этой системы, всё довольно-таки честно. Я вёл себя порядком таки развратно (хаотик) и не забивал голову убийствами, но совершал их, чтобы спасти мир (нейтралист). Вполне логично.

Когда мы открыли дверь в главную комнату с алтарём, нам открылся вид на двух раздетых догола и прикованных к двум колоннам у алтаря эльфиек. В центре комнаты стояло пятеро культистов, а у каменного алтаря находилась жрица. Только мы вошли, как они сразу же перевели свои взгляды на нас. Пока они в шоке, я подгадал момент использовать на них Наблюдение.

Алекс Дамоклс

Мужчина человек

Боец 6 уровня

500/500 ОЗ. 100/100 ОМ.

Севера Рекс

Женщина человек

Разбойница 6 уровня

300/300 ОЗ. 100/100 ОМ.

Дред Тревилс

Мужчина человек

Маг 7 уровня

100/100 ОЗ. 500/500 ОМ.

Лютер Кросс

Мужчина человек

Клирик 4 уровня

200/200 ОЗ. 400/400 ОМ.

Ашен Виллоу

Гермафродит человек

Варвар 5 уровня

600/600 ОЗ. 50/50 ОМ.

Джейд Роузбург

Женщина человек

Жрица 10 уровня

1000/1000 ОЗ. 1000/1000 ОМ.

Вот же ж класс. Команда именных мобов. А среди них 10-й уровень! Хорошо, что я почти имба и эта группа ниже моего уровня. Глянув на Деллу, я сказал: "Держись сзади, сконцентрируйся на защите и будь готова подлечиться, если потребуется". Эти ребята, по всей видимости, относились ко злым созданиям, поэтому её кинжал навряд им что-либо сделает. Хороший способ для шишек убедиться, что никто из подчинённых не захочет вдруг резко подняться по карьерной лестнице. Между прочим, я осторожно вылил яд на свои клинки и увидел, что теперь они будут наносить врагу дополнительный урон ядом гигантского паука в минуту.

Жрица опомнилась быстрее своих приспешников и закричала: "УБИТЬ НАРУШИТЕЛЕЙ!"

Реакция команды была ожидаема. Разбойница ушла в стелс, боец достал свои меч и щит, варвар взревел, собираясь атаковать своей секирой, а маг с клириком, произнося заклинания, отступили назад. Хах, спасибо, но позвольте отказаться.

Побежав в атаку, я достал свои мечи, и только я подобрался к магу, как варвар попытался отсечь мне голову. Я сделал перекат с пути атаки и резанул по задней стороне его ноги для "отвлечения внимания".

Вы нанесли 34 урона Ашену Виллоу

Отравление! Яд гигантского паука: Минус 1 ОЗ/секунду. Осталось 60 секунд.

Наложено кровотечение! Минус 1 ОЗ/секунду.

И я двинулся дальше. Я застал врасплох мага Затуманиванием разума – как раз в момент, чтобы сорвать его заклинание. Однако в ту же секунду клирик использовал групповой бафф. Нужно быстро избавиться от заклинателей. Было очевидно, что я очень удивил эту группу, так как был сильнее и быстрее, чем должен быть. Только я сделал два фатальных удара по магу (он реально был без брони, как и я, и, по всей видимости, относился к чисто атакующему типу), опустив здоровье придурка до нуля, и сразу же, почувствовав укол в боку, перевёл взгляд на разбойницу, принявшую изумлённый вид. Ну, не удивительно – мой сломавшийся адский щит позволил пройти только пяти единицам урона от всей её скрытой атаки. К несчастью для неё, напротив девушки появились щупальца, которые, держа ту за руки и ноги, подняли её над землёй и несколько раз шлёпнули по ягодицам.

Остались боец и варвар, с чем им можно было посочувствовать – я довольно быстр – шестьдесят ловкости-то – и мог свободно кружить вокруг клирика, держа его между собой и секирой варвара. Варвар пришёл в ярость, когда тот в одну, наполненную злобой атаку забрал треть ОЗ Клирика, вплоть до грудной клетки погрузив топор в ключицу последнего. Он выглядел ещё более обозлённым, когда моя катана, отнимая последние ОЗ у клирика, отрубила ему голову.

Теперь уже двое на одного, только вот дышу я уже выдохся. Это был нелёгкий бой. Уклоняясь от двуручного меча бойца, я вновь призвал адский щит. Довольно полезная способность. У тёмной магии почти отсутствовала прямая атакующая сила, но она была просто идеальна для защиты, если есть другие атакующие скиллы.

По правде говоря, в какой-то момент боец стал для меня главной угрозой. Он балансировал между мечом и щитом, под его дублетом находилось что-то напоминающее кольчужную рубашку и он в любой момент мог перейти от нападения к защите. Очень сложно победить, не имея подавляющей силы. Варвар же просто размахивал вокруг массивным оружием с невообразимой силой. Если бы оно по мне попало, было бы чертовски больно, но какой от этого толк, если оно по мне не попадёт?

Я продолжал маневрировать, держа варвара между собой и бойцом, изматывая первого. Атаки по его подколенным сухожилиям, запястьям, рукам и прочему позволяли мне медленно изматывать варвара аж до тех пор, пока он не рухнул на землю – едва живой, не способный поднять оружие и вообще двигаться. Похоже, у меня ещё пара минут, пока он вновь не станет проблемой.

Не то чтобы эта пара минут у него были. Боец нахмурился при виде, как я хладнокровно убил его товарища ударом в шею. Остались только мы вдвоём. Он решил, что уже достаточно оценил мою силу, и бросился в атаку. Я очень сильно хотел бы сказать, что мой стиль двойного меча превосходит его традиционный мече-щитовой, но это было бы ложью. Я накинул на него Эйфорию, которая более-менее нарушила его стойку, что позволила моей катане обойти его защиту. В этот момент активировалась особая способность Мунсурайсы, давшая мне возможность проигнорировать его броню и распороть ему живот. Он упал на землю, а в стороне от него и меч, а сам боец смотрел на меня с ненавистью в глазах, пока я не обезглавил и его.

Жрица, похоже, не собиралась вмешиваться, что было мне на руку. Повернувшись, чтобы посмотреть на несчастную (и кричащую) разбойницу, я усмехнулся и вытащил кое-какую штучку из "мусорной" части лута моего инвентаря – простенькую медную цепочку. На рынке я бы продал её за копейки. Ранее я проверил зачарование порабощения, и выяснил, что не обязательно наносить чары именно на ошейник, так что наложил их на эту цепочку.

Ожерелье рабства

Тип Ожерелье Ранг Необычное

Обычная медная цепочка, подобные которой делают начинающие ремесленники. Это ожерелье было зачаровано проклятием порабощения и действует как рабский ошейник. Ожерелье может быть снято только хозяином или в случае смерти раба.

Со злой усмешкой я вылил немного крови из раны, которую нанесла мне разбойница, и потянулся к ней, начавшей после этого с НАМНОГО большим рвением бороться с щупальцами, а затем закрепил ожерелье у неё на шее.

Получена рабыня!

Севера Рекс

Женщина человек

Разбойница 5 уровня

Как хозяин, вы можете видеть статус рабыни.

– Хех, отлично, – я освободил её от щупалец, после чего она поднялась, потирая задницу, которая, ясное дело, была очень чувствительной после порки.

– Что теперь, хозяин? – с какой злобой она произнесла последнее слово! Если бы чары не запрещали ей, она определённо попыталась бы убить меня.

Я зловеще улыбнулся новенькому дополнению к моему гарему. Да, даже во время обучения я сделаю себе гарем! Кому нужны команды из игроков, когда можно поработить милашек-НПС? Да и чихал я на то, что кому-то это не понравится. Я уже не паладин! "Не беспокойся, Севера. Я позабочусь о твоей попке позже – вплоть до того момента, пока ты не научишься уважению. Спросишь там Деллу, чего тебе ждать. Сейчас же нам нужно кое-что сделать с этой жрицей".

– Ох, и что же это за "что-то"? Ты же знаешь, что я жрица Мистры? Мощь моей магии за гранью понимания таких, как ты!

Я перестал собирать лут с трупов павших именных мобов и усмехнулся: "О, уверен, битва с тобой была бы весёлой, но у меня на уме есть кое-что другое, Джейд Роузбург. У нас ещё есть – сколько там – четыре часа до момента, как твой ритуал будет завершен, да? Что скажешь о небольшом пари? Ты и я, без оружия. Если идти по дороге, с которой мы пришли, мы найдём комнату, в которой мы сможем уединиться. Я заставлю тебя кричать и умолять меня пощадить тебя за половину от этого времени".

– А ты довольно самоуверен, да, инкуб? И каковы же условия пари, в котором я собираюсь принять участие?

– Ох, всё просто. Если победишь ты, я присоединюсь к тебе в этом ритуале и помогу призвать вашего тёмного властелина. Если же выиграю я, то ты присоединишься к нашему ужину – его главным блюдом, – я хищно улыбнулся и добавил: – Без своей охраны победить нас троих будет... несколько трудно даже для тебя. А если ты и победишь, то вполне возможно будешь слишком ослаблена или изранена для исполнения ритуала. С пари у тебя намного больше шансов на успех, – я сделал паузу и сказал: – Если только ты, конечно, уверена в своих навыках.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 12 – Жрица и принцессы**

Жрица была на несколько уровней выше меня и являлась боссом этого обучения, но у меня были читерские навыки и статы. Именно из-за них и моих слов о том, в каком она будет состоянии после боя с моей командой даже в случае победы, заставили её плясать под мою дудку. По правде, этот новый персонаж начинает нравиться мне даже больше, чем Торган. В подобных ситуация чувствуется раж, который не получить от простого наказания зла.

Приказав моим рабыням пока разводить костёр, за что удостоился от жрицы усмешки, я с ней удалился в приватную комнату. Она и не сомневалась в своей способности сопротивляться, свято веря в то, что я был чересчур самоуверенным из-за своей натуры инкуба.

Только войдя в комнату, я притянул жрицу к себе, воспользовавшись своей увеличенной силой, расположив её вплотную к моему телу и поцеловав прямо в губы. Пока она в шоке что-то бормотала, я незаметно наложил на неё Эгоистичного любовника. Ах, да, воспользуйся я этой уловкой в обычной ситуации, и жрица обязательно заметила бы, но сейчас она была немного в растерянности и упустила её.

Протянув одну руку, я крепко, но не душа, сжал её горло, а второй начал раздевать. В то же время я не прекращая смотрел ей в глаза, наблюдая за каждой её реакцией: когда я щёлкнул пальцем по теперь уже обнажённому соску, когда легонько коснулся её бёдер и когда играл с её попкой. Может, говорить такое и неприлично, но на свете есть ОЧЕНЬ реалистичные секс-игры в ВР, и я поиграл в них достаточно, чтобы подчерпнуть для себя пару трюков. Правда, в реале секса как такового у меня было не особо много, но не то чтобы я жаловался.

Я даже не раздевался и не доставал член – просто продолжал трогать её, подразнивать, массировать, целовать, может, немного покусывал и ублажал её своими пальцами, продолжая прелюдия и разжигая её всё сильнее и сильнее. Естественно, из-за не развеянного заклинания она не могла кончить, а потому удовольствие продолжало всё нарастать и нарастать. Да, это было нечестно, но играют честно только дураки. Я люблю побеждать, особенно когда победа принимает такой вид.

Наконец, после немногим более часа пыток удовольствие, Джейд сломалась и закричала: "АХ, БОЖЕ! ПРОСТО ДАЙ МНЕ УЖЕ КОНЧИТЬ!" К этому моменту она тяжело дышала и уже не могла здраво размышлять.

Я отпустил её горло и сказал: "Встань на колени и умоляй меня".

Шатаясь, она упала на колени и подняла взгляд на меня, начав умолять: "Прошу! Умоляю тебя, выеби меня, изнасилуй меня! Дай мне уже кончить!"

Ухмыльнувшись ей, я сказал: "Я победил", – а после заставил её наблюдать за тем, как я снимаю одежду. Она ахнула, увидев мой размер, но к этому моменту её голова полностью была забита мыслями о том, чтобы кончить.

Схватив за волосы, я поднял и нагнул её над столом, раздвинув её ножки. Когда я вошёл внутрь, она была мокрой и полностью готовой, но это не помогло ей сдержать вопль боли в момент, когда я ударился о стенки её влагалища. Взявшись за её стройные бёдра, я продолжил нападение, полностью отдавшись удовольствию. А его я получал в огромном количестве.

Я кончил прямо в неё, но даже тогда не позволил сделать этого ей. Так и оставив её – измученную и задыхающуюся, но при этом возбуждённую – я достал из инвентаря зачарованный вертел. Осторожно, я нацелился и с лёгкостью, за которую следовало поблагодарить мой высокий навык готовки, с силой пронзил вертелом тело жрицы. Когда же он вышел у неё из-за рта, развеял Эгоистичного любовника, отчего она испытала сильнейший оргазм в своей жизни.

Я не потрудился посмотреть её статус – всё же, нанизанная на вертел, она получала небольшой урон в секунду и восстанавливала здоровье за счёт своей же маны. Вместо этого я вставил второй стержень ей в зад, чтобы стабилизировать женщину на шесте, а после привязал к вертелу её руки и ноги, параллельно собрав сзади её волосы.

Из инвентаря я вытащил приправы, которые достал в хижине жрицы, после чего начал натирать её маслами и вообще делать всё возможное, чтобы улучшить вкус её мяса. Кем ни был тот, кто программировал "Поваренную книгу Долчета", он явно знал своё дело, отчего я невольно задумался о его реале. Как-никак, игра – одно дело, а реальность – совершенно другое.

Покончив с приправами, я оделся и подозвал моих рабынь, чтобы те вынесли бывшую жрицу (теперь – мясо) к огню, а сам отправился поглядеть на тех двух эльфов. По пути я изучил окошки.

Вы победили целую команду авантюристов!

Получено 6500 ОП!

За победу команды "Чёрная рука" в одиночку вы получаете 210 славы (увеличено с 200)!

Теперь вы 9 уровня!

У вас есть 35 очков для распределения!

Соблазнение повышено до Базового 1.

Открыт новый поднавык: "Боевое соблазнение"

Боевое Соблазнение – Только воистину бесстыдный человек может попытаться соблазнить своего врага в разгар боя, получив при этом... интересные результаты. Главное – не дайте застать себя врасплох, пока будете увлечены своим неправильным "мечом"!

Я посмотрел задание, но оно всё ещё не было завершено, хотя обратный отсчёт и остановился. Может, всё потому, что я захватил, но не убил жрицу. По крайней мере пока. Наверное, нужно сначала поговорить с эльфами.

Подойдя к ближайшей эльфийке, я улыбнулся ей и осторожно вытащил кляп, впрочем цепи пока оставил на месте. Лучше переждать и убедиться, что она не сошла с ума или сама не культистка. Или что она не свихнётся при виде переворачивающейся на углях жрицы. Я заговорил на эльфийском: "Привет, моя сладенькая. Кто же ты такая?"

Естественно, я сразу использовал на ней и другой эльфийке Наблюдение, чтобы посмотреть их статус. На старте новой игры информация – сила, и даже если они мне соврут, это что-то да скажет.

Арава Лиарора

Женщина эльф

Жрица 6 уровня

Титулы: Принцесса Вирмвуда

Исайя Лиарора

Женщина эльф

Рейнджер 6 уровня

Титулы: Принцесса Вирмвуда

Такс, принцессы? Да ещё и сёстры, похоже. Интересно. Не ожидал так рано в игре встретить принцесс-эльфиек. Не сводя глаз с эльфийки передо мной, я ожидал, чего она мне скажет.

Собравшись с духом, как она, голая и привязанная жертвой к колонне, могла, эльфийка промолвила: "Я – Арава Лиарора, принцесса Вирмвуда и жрица Шарсс. А там моя сестра, Исайя Лиарора, – принцесса Вирмвуда и охотница Отца Ветров. Судя по всему, ты не из культистов? Как ты нашёл нас здесь?"

На её решение говорить откровенно я улыбнулся: "Я... путешественник, – мне потребовалась пара секунд, чтобы вспомнить термин, которым они описывают в этом мире игроков. Это дало желаемый эффект – Аравины глаза загорелись, и она кивнула мне, чтобы я продолжал. – Я недавно прибыл в этот мир и оказался в лесу. После нескольких битв с созданиями леса я обнаружил в лесу хижину. Что я там обнаружил, уверен, ты и сама знаешь. Я получил задание, велевшее мне исследовать храм и по возможности остановить ритуал".

– И оно потребовало живьём насадить жрицу на вертел? Я вижу, как она там корчится от жара.

– Ах, нет. Это моя инициатива. Но мне показалось, что собравшаяся призвать в этот мир кошмаром вполне заслуживает мучений перед смертью.

– А почему я и моя сестра всё ещё связаны?

– Мне нужно было убедится, что вас никто не контролирует и вы не отреагируете резко на эту... ситуацию. Кстати, должен отметить вашу невероятную красоту. Кстати, ты сказала, что ты жрица Шарсс, да? Если я развяжу тебя с сестрой и принесу вам чего-нибудь надеть, сможешь рассказать мне побольше об этой богине? У меня лишь основная информация по главным божествам этого мира, и мне хотелось бы узнать о них поподробнее.

Арава ухмыльнулась: "Инкуб хочет узнать больше о богине любви и страсти? Почему я не удивлена? И что же ты имеешь ввиду под «рассказать побольше»?"

Я усмехнулся и протянул руку, положил её ей на талию и поднял даму, чтобы мне легче было снять цепи в том месте, где они примыкали к колонне: "Думаю, мы оба сможем насладиться этими «рассказом», как считаешь?"

– А моя сестра?

– Она может понаблюдать или присоединиться к нам, если захочет.

– А те две девушки у огня?

– Мои рабыни, обе пойманы недавно. Одной я пообещал напомнить её место. Ещё я хочу, чтобы они обе поняли, что я могу быть как добрым, так и жестоким.

– А ты сопроводишь нас с сестрой обратно в Вирмвуд?

– Я путешественник. У меня нет ни нужды, ни желания вечно оставаться в этом разрушенном храме. Путешествие в королевство эльфов и сопровождение в безопасности его принцесс мне кажутся занятными.

Как только мы договорили, я отнёс её к месту, где была прикована её сестра, и вскоре у меня на каждую руку приходилась обнажённая эльфийка. Отойдя в сторону от алтаря, я бросил на землю культистсткие мантии и накидки на манер своеобразное простыни, и мы приступили к "рассказу".

(Позже)

После нашей "беседы" Арава положила начало для меня как последователя Шарсс. Открылся класс жреца, но я воздержался от выбора класса – на пока. Лучше подождать, пока мы не попадём в какой-нибудь город, где у меня будет больше вариантов. Однако же я получил парочку бонусов за то, что у меня появилось божество-покровитель.

Божественный покровитель: Шарсс

Сопротивление очарованию: +10%

Магия очарования

Плодотворная страсть (Уровень 1, 0%)

Даёт цели благословление богини. Цель произведёт ребёнка со следующим созданием, с которым разделит ложе, независимо от того, какое это существо, вплоть до следующего новолуния.

Потребляет: 400 ОМ

Безопасная страсть (Уровень 1, 0%)

Благословение богини защищает цель. Неважно, сколько раз цель переспит с кем-либо или с кем она переспит, до тех пор, пока не взойдёт полная луна, она не произведёт ребёнка.

Потребляет: 400 ОМ

О да, они были полностью бесполезны в бою, кроме разве что сопротивления очарованию, давшего мне целых -40% сопротивления женским попыткам очаровать меня (или -90%, если они красивее меня), но оплодотворение кого-то или даже просто решение наложить на пытающихся завести ребёнка Плодотворную страсть может стать весомым поводом обозлённым отцам и мужам не бегать за мной с факелами и вилами.

Оглянувшись на жрицу, я был несколько удивлён увидеть её всё ещё живой. Когда я насадил её на вертел, тот нанёс ей серьёзный урон – это засчитали за фатальный и критический удар; ещё больше урона со временем нанесли вызванное ним кровотечении на пару с огнём, но количество её ОМ хватило, чтобы подпитывать зачарование вертела и не дать ей умереть, хоть её мясо и идеально прожарилось.

Молодым эльфийкам немного претила мысль о поедании человеческой плоти, но в конце концов я их убедил. Мои рабыни, само собой, сделали всё так, как я им приказал, хотя им это не очень нравилось. Но все согласились с тем, что мясо на вкус было превосходным. В какой-то момент жрица всё же умерла, и мне пришли уведомления.

Задание завершено: Найти жрицу

Культист Кошмара собирается призвать кошмара! Найдите подсказки, что могут помочь предотвратить это, и остановите призыв, пока не стало слишком поздно!

Вы нашли жрицу и разрушили её злые планы, заживо зажарив её и съев!

Ранг F

Успех

Предотвращение ритуала призыва

Бонус! Вы спасли эльфийских принцесс!

Провал Успех призыва

Награды

Опыт

Репутация в Вирмвуде изменена на Дружелюбную

+420 славы (увеличено с 400)

Священный лук Вирмвуда

Стрела маны

Священный лук Вирмвуда

Тип Лук Ранг Редкое

Урон 45-80 Тип урона Колющий

Этот лук был сделан из ветки священного дерева в Вирмвуде. Его редко можно найти за пределами Вирмвуда и почти нереально обнаружить в руках кого-то, кроме эльфов. В этот лук вплетена сильная магия. Наносит тройной урон по созданиям зла.

Требуется 15 уровень или раса (эльф)

Требуется Мастерство лука Базовое 1.

Стрела маны (Максимальный)

Вы можете превратить свою ману в стрелы и стрелять ими со своего лука. Для каждой созданной таким образом стрелы будет затрачено 1 ОМ. По большей части они такие же, как и обычные стрелы, но так как состоят из магии, то могут поражать бестелесных врагов.

Прекрасно. Лук, который я сейчас не могу использовать, хоть он великолепен. Но когда раздобуду какой-нибудь другой лук, Стрела маны точно станет полезной, может быть.

Вы достигли 10 Уровня!

У вас есть 40 очков для распределения!

Ваше духовное оружие достигло нового уровня. Выберите способности.

Тренер рабов 10 уровня

Доступны новые способности! Увидьтесь с тренером, чтобы их разблокировать!

Похоже, появилась ещё одна причина попасть в город. В любом случае, я решил проверить, как можно улучшить мои мечи. По итогу я принял решение добавить парочку подходящих оружию улучшений. Оба в разных направлениях, чтобы наносить ими разный урон.

Мунсурайса (Лунный Резчик)

Тип Меч (катана) Ранг Уникальное – Духовное

Урон 15-30 Тип урона Режущий

Часть Дайсё Небесного Мечника. Это духовное оружие растёт в силе вместе с вашим уровнем, однако вы теряете 10% полученного опыта.

+10 атаки, +5 мудрости

20% шанс проигнорировать броню при ударе.

Серповидный лунный разрез – Выпускает из лезвия магическую волну, наносящую урон всем существам в 6 метрах в конусе перед его владельцем. Потребляет 20 ОЗ.

Дайсё небесного мечника: Когда экипировано с Тайё но Цубасой, +5 силы, +5 ловкости

Тайё но Цубаса (Клинок Солнца)

Тип Меч (вакидзаси) Ранг Уникальное – Духовное

Урон 10-20 Тип урона Режущий

Часть Дайсё Небесного Мечника. Это Духовное оружие растёт в силе вместе с вашим уровнем, однако вы теряете 10% полученного опыта.

+10 атаки, +5 шарма

4-10 огненного урона при ударе.

Наносит двойной урон нежити.

Дайсё небесного мечника: Когда экипировано с Мунсурайсой, +5 телосложения, +5 интеллекта

После нашей трапезы я приказал рабыням прибраться, а мы с принцессами тем временем отправились искать их снаряжение. Когда они приоделись, я показал им кольцо и лук Вирмвуда и рассказал, как их получил. Кольцо принадлежало их дому, хоть и древнего дизайна времён ещё самого Бедствия. Они захотели, чтобы я придержал его у себя, – всё равно со всем этим спасением их от становления жертвами я завоевал расположение их дома.

А насчёт лука, то я обменял его у Исайи. Она уже могла его использовать да и меня ещё ждёт долгий путь, пока я наконец смогу его экипировать, ведь у меня нет лука, с которым я смог бы потренироваться в стрельбе. В обмен она дала мне свой лук.

Лук дома Лиароры

Тип Лук Ранг Необычное

Урон 20-30 Тип урона Колющий

Хорошо сделанный лук, украшенный знаком Дома Лиароры Королевства Вирмвуда. Хотя он и не редкий, но владение этим луком показывает, что его владелец заслужил расположение дома Лиароры.

+20 атаки

Зачарование: Скрытно – Стрельба из этого лука не нарушит навыки "Скрытность" и "Бесшумная ходьба".

На выходе из храма выскочило новое окно.

Поздравляем с завершением обучения! Поскольку вы выбрали альтернативный маршрут завершения, ваше путешествие продолжится в ближайшем городе Фатоне.

За ваш специфический способ борьбы с боссом подземелья вы получаете титул!

Сексегутор

Для вас не существует ничего слишком развратного

+210 дурной славы (увеличено с 100)

За убийство врагов во время интима вы не получите дурной славы.

За то, что вы убедили принцесс Вирмвуда заняться вместе с вами каннибализмом, вы получаете титул!

Развратитель

Вы способны обратить даже самую добродетельную душу ко злу.

+10% к социальным взаимодействиям

+210 дурной славы (увеличено с 100)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Описание второго тома**

Зайн Даркмор, ранее бывший сильнейшим паладином в WoD, наконец завершил обучение "Век анархии онлайн" и покинул его вместе с двумя рабынями, а также принцессами, которых он пообещал сопроводить до их дома. Излишне говорить, что на этом его приключения только начинаются!

Следуйте за Зайном Даркмором, пока тот идёт по тропе тьмы, делает всё что пожелает и с высокой колокольни плюет на нормы морали. На что способен безбашенный парень в мире с реализмом "лучше, чем в жизни", если он решился прожить свою новую жизнь на полную катушку?

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 13 – Первая ночь в Фатоне**

Дорога в Фатон была не такой уж далёкой – всего день пути, так что на ночь мы остановились в хижине жрицы. После приятной ночи (не такой приятной для Северы: как и обещал, я её надлежащим образом наказал, использовав её попку) и завтрака остатками из хижины, мы двинулись в путь. Кстати, навыком готовки, оказывается, можно давать временные баффы. Мясо жрицы дало нам +10% к скорости передвижения на час, и мы съели оставшуюся её часть за обедом, поэтому к Фатону добрались к середине дня.

Как только мы приблизились к вратам в город, подсуетилась стража, поклонившись двум принцессам: "Ваши Величества! Мы так рады видеть вас в целости и сохранности! Мы слышали, что случилось с вашей каретой. Как вы спаслись?"

По всей видимости, культисты подстерегли принцесс, когда те находились на дипломатической миссии в землях людей. Культисты использовали яд, чтобы ликвидировать их эскорт, а самих девушек схватили и отвезли в хижину. Исайя рассказала страже о жрице, её ритуале и том, как я пришёл и остановил его. Она опустила некоторые детали, как например жарка жрицы, но упомянула о том, что я победил ту команду авантюристов.

Стража повернулась и взглянула на меня по-новому: "А кто вы?". Они не знали, что делать со мной. Высокая слава заставляла стражей относиться ко мне дружелюбно, а высокая дурная слава – испытывать ко мне неприязнь. Имея в равной степени высоких оба параметра, по крайней мере для низких уровней, я, похоже, сбивал их с толку.

Я обворожительно улыбнулся: "Я путешественник. Впервые появился в этом мире на территории леса, после чего случайно наткнулся на хижину жрицы. К счастью, я прибыл как раз вовремя, чтобы остановить её грязные дела. По правде, мы с моими компаньонами уже долгое время пробыли в дороге, и нам очень хотелось поесть горячего и выпить чего-нибудь хорошего".

Главный стражник кивнул: "Ну, тогда всё хорошо. Если вы проследуете по главной дороге, то найдёте "Ледину Благосклонность". Не самая дорогая гостиница в округе, но у них лучшая еда, да и владелец связан с местной жрицей Шарс. Рядом с ней находится гильдия авантюристов. Если вы, с ваших слов, новый путешественник, то вы захотите туда зайти".

"Ледина Благосклонность" была типичной гостиницей из фэнтезийного мира. Хотя можно сказать, что она было довольно таки высококлассной – всё же имела три этажа. Обычные комнаты были на первом этаже, соединённом с таверной. Ну, дальнейшая история слишком клишированная, так что её опустим – излишне расписывать то, как мы сняли комнаты на три ночи с включенным питанием, заплатив в общем 10 серебряных и 5 медных за каждую комнату. Принцессы получили одну комнату, а я и мои рабыни разделили другую. Мы оплатили сразу три ночи, чтобы за это время успеть отдохнуть, выбрать классы с профессиями и, надеюсь, найти транспорт до эльфийского королевства, чтобы не добираться до него пешком. Навряд у нас хватит на лошадь каждому, но вот повозку, скорее всего, мы себе позволить сможем.

В любом случае, как только мы заселились в наши комнаты, принцессы пошли на встречу с какими-то людьми, которых они до этого встретили в городе, а мои рабыни последовали за мной в холл гильдии. По правде, оно было таким же трёхэтажным зданием, что впечатляюще по меркам средневекового города. Может, их построили с помощью магии?

Войдя в главную комнату, мы, ясное дело, привлекли к себе взгляды остальных. Такое часто встречается в играх, особенно у новичков. Когда за новичком следует две красивые женщины, невозможно не вызвать ажиотаж. Посмотрев на стойку, я увидел там молодого мужчину.

– Привет, я бы хотел зарегистрироваться авантюристом.

– Только вы?

– Эм, а рабы могут зарегистрироваться?

– Боюсь, что нет. Но если рабы являются бывшими авантюристами, их рангом можно увеличить ваш, а действия ваших рабов будут засчитываться за выполнение заданий вами. Они – ваша собственность, прямо как ваш меч.

– Замечательно. Я регистрирую себя, а Севере нужно будет сдать свою карточку.

– Для справки, как вы получили в своё имущество авантюриста?

– Её команда, Чёрная рука, работала на жрицу, проводящую тёмный ритуал. Они атаковали меня, когда я прервал его. Она – единственная выжившая из той группы.

– Ах. Чёрная рука была командой Е-ранга. Отлично сработано, как для нового авантюриста!

– Ну, я путешественник. А можно ли чуть-чуть поподробнее о рангах?

– А, ну, это всё объясняет. Насчёт рангов: они варьируются от F до А, а дальше следуют S, SS и SSS ранги. Чтобы определить свой ранг, все проходят тестирование. Как только ваш первоначальный рейтинг будет установлен, вы, через какое-то время, сможете повысить свой ранг за счёт достижений, хотя вам всё равно придётся пройти испытание, чтобы получить подтверждение ранга. Раньше существовала балльная система, но позже нами было замечено, что люди начинали жульничать или просто покупать себе путь к более высоким рангам ради получения славы или из собственной гордости, а потом погибали на задании, слишком сложным для них. Таким образом, нынешняя система позволяет продвигаться вперёд, но удерживает неквалифицированных от продвижения за пределы возможностей.

– И что же представляют из себя эти тестирования?

– Тестирование навыков для воинов и тестирование магии для магов. Вы можете выбрать одно из этих испытаний или взяться сразу за оба.

– А какие другие услуги предоставляет гильдия?

– Вдобавок к проверке сложности заданий и наград мы также скупаем ненужные вам материалы и снаряжение по справедливой цене, основанной на текущем рынке. Для ещё не открывших класс или подкласс у нас есть службы тестирования, предлагающие пути, которые могут вам подойти, и информируют о условиях для их получения. В дополнении ко всему, участники гильдии могут бесплатно остановиться в холле гильдии, если у них хорошая репутация.

– Замечательно. Сейчас я хотел бы завершить свою регистрацию.

– Заполните эту форму.

Я заполнил форму, и сотрудник гильдии сказал мне, что они подготовят всё к следующему вечеру. Так как инструкторы на день отправились по домам, мы завтра вернёмся для моей оценки. "Кстати, а где можно обучиться каким-нибудь профессиям?"

– Рядом с рыночной площадью находится гильдия торговцев – туда то вам и надо. Они закрываются на ночь, но будут открыты завтра ранним утром. Если вы хотите изучить конкретную профессию и необходимого тренера там не будет, они смогут хотя бы сказать, куда вам нужно идти.

Я поблагодарил клерка, которого, оказывается, звали Билл, и ушёл с плетущимися за мной Северой и Деллой. Севера интенсивно краснела всё это время – раньше она была авантюристкой Е-ранга, а теперь её публично называют рабыней. Ну что ж, ей придётся смириться с этим, ведь в ближайшее время отпускать её я не собираюсь. Ни один мой раб не уйдёт из моих рук. Гарем из рабов, которых я могу взять с собой в бой? Почему ко мне не приходило такое в голову раньше? Ах да, Торган же добряк и никогда бы не сделал чего-то такого. Благо, что Зайн – испорченный ублюдок!

Кстати о гаремах и испорченности, я с нетерпением жду опробовать как можно больше того и другого, поэтому мы отправились обратно в гостиницу на ужин. Ничего особенного, всего лишь мясо, сыр, хлеб и эль, но всё было вкусно. Знаете, такая простая домашняя еда, которую можно приготовить за полчаса, но которая приносит гораздо больше удовлетворения, чем малюсенькие порции в пятизвёздочных ресторанах.

После ужина мы пошли в нашу комнату, пожелав спокойной ночи принцессам. Как только за нами закрылась дверь, я приказал своим рабыням раздеться, чтобы внимательнее их рассмотреть. Как-никак, впервые мы остались наедине. Естественно, я тоже разделся.

Делла обладала золотистыми, спускающимися до плеч волосами, голубыми глазами и ростом близко метра семидесяти. Если бы нужно было как-то её категоризировать, я бы отнёс её к типу "худышек". Её изгибы не сильно выделялись, но были правильно пропорциональными и хорошо сочетались с её грудью второго размера. У неё был такой невинный вид, как у "девушки, живущей по соседству". При всём этом, она была огромной садисткой, верующей в Ловиатар. На её пояснице, чуть выше попки, я заметил тату. Чёрт возьми, это же трэмп-стэмп с символом Ловиатар!

В то же время Севера была высокой черноволосой секс-машиной. Или станет ею, когда я с ней закончу. Метр восемьдесят ростом, она обладала изгибами, заставляющими мужчин пускать слюни, а женщин лить слёзы, и их только подчёркивали надетые на ней её любимые кожаные штаны. Её фигуру "песочные часы" дополняли грудь четвёртого размера. В отличии от Деллы, аккуратно подстригшей волосы между ног, Севера была полностью выбрита. Видимо, она привыкла доминировать в отношениях, и принуждение быть моей игрушкой было для неё в новинку. Её волосы, ранее собранными в конский хвостик, теперь были распущенными и доходили до ей пояса.

Я осматривал своих красавиц, расхаживая вокруг них, пощипавая и играясь с ними во время разговора, подразнивая их так на манер небольших прелюдий: "Как вы слышали, я собираюсь стать авантюристом, и вы двое будете со мной на моём становлении в этой области. Нам до сих пор нужно получить классы для меня и Деллы, да и вам обеим нужны профессии".

– А я то думала, что "секс-рабыни" и есть наша профессия, – ах, Севера, спасибо за то, что перебила меня.

– Севера, наклонись и выставь свою попку. Делла, пока я говорю, шлёпай Северу по заднице, – мне кажется, что будет лучше, если я буду тренировать Северу как мазохистку, а Деллу как что-то между доминанткой и сабмиссива. Это будет просто идеально. По комнате раздалось эхо от раздавшегося первого шлепка по Севереной заднице, а сама она начала похныкивать. – Не беспокойтесь, я в достатке оттрахаю вас обоих. В конце концов, я же инкуб, и у меня есть определённые потребности, которые нужно удовлетворять. Но в такой же мере мне нужно, чтобы мои вещи приносили пользу. Хоть и я мог отправить вас в бордель, но решил, что будет лучше, если вы научитесь чему-нибудь полезному. Завтра мы пойдём на рыночную площадь и увидим, какие профессии нам доступны. И, в зависимости от здешних цен, мы даже можем пойти присмотреть на рынке рабов кого-нибудь новенького для нашей группы".

– Новенького, хозяин? – подала голос Делла, продолжая шлёпать свою коллегу-рабыню. Её щёки покраснели, по чему я могу сказать, что происходящее её возбуждало.

– Да. В конце концов, я намереваюсь собрать полную команду. Ты и Севера отлично подойдёте для хилла, скрытых атак и подобного. Но мы можем использовать настоящих магов или воинов, что специализируются на защите. Это позволит нам сражаться с ещё большим разнообразием врагов и обеспечит лучшую безопасность для вас двоих. Как путешественник, я могу умирать сколько угодно, но этого нельзя сказать о вас, родившихся в этом мире.

Делла кивнула, подав знак, что она поняла, и я улыбнулся: "Ну, а сейчас, Делла, отойди от Северы. В качестве награды, позволяю тебе помастурбировать, пока ты смотришь, – с этими словами я подошел к Севере сзади и плюнул на руки, используя слюну в качестве смазки для моего стержня. – Кстати, Севера, похоже, что тебя нужно научить тому, что происходит с рабами, которые распускают язык", – и вошел в её покрасневшую попку.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 14 – Тестирование**

После "обучения" Северы, продлившегося весь оставшийся вечер, я вышел в оффлайн. Это 4х-кратное сжатие времени просто волшебное – благодаря нему я могу по-настоящему насладиться игрой, но я всё ещё стараюсь иногда выходить из системы во время сна в игре. Так у меня появляется возможность поесть, сходить в уборную и выполнить дневные упражнения. Также так я выделяю время полазить на форуме в поисках новой информации. Естественно, сёрфинг форума проходило в моей виртуальной комнате, поэтому время сжималось точно так же.

О ВАО пока что было не так много постов, не считая хвалебные отзывы о её высоком уровне реализма. Я создал новый стриминговый аккаунт на сайте и запостил тизером видео моего "босс-файта". Мне показалось, что видео превращения босса подземелья в Долчет-гёрл обретёт популярность. Особенно когда я оставил на него ссылку на моём аккаунте с Торганом, чтобы мои старые фанаты могли увидеть нового меня.

Покончив с этим, я вернулся в игру.

Потянувшись после своего "пробуждения", я повернулся и улыбнулся, увидев всё ещё стоящую на том же месте, где я её оставил, Северу, наклонившуюся и выставившую попку. Я приказал ей оставаться в таком положении всю ночь. Каким-то образом она даже смогла уснуть, что впечатляло. Оглянувшись, я увидел обнажённое тело Деллы, лежащей на кровати возле меня и прильнувшей ко мне. Жизнь прекрасна. Сразу же проверив время, я узнал, что сейчас было 6 утра по игровому времени. Гильдия была закрыта до 9, а завтрак подавали только в 7, так что у меня есть немного времени...

После того как я получил заклинание "Убежища страсти", я сразу же скастовал его на обеих моих рабынь. Позже может быть интересно поработать с беременностью, но мне хотелось лучше разжиться, а потом уже думать об этом. В общем, ничто не могло помешать мне в полной мере насладиться моими девочками. По правде, настолько полной, что к гильдии мы едва успели к 9 часам, несмотря на то, что находилась она по соседству.

Войдя внутрь, я увидел того же самого клерка и поприветствовал его. Он сказал мне, что тестирование будет проходить на втором этаже и попросил служанку провести меня туда. Как только мы поднялись по лестнице, я заговорил с ней (ей было где-то 12) и узнал, что её отдали гильдии служанкой ещё в восемь вместо оплаты за задание по покорению монстров. Причиной этому послужило то, что её деревня была бедна и не могла позволить себе вознаграждение за задание высокого уровня. До окончания её десятилетнего контракта с гильдией оставалось ещё шесть лет, но, помимо всего прочего, её учили читать и писать, так что она, на самом деле, была намного счастливее почти любого живущего в её деревне.

На втором этаже я подошел к столу и спросил о проведении тестирования по магии и боевым навыкам. Даже не знаю, чего я ожидал. Может, что мне дадут шар, к которому надо будет притронуться для оценки моей магии, или уровня силы, или отображения статов и титулов, или ещё чего. Мда, скудненько.

Первым я прошел боевоё тестирование. Экзаменатором выступал мечник уровня мастера, поэтому победы в бою от меня и не ожидали. А это был именно бой. Похоже, лучшим способом определить чьи-то навыки в использовании оружия – использовать их на полную. Поэтому я использовал свои навыки меча и выданные нам деревянные клинки и постарался не опозориться. Однако во время боя мне удалось нанести один удар, за которым сразу же последовало всплывшее окно.

Мастерство меча

Базовое, 1 уровень (0%)

Добавляет 1% к атаке и урону мечами. (Увеличивается на 1% за каждый уровень.)

Шанс наложить статусный эффект (кровотечение, паралич) увеличивается на +10%

После этого мечник кивнул и объявил, что, хоть мне и есть ещё куда расти, он по крайней мере подтвердит моё владение мечом на высоком F-ранге. Если я хорошо сдам магический тест, то вклада бывшего ранга Северы будет достаточно для получения Е ранга, а это вполне неплохая точка для старта.

Магический тест проходил в другой комнате, укрытой барьером и защищённой, чтобы вся магия и её побочные эффекты оставались внутри. А это важно, ведь магам-новичкам свойственно терять контроль над своими заклинаниями. Мне это, конечно, не грозит, но если колдун играет с файерболами, жди беды. По той же причине, к примеру, на стрельбище никто не заходит за линию, чтобы проверить мишень. Ну, за исключением случаев, когда на стрельбище никого. Да, остальные могут целиться в другую сторону, но всего одна ошибка может закончиться прискорбно, причём быстро.

Инструктором была получеловеком кроличьего вида. Я по-привычке использовал на ней Наблюдение, результаты которого меня впечатлили.

Канэа Уайттейл

Женщина полукролик

Ледяной маг 50 Уровня

50 уровень – это не шутка, ведь сам я лишь 10-го. И всё же они ведь знают, что случится, если посадить в одной комнате милашку-полукролика и инкуба, так ведь? Ну, она, возможно, уверена, что сможет выстоять перед моими чарами. Вполне возможно, была права.

– Ладно, выглядишь ты не очень, но я готова посмотреть, что там у тебя. Какая у тебя магия?

– Магия очарования и тёмная магия. Обе на базовом уровне.

– Хох, интересный выбор. Всякие недомаги обычно выбирают что-то на подобии огня из-за возможности нанести наибольший возможный урон.

– Но мы с тобой ведь не такие, ? В конце концов, ты же ледяной маг, а не огненный.

– Тайком использовал на мне наблюдение, м? Умный мальчик. Покажи мне, что ты можешь. Тезис этого задания прост: сила важна, но не так, как умение свободно и надёжно использовать свои заклинания. Я буду использовать на тебе мои заклинания, поэтому тебе придётся быстро шевелить мозгами. Всё ясно?

– Да.

– Хорошо. Покажи мне свой лучший выстрел, мальчик. Можешь начинать, когда будешь готов.

Не теряя времени, я, используя жесты и слова, призвал Стрелу тьмы. С ними это занимает больше времени, но заклинание неплохо прибавляет в силе. С другой стороны, это также можно использовать для отвлечения, когда нужно использовать одно заклинание и заставить остальных думать, что ты используешь другое. Я бесшумного наложил на себя Плодотворную страсть так, чтобы девушка-кролик этого не заметила, а после так же бесшумно бросил в неё Стрелу тьмы, наконец закончив произносить заклинание, отправив из своей руки луч чёрной энергии, который без сопротивления отклонился от защитного заклинания крольчихи.

А затем я, петлями и кувырками продвигаясь вперёд, ушёл с места, где только что стоял и куда сразу же обрушилась магия льда. Так как я уже сделал первый ход, она, ясное дело, не видела причин позволять мне атаковать ещё раз. Я нырнул под летящее ледяное копьё и бесшумно наложил на неё Эйфорию. Я моментально сжёг большую часть моих ОМ, но это ОПРЕДЕЛЁННО того стоило. Её защитное заклинание отражало только атаки, наносящие урон, а благодаря тому, что в этот раз я заклинание не произносил, она приняла на себя заклинание в его полную силу, упав на четвереньки от внезапного приступа удовольствия.

В следующий момент я уже зашел ей за спину и задирал надетую на ней магическую робу, а в это время она сама была настолько сбита с толку, что не заметила это вплоть до того момента, когда я в неё вошел. Она была очень маленькой – всего полтора метра ростом – но удивительно вместительной. Ну, она всё-таки кролик, так что...

В общем, я рассеял Эйфорию и продолжил. Маленькая крольчиха выглядела так, будто сейчас разозлится, но я погладил её за ушками и сделал сильный толчок, отчего у неё закатились глаза. После этого у меня могут быть неприятности, но, должен признать, мне на это наплевать. Поэтому я просто позволил моей мане немного восстановиться, пока сам я ебал инструкторшу сзади. А потом я снова ударил Эйфорией как раз в момент, когда собирался кончить, извергаясь внутрь неё, отчего её спина выгнулась, а она сама потеряла сознание.

Пару минут спустя крольчиха (кажется, её звали Канэа?) зашевелилась и проснулась. В этот момент она поняла, что её голова лежит у меня на коленях. Она, как только кролик может, вскочила и приняла КОРОЛЕВСКИ разозлённый вид: "Т-т-ты!!!"

Поднявшись, я улыбнулся ей и сказал: "Ты же сама сказала мне показать, на что я способен. Я инкуб. Это моя специальность". Улыбаясь, я попытался использовать на ней моё Соблазнение, чтобы успокоить её или, по крайней мере, сделать так, чтобы она не закидала меня кучей заклинаний.

Она явно выглядела недовольной, но взяла себя в руки: "Хорошо, надо было самой догадаться, что инкуб сделает что-то в этом духе. И я приняла своё месячное зелье. Но когда ты изучил бесшумный каст? Это высокоуровневый навык".

Я пожал плечами: "Я путешественник. В данной мне информации о магии этого мира было сказано, что жесты и слова могут концентрировать магию. Потому как не было сказано, что они являются обязательными, я решил выяснить, каково будет использовать заклинания без них, и это сработало".

Покачав головой, инструктор Уайттейл вздохнула: "Чёртовы путешественники. Ты хоть понимаешь, что большинство магов не могут изучить бесшумный каст вплоть до Е-ранга? А уметь использовать его во время боя, как сейчас, так и вообще по крайней мере D-ранг!"

– Ну, я практиковался в использовании магии и выживании в схватках с лесными волками.

Эти слова заставили её ещё раз пробормотать что-то типа "Чёртовы путешественники!". Спустя мгновение она покачала головой, избавившись от лишних мыслей, и сказала: "Хорошо. Я готова сертифицировать тебя как Е-ранга на границе с D-рангом. Однако у тебя ещё не хватает силы, чтобы идти наравне с D-рангом, так что не зазнавайся. Иди веселиться в другое место. Я и инструктор боевых искусств посоветуемся с мастером гильдии и решим, куда тебя определить. Результаты будут готовы, когда ты получишь карту гильдии, то есть где-то вечером".

Приняв это за разрешение идти, я выскользнул из комнаты и подошел к столу, возле которого записывался на тестирование. Посмотрев на клерка за столом, я кивнул ему и сказал: "Итак, моя оценка окончена. Могу я пройти тестирование класса?"

Клерк поднял на меня свой взгляд и сказал: "Всё в порядке, тут всё просто, – он вытащил хрустальный шар и добавил: – Положите свою руку на шар, и он посоветует самые подходящие для вас классы. Выберите один, и он сообщит, куда нужно идти, чтобы его получить".

Протянув руку, я положил её на шар и передо мной выскочил экран:

Советчик классов

Роль: Лицо

Анализ...

Опираясь на стиль вашей игры к настоящему времени, есть несколько классов, которые могут вас заинтересовать. У вас может быть только один основной класс. Действия в игре могут дать вам возможность улучшить или сменить основной класс.

Подклассы – это специализация от вашего основного класса, их вы разблокируете на 30-м уровне.

Найденные варианты:

Чернокнижник Класс заклинателей, специализирующихся на тёмной магии у усилении своих способностей. Способен использовать лёгкую броню. Может развиться в сумеречного мастера, проклятое лезвие или укротителя демонов.

Шарлатан Будучи выделяющимся классом среди других магов, шарлатан специализируется на иллюзиях и основанных на очаровании заклинаниях. Таким образом, его потенциал по нанесению урона чрезвычайно низок. Тем не менее он может носить лёгкую броню и стать отличными шпионом или политиком. Может развиться в формирователя реальности, мага разума или мистического мастера шпионажа.

Доминатор Класс, полностью сосредоточенный на лишении других свободы воли и превращении их в безвольных рабов. Его часто сравнивают с некромантом, но использующего вместо нежити живых существ. Может развиться в легион сознания, убийцу разума или мастера трэллов.

Мерзавец Часто описываемый как тёмный близнец паладина, мерзавец концентрируется на развращении и смерти там, где паладин может искать чистоту и жизнь. Может использовать броню и шиты, а также лёгкое и боевое оружие. Может развиться в рыцаря смерти, лорда резни или тирана.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 15 – Изменение класса**

Мне не много времени понадобилось, чтобы понять, почему были выбраны именно эти четыре класса. Чернокнижник был полностью сфокусирован на тёмной магии и, скорее всего, имел у себя в арсенале парочку дебаффов и атак с постепенным уроном. Шарлатан был похож на магического мошенника, сконцентрированного на магии очарования. Доминатора – это почти как класс прославленный класс с питомцами, в котором всё сходилось на взращивании своей армии миньонов (за исключением, наверное, того, что вместо покемонов у тебя девочки-рабы). Мерзавец полностью концентрировался на ближнем бою, в чём был смысл: за это время я показал хорошие навыки во владении мечом.

Каждый выбор основывается на фокусе какого-либо одного пути развития. Конечно, я мог бы, скажем, стать Шарлатаном и продолжать использовать тёмную магию, но при этом тёмная магия не будет развиваться так же хорошо, как магия очарования. Плюс ко всему ты получаешь специальные классовые бонусы и, может быть, даже уникальные заклинания и способности. Кроме того, все три "пути продвижения", казалось, были сосредоточены на одном аспекте класса. Рыцарь смерти, скорее всего, сильнее фокусировался на выживании и дебаффах, в то время как лорд резни концентрировался на уроне в секунду, а тиран, предположительно, на лидерстве или чём-то дающем бонусы команде или рейд-группе.

На мгновение задумавшись, я запросил у системы информацию о классах, подклассах и профессиях.

Информация о классах

Классы в "Век анархии онлайн" не похожи на те же в остальных играх. Из-за того, как структурирован ВАО, большая часть возможностей доступна для игроков независимо от классов, при условии, что они не пожалеют времени и усилий. Однако классы дают бонусы к определённым аспектам, а также могут иметь уникальные навыки. Каждые десять уровней открываются новые классовые способности. На 40 уровне игроки получают возможность развить свой класс до продвинутого класса. Для разблокировки продвинутого класса нужно выполнить необходимые условия. Специальные действия могут разблокировать скрытые и уникальные продвинутые классы.

Информация о подклассах

На 20 уровне игроки получают возможность получить подкласс. Подкласс не является продолжением изначального класса, но вторым основным классов. В отличии от изначального класса, чтобы получить подкласс необходимо сначала выполнить определённые требования. (Пример: монах, который хочет получить подкласс чародея, должен иметь определённый уровень интеллекта и навык по крайней мере базового уровня в одном из типов магии.) Вместо открытия новых способностей каждые 10 уровней подклассы открывают новые способности каждые 20 уровней. На 60 уровне игроки могут продвинуть свой подкласс до продвинутого подкласса.

Информация о профессиях

В отличии от других игр, где для практи торговли нужно иметь профессию (т.е. чтобы, например, сделать собственный тканевый доспех, нужно иметь профессию портного) в ВАО это не обязательно. Однако наличие профессии даёт бонусы к определённым навыкам, а также может разблокировать уникальные навыки, основанные на этой профессии. Портной может получить бонус к своим навыкам пошива, а его работы будут более высокого качества, чем у не-портного. Кроме того, использование некоторых рецептов и снаряжения может потребовать обладание профессией портного. Можно иметь лишь одну профессию. Изменение старой профессии на новую будет стоить больше тем золота, чем больше у вас уровень и чем больше времени прошло с получения профессии, так что желательно, чтобы игроки выбрали профессию и придерживались её. Профессии разблокируют особые способности каждый десятый уровень.

Хах, а прикольно, если так подумать. Да, подкласс получит более медленную скорость получения способностей, но даже так, всё ещё можно создать кучу интересных персонажей. Есть множество способов использовать это в зависимости от того, играешь ты соло, рейдами или PVP. И в профессиях есть смысл. Любой может заниматься крафтом, если у него есть определённые навыки, но кузнец сделает более качественное оружие по сравнению с парнем, что просто получил навыки кузнеца. То есть чуть больший урон, прочность или шанс получения более высокого ранга даже при использовании одних и тех же материалов.

Это навело меня на вопрос о том, что бы мне дала профессия тренера рабов, если бы я начал им работать. Я до сих пор не встретился с тренером, так что некоторые способности для меня всё ещё закрыты.

А сейчас нам с Деллой нужны классы, девчонкам нужны профессии и всем нам нужно снаряжение. Сошло бы и собранное с трупов снаряжение в храме, но большую его часть я продам, и, надеюсь, мы сможем найти больше вещей. Ох, и, может быть, стоит посетить рынок рабов – посмотреть, есть ли там что-нибудь стоящее, за счёт чего можно бы увеличить силу нашей команды.

Так, сначала классы. Я получил от клерка указания, но перед тем как уйти, я остановился у прилавка для продажи старого снаряжения. Пришло время немного опустошить мой инвентарь. Осмотрев свои вещи, я решил продать почти всё своё оружие и броню. Все они были базового качества, так что смысла нести их в аукционный дом не было. Исключением стало снаряжение жрицы. Так как его я получил с босса 10 уровня, оно было гораздо лучше снаряжения новичка и отлично подошло бы Делле, когда она сменит класс. Снаряжение Северы было лучше, чем у любого из культистов, особенно для такого разбойника, как она, так что на пока я оставил её вещи до нужного момента. Также я оставил все украшения и аксессуары – на них я прокачаю свой навык зачарования и выставлю потом их на аукцион. В любом случае, лут ушел за впечатляющие 20 ЗМ. Похоже, "туториал" действительно прибавил в сложности, судя по тому, каким имбой я сейчас стал.

Фатон был приличного размера городом для средневекового мира, но построить здесь храм каждого из богов, даже лишь главных, было невозможно. Ну вот слишком их было много. Именно поэтому было принято мудрое решение возвести одно здание, где можно покланяться всем богам. Так же было и в большинстве других городов, если только они не имели связь с определённым божеством, как какой-нибудь город в тундре, где есть только храм Аурилы. Впрочем даже в таком случае там всё равно существовали бы подсвятилища других божеств.

Религия в ВАО довольно интересна. Боги не являются (по большей части) злыми или добрыми, они скорее "естественные" как по мне. Прямо как люди, боги обладают своими хорошими и плохими качествами. Конечно, некоторые СИЛЬНО уклоняются в одну или другую сторону. Тем не менее это не значит, что, выбрав своего покровителя, ты не сможешь молиться другому божеству, особенно когда входишь в его владения. Отправившийся в морское путешествие и не помолившийся Посейдону – либо идиот, либо одним из набожных последователей другого бога. Но говорят, мольба, обращённая к своему божественному покровителю, особенно если ты отправляешься в его земли, даёт больше шансов на то, что произойдёт нечто хорошее. Это как с характеристикой удачи – никто на самом деле не знает, как много всего она затрагивает.

Всего за пять серебряных жрец Морадина одарил Деллу классом. Кажется, она получила бонусы к своим божественным заклинаниям и ещё пару плюшек. Я заплатил ещё один серебряный, чтобы получить священный символ Ловиатар, который она сможет носить на шее поверх одежды. Это простое действие подарило ей +30% к защите против враждебных божественных заклинаний! Позже я зачарую этот символ, что даст ей ещё больше бонусов.

Теперь, когда Делла получила свой класс, пришло время получить его мне. Для этого нам необходимо было немного пройтись, но не слишком далеко. Повернув за угол – в переулок перед рыночной площадью – мы по каменным ступеням спустились в подвал какого-то заведения. Это был магазин питомцев. Не в смысле магазин с собаками и кошками, хотя что-то подобное у них и вправду было, а магазин, где продавались фамильяры и даже некоторые полезные в бою животные. Но фамильяры были довольно бесполезны, за исключением каких-нибудь красавиц, которых у меня и так уже было две, а боевые животные чертовски дорогими из-за своей до ужаса высокой пользы.

Опять отвлёкся. Спустившись по лестнице, мы открыли дверь и проследовали к месту, где я наконец смог получить свой класс, в Тёмное святилище. Это было мрачное помещение, но здесь можно было найти всё необходимое для тёмной магии. Почти как в фуд-корте, только с четырьмя прилавками, один из которых продавал книжки по тёмной магии, другой – по ритуалам, третий – ингредиенты для ритуалов, а четвёртый – специальное классовое снаряжение. В центре находился алтарь, на котором я разглядел свежую кровь. Просто то, что ты чернокнижник, не делает тебя злодеем, но пока ты смотришь в бездну...

Как бы там ни было, я пошел к тренеру, которым оказался одетый во всё чёрное человек – мантию с капюшоном и так далее. Не слишком ли много клише? Его звали Варрик Бейн, и он был чернокнижником 60 уровня, если верить Наблюдению.

– Приветствую тебя, юноша. Что же привело тебя сегодня в это место теней? Ещё и с такими красавицами позади.

– Старейшина, моё имя Зайн Даркмор, и я путешественник. Я пришел сюда в этот день, чтобы стать на путь чернокнижника. Я захватил этих двух дам в бою, и теперь они связаны моей волей.

– Так-так, какие манеры, и всё же ты желаешь принять тьму! Такая редкость в наши дни. Скажи мне, мальчик, что ты ищешь?

– Я желаю делать то, что захочу. Для этого мне нужна сила, чтобы защитить себя и обеспечить, чтобы любой, кто встанет мне на пути, сожалел об этом до конца своей жизни, какой бы короткой она ни была.

– Ах, хороший ответ для того, кто пошёл по путям тьмы. Большинство вас, путешественников, приходят ко мне просто для того, чтобы получить способ убивать невинных. Они не осознают, что тьма и свет не – то же самое, что добро и зло. Это просто отражение того, как далеко кто-то готов зайти, чтобы достичь своих целей.

Я кивнул. Это соответствует моему мышлению в реальной жизни, даже при том, что я годами играл праведника в своей прошлой игре. "Тогда с чего мне стоит начать?"

– Нет ничего, что можно было бы получить просто так, дитя моё. Чтобы стать чернокнижником, нужно пролить кровь и принять силу низших планов. Ты готов сделать это?

– Чью кровь и в каком количестве? И как эта сила повлияет на меня?

– Хо! Так ты умеешь задавать правильные вопросы, м? Ну, не беспокойся, приносить кого-либо в жертву не понадобится. Конечно, ритуалы высокого уровня требуют жертвоприношений, но это лишь малая цена, если сравнивать с дающимися тебе возможностями. Тебе нужно лишь порезать свою руку и позволить нескольким каплям крови пролиться на алтарь. И продержаться.

Хорошо, похоже, это будет чертовски больно. Ладно, нужно побыстрее с этим закончить. Я достал нож и тут же сделал надрез на своей ладони, после чего занёс её над алтарём. Вскоре начала капать кровь. Когда на каменный алтарь упала пятая капля, на нём вспыхнуло зелёное пламя, после чего то сразу же хлынуло на меня. О да, это будет ПИЗДЕЦ!

Сожжение заживо не входит в мой топ десять лучших способов откинуть ноги. Да я даже и не умер. Чёрт, я даже не потерял и одного ОЗ, кроме тех, что забрал нож. Но БОЛЬ! Мне показалось, что я слышал чей-то крик. Погодите-ка, это же был я. На секунду всё затянула тьма...

Когда я пришел в себя, то лежал на спине возле моих рабынь. Ни одна из них и не двинулась, чтобы помочь мне. В случае Деллы это, вероятно, было потому, что я был в огне и она видела, что я не теряю ОЗ. А Севера, похоже, надеялась, что я умру, а она получит наконец свободу. Конечно же она её не получит, так как я путешественник, а не коренной. Но она этого не знала. Пока нет.

Класс изменён!

Новый класс: Чернокнижник

Преимущества класса:

+20% к тёмным заклинаниям

+20 ОМ каждый уровень

Владение лёгкой бронёй

Владение адским огнём

Навык "Мастерство адского огня"

Добавлены новые заклинания!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 16 – Мнение профессионала и истории из жизни**

Меня приятно удивили бусты от класа чернокнижника, а остальные способности я решил изучить позже. Посмотрев на Варрика, я сказал: "Благодарю вас, старейшина. Где-то через день я покину этот город и какое-то время буду отсутствовать. Есть ли тёмное святилище в эльфийском королевстве Вирмвуд?"

– Ах, так значит принцессы попросили тебя сопроводить их на обратном пути? Ох, не удивляйся. С тех пор как нашли их разграбленную карету с убитой стражей, довольно активно плодились слухи. И после всего этого из леса появляется путешественник, сопровождающий принцесс.

– Хех, похоже, что я случайно сделал себе имя.

– Не беспокойся об этом. Во всяком случае, да, в столице есть тёмное святилище, но я не знаю где. Эльфы борются с вещами, что граничат с... плохо воспринимаемыми общественностью фактами, активнее, чем человеческие королевства, так что оно спрятано. Но я отправлю сообщение через определённые каналы, и хранитель святилища свяжется с тобой, если ему что-то потребуется.

Ну, в этом есть смысл. Кивнув головой, я поблагодарил Варрика и направился к прилавкам посмотреть, что там продаётся. Заклинания и ритуалы были интересными, но перед тем, как покупать новые, мне нужно было сначала разобраться с уже имеющимися. Однако я всё-таки взял одно заклинание за 5 серебряных (хоть и заплатил я медяками). Оно называлось "Тёмный портал" и позволяет мне открыть портал в любое тёмное святилище, в котором я прежде уже бывал.

Книги знаний довольно удобны, но прямо сейчас они мне не нужны. Броня, с другой стороны, – то, что я определённо могу использовать, так как теперь с меня снято ограничение. Я не хотел растрачивать все свои деньги, особенно потому, что мне всё ещё нужно купить припасы для путешествия, получить профессию и ещё много чего. Но я был готов вложить достаточно денег в достойную броню.

Что-то из здешнего товара было мусором для новичков, а что-то выше моего уровня. Однако я заприметил парочку вещей, которые мне подойдут. После их покупки (что обошлось мне в 1 золотой) я зачаровал их и получил:

Чёрное пальто сумрака

Тип Броня Ранг Необычное

Сделанное из шкуры тенезверя, это длинное кожаное пальто может похвастаться удивительными защитными способностями. Это пальто принадлежало авантюристу по имени Даск, пока тот, отравленный во время игры в карты, не скончался.

Прочность: 30/30

Классовое ограничение: Чернокнижник

+10 защиты

+15% к сопротивлению колющему урону

+15% к сопротивлению режущему урону

+30% к сопротивлению тьме

+10% к сопротивлению адскому огню

Зачарование: +10 интеллекта

Шлем из черепа дрейка

Тип Головной убор Ранг Необычное

Шлем, сделанный из черепа адского дрейка. Он даёт владельцу небольшую защиту, но обеспечивает ему сопротивление адскому огню.

Прочность: 20/20

Классовое ограничение: Чернокнижник

+5 защиты

+20% к сопротивлению адскому огню

Зачарование: +10 интеллекта

Я зачаровал их на интеллект, ведь теперь, когда я стал чернокнижником, у меня появилась необходимость в большом количестве маны, если хочу, чтобы и дальше всё шло хорошо. Во время той схватки в гильдии у меня почти закончилась мана, и меньше всего я желаю, чтобы нечто подобное произошло в реальном бою.

Ладно, с покупками я закончил, пришло время пойти получить профессии для девчонок и разблокировать плюшки моей профессии. С этими целями мы отправились в гильдию торговцев неподалёку, чтобы узнать, что нам доступно. Я сразу подумал, что, кроме обычных профессий, по типу кузнеца, мы там ничего не найдём, но оказался приятно удивлён, обнаружив по крайней мере пару дюжин профессий.

В конечном счёте профессии для девочек я выбрал такие, чтобы они соответствовали их билдам и моим от них ожиданиям. Делла уже была жрицей, так что я сделал её фармацевтом. Эта профессия дала ей навык алхимии и ещё пару приколюх, но самым важным было получение ей возможности делать зелья и лекарства, а также легче диагностировать болезни. Это очень поможет нам, когда мы отправимся в дикую местность. Севера, с другой стороны, была гибкой, из-за чего я решил сделать из неё танцовщицу. Она получила несколько небоевых навыков (Танцы и Акробатику), но их польза в основном зависела от ловкости, так что танцовщица хороша сочеталась с её способностями разбойницы. Вместе с деньгами за обучение я также заплатил за снаряжение (набор алхимика для Деллы и костюм танцовщицы из шёлка и тонких вуалей для Северы), в результате чего мой кошелёк чуть-чуть полегчал (в основном из-за того, что я решил воспользоваться этим моментом и избавиться немного от медных монет).

Между этим, уже почти наступил полдень, что натолкнуло меня на мысль об обеде. Также мне хотелось немного побольше узнать о моих питомцах. На рынок рабов мы пойдём после обеда.

К счастью, люди, которые занимались планировкой рынка, подумали о том, что люди захотят поесть, и расположили рядом таверну. Войдя в таверну с тянущимися за мной рабынями, я быстро осмотрел помещение и нашёл пустующий стол в заднем углу. По крайней мере, у нас будет какая-то конфиденциальность для нашей беседы.

Сделав заказ, я посмотрел на девчонок: "Хорошо, теперь у нас есть немного времени, и я хотел бы услышать ваши истории. Мы пробудем друг с другом продолжительное время, поэтому мне не помешает получше узнать вас. Делла, начинай. Расскажи мне о себе и том, как ты оказалась в храме".

<От лица Деллы>

Ах, да. Рассказать историю моей жизни. Я уже вкратце рассказывала её хозяину, но, похоже, не всю и не поделилась ей с Северой. Ну, всё равно уже нечего скрывать.

– Я родилась в деревне Тара, недалеко от границы с королевством Каледон. Я была третьим ребёнком из пятерых в семье. Мой отец был деревенским портным. Мы жили обычной жизнью, но были счастливы и не голодали, так что и рассказать на этот счёт мне нечего.

– А как так получилось, что ты стала слугой Ловиатар?

Ох, он серьёзно хочет заставить меня сказать это? Чёрт, неужели мои щёки краснеют? "Эм, ну, когда мне было двенадцать, я влюбилась в мальчика, который был немногим старше меня. Он... он попросил меня отшлёпать его. И мне это понравилось. После этого, в следующий раз, когда мы пошли в храм, священник рассказал нам о Ловиатар и мне просто... подошло это. Я всё равно собиралась стать жрицей, как только найду денег на обучение".

– И поэтому ты решила создать бордель?

Я вздохнула. Ну нельзя же было об этом не вспомнить. "Ага. Прошло пару лет, я и пара других девушек попытались создать место для мужчин, получающих удовольствие от боли. Нам показалось довольно разумным разместить его вблизи с храмом, где есть много последователей Фахелда. Я и не думала, что эти придурки из Кейл-хазадской церкви так взбесятся. Пришлось уехать из города, а там и в культе оказалась – они тогда же уезжали из города. А остальное вы уже знаете".

<От лица Зайна>

История Деллы, безусловно, помогла мне лучше во всём разобраться. Хоть она и была садисткой, но всё равно искала признания, может, ввиду возраста и той влюблённости. И всё же это значительно облегчает дело. Пока я позволяю ей хлыстать людей, время от времени хвалю и не унижаю её (слишком сильно), она с радостью согласится со всем, что я скажу, даже если бы у неё был выбор. Возможно, именно поэтому она так легко примирилась с жизнью рабыни.

С другой стороны, Севера продолжала сопротивляться. Конечно, прошло всего ничего, но даже сейчас она смотрела на меня с вызовом. У неё было больше внутренней силы, чем у Деллы, но я всё ещё не могу понять, что ею руководит. Да, можно было бы просто заставить её сделать всё что я захочу, но это быстро наскучит. Гораздо веселее – заставить её подчиниться и принять свою жизнь. Не хочу всё время иметь дело с обозлёнными женщинами.

А ещё вот что находилось в конце её статуса:

Бонусы

Благородное происхождение

Открыв описание бонуса, я получил вот это:

Благородное происхождение (Пассивный)

Рождение в благородной семье. Вы получаете +20% к социальным навыкам, когда общаетесь с уважающим ваше положение.

У неё, похоже, интересная история. Посмотрев на Северу, я сказал: "Ну, рассказывай свою историю, мой зверёнок. Как же девушка от благородной жизни опустилась до разрушенного храма?"

Оу, она побледнела. Интересно. Не могу дождаться, чтобы услышать её историю.

<От лица Северы>

Ох, вот дерьмо. Он узнал о том, что я дворянка? Ах, чёрт, он прочитал мой статус! Может, соврать? Нет, он поймёт и опять накажет. Спать согнувшись и выпятив попу, пока мои щели истекают спермой этой мрази, – чуть ли не наихудшее, что происходило со мной в жизни. Зараза, да зачем вообще мы взялись за эту дурацкую работу? Если бы мы только выбрали что-нибудь другое, я бы не стала рабыней этой сволочи. Одно хорошо, что он наложил на нас заклинание, и мы не можем забеременеть.

Я вздохнула и произнесла: "При рождении меня назвали Севера Агита Рекс из дома Каледон. Мой отец, великий герцог Симульд иам Рекс, был братом короля Элмора Леггета Рекса Каледонского. Будучи самой младшей среди всех троих отпрысков семьи и девушкой, я бы никогда не получила реальной власти в Каледоне, тем более что у короля Элмора были свои дети. Если бы я осталась там, лучшим, на что я могла рассчитывать, – стать племенной кобылой какой-нибудь бастардской семьи или обменной пешкой для политического брака".

– Когда мне стукнуло пять, я решила, что не хочу такой жизни, поэтому начала тренироваться. По силе я уступала парням, из-за чего не могла тренироваться на рыцаря, но я научилась обращаться с кинжалом, причём делала это мастерски. Когда мне исполнилось пятнадцать, я улизнула из дворца и начала новую жизнь авантюристкой. Мне удалось найти парочку хороших людей – мужчин и женщин, что смогли по достоинству оценить мои навыки и которые не знали о моих корнях. Чёрная рука быстро достигла E-ранга благодаря нашему взаимному доверии. И за три года мы всё время путешествовали вместе. У меня даже получилось сохранить свою невинность за всё это время, пока какой-то инкуб не поработил меня и не начал насиловать снова и снова.

Ох, а вот это не надо было говорить. Но даже просто смотреть на него меня выбешивает! Наконец, я смогла взять контроль над своей жизнью, а этот мужик украл у меня всё! И в довершение ко всему он теперь знает, кто я такая!

Но этот подонок просто рассмеялся и сказал: "Ладно, на этот раз прощу тебя. Держи свой язык за зубами, когда разговариваешь со мной, или я найду ему лучшее применение". Ох, я то знаю, какое именно применение он имеет ввиду. Да я чуть не задохнулась в прошлый раз!

Я оказалась спасена: хозяин закончил с едой и питьём. "Идём на рынок рабов. Всё равно нам ещё придётся ждать, пока мне сделают карточку авантюриста, вот и завершу обучение моей профессии, а потом можно будем там осмотреться".

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 17 – Рынок рабов**

<От лица Зайна>

Было неплохо узнать больше о моих зверюшках. Позже надо будет поразмышлять насчёт родственных отношений Северы с королевской семьёй Каледон. Если мои путешествия приведут меня туда, мне, скорее всего, придётся быть начеку. Это либо упростит мне жизнь, либо ещё больше её усложнит. Сложно сказать.

Хостес отвела нас в приватную комнату, после чего я разместился на мягком кресле и приказал моим зверюшкам встать на колени по обе стороны от меня. Одной из причин этого стало удовлетворения моего эго, но главной всё же была игра на публику. То есть обставление сцены таким образом, чтобы вызвать нужную реакцию от рабов и работорговцев. Если раб плохо отреагирует на мой маленький гарем, это мне что-то да скажет. Также это даст понять работорговцу, что я настроен серьёзно, таким образом, помогая мне держать цену в пределах разумного.

Когда слуга принёс мне бокал вина, вошла хостес и начала разговор: "Добро пожаловать в «Империю рабов Захарии»! – когда она заговорила, я пригляделся к ней получше. Она была стройной рыжеволосой женщиной, но я смог заметить на ней рабский ошейник. Значит, доверенный раб, отвечающий за продажи? Ну, секс продаёт, так что в этом есть смысл. – Чем мы можем помочь вам сегодня?"

– Ах, сначала я хотел бы обучиться профессии тренера рабов. К тому же я авантюрист, и вскоре мне предстоит длительное путешествие. Поэтому мне нужен дополнительный боец для моей команды.

– Я вас поняла. Вы предпочитаете раба женщину или мужчину?

– Женщину.

– Какие-нибудь другие пожелания?

– Я бы хотел, чтобы она была воином.

– Очень хорошо. Я скоро вернусь с кандидатками, – слегка поклонившись, хостес развернулась и вышла из комнаты, соблазнительно виляя бёдрами. Да, секс определённо продаёт. Этот Захария – умный мужик.

Я осторожно отсербнул вина, остерегаясь того, что оно ударит мне в голову. То, что вино предоставлялось бесплатно, в очередной раз доказывало: Захария знает своё дело. Незадолго после вошёл мужчина и кивнул мне: "Ах, так это о тебе говорила Шелли, м? Похоже, ты уже встал на путь тренера рабов. Получается, тебе нужна полное обучение? О, меня, кстати, зовут Захария".

Я поднялся, чтобы пожать мужчине руку, уважительно кивнув: "Очень приятно, сэр. Для меня будет честью обучиться этой профессии у такого опытного специалиста, как вы. Мне редко доводилось видеть, чтобы рынок рабов находился в таком прекрасном состоянии".

– Как лестно! Но скидку я тебе всё равно не дам! – рассмеялся Захария, а затем продолжил: – Собственно, стоимость обучения – пять серебряных. Это же не проблема?

– Вовсе нет, – я послушно отдал деньги. Не нужно злить людей, от которых мне что-то нужно. В конце концов, вежливость может стать залогом хорошей сделки.

Профессия тренера рабов полностью разблокирована!

Добавлено +10% к Тренировке

Добавлено +15% к Мастерству хлыста

10 уровень: Обучение послушанию – Рабы под вашим руководством более послушны и лучше следуют приказам. Рабы получают +10% к действиям при выполнении приказов.

Хох, получается, в добавок ко всему остальному, я получил бонус к моим навыкам тренировки и хлыста. Думаю, в этом есть смысл. Кстати, мне же ещё нужно получить хлыст. У Деллы уже есть один – спасибо снаряжению, оставшемуся после жрицы – но мне нужен мой собственный. А потом, когда я получу новую рабыню, придётся купить ещё больше вещей. Ах, ладно.

Пока я ждал, Захария и я разговаривали о разном. Ни о чём особенном, нет, но когда он узнал, что я путешественник, мы начали активнее делиться информацией. Общая информация об этом мире мало значило для него, в то время как информация о моём мире представляла большу́ю ценность, ведь та позволит ему лучше продавать свой товар путешественникам. И точно так же мне была ценна информация об этом мире. Никаких контрактов или соглашений. И, как мне кажется, мы оба извлекли из этой беседы больше пользы, чем каждый из нас осознавал.

К этому моменту вернулась хостес, ведя за собой группу из десяти одетых в простую кожаную броню на манер гладиаторов женщин. В эту группу входили женщины разных рас: три человека, две дворфки, четыре полулюдки (две тигрицы, лисичка и волчица) и драконианка! Я использовал на них Наблюдение.

Брухиель Свифтблейд

Женщина человек

Боец 5 уровня

Кьябу Юкико

Женщина полулиса

Самурай 10 уровня

Тарайн Блекщилд

Женщина человек

Боец 1 уровня

Бонмайл Хаммерфол

Женщина дворф

Паладин 50 уровня (Защитница)

Эмбер Свифтмэйн

Женщина полуволк

Мерзавка 3 уровня

Иранет Блексейл

Женщина дракониан

Варвар 100 уровня (Буря ярости)

Зенобиа Лайтмор

Женщина человек

Паладин 6 уровня

Абисс Дарклоу

Женщина полутигр

Боец 5 уровня

Айрис Дарклоу

Жещина полутигр

Боец 5 уровня

Ранмира Стосбрю

Женщина дворф

Варвар 15 уровня

Я чуть не подавился, когда увидел, какие у некоторых тут уровни. "Откуда у вас эти дворфка и драконианка? Мне кажется, у них слишком высокий уровень, как для рабов".

Захария захохотал и ответил: "Ну, я не уточнял, но, кажется, у дворфки есть плохая привычка: если ей не приказать замолчать, она начинает проповедовать о свете и другом бреде. Моя мысль: кто-то нацепил на неё ошейник, чтобы закрыть ей рот".

Я рассмеялся и сказал: "Даже в другом мире фанатики остаются фанатиками. А что насчёт драконианки?"

– Ах, ну, у неё особый случай. Она в драке убила сыновей каких-то дворянских сынков, и её судом приговорили к рабству. Обычно за такое полагается смерть, но, похоже, драку начал кто-то из убитых, поэтому судья дал ей выбрать вместо этого рабство.

Я кивнул. Убийство может причинить серьёзные проблемы в зависимости от того, кто именно убит. Убил сыновей дворян? Ты в жопе, если только не сделал это в тихую, скрыв все улики. Прямо как в реальном мире: копы не обратят внимания на убийство какого-нибудь наркомана в переулке, но если ты убьёшь сына президента посреди Таймс-Сквера, ты труп, и то если тебе повезёт.

– А те две тигродевочки? Они сёстры?

– Ах, у тебя хороший глаз! Они действительно сёстры. К несчастью, у их не хватило денег расплатиться с долгами, и он продал их. Можно купить по одной или вместе – как пожелаешь.

Хмм, набор из тигродевочек? Заманчиво, но мой взгляд направился в сторону полулисы. Её имя и класс... нет, не может быть. "А лиса?"

Лицо мужчины вытянулось: "Ах, она недавно у нас и ещё не полностью приручена. Она путешественница. Не уверен, но возможно, она оскорбила кого-то из богов – она просто появилась у нас в приёмной уже с ошейником".

– Значит, она ещё не сломлена?

– Нет, но ты просил воинов, а почти все наши рабы для других целей.

– Конечно, конечно. И сколько же стоит эта лисичка?

– Будь она полностью обученной, секс-рабыня путешественница с ошейником, который останется на ней даже после возрождения, обошлась бы как минимум в тысячу золотых. Боевая рабыня по крайней мере в сотню. Однако необученная боевая рабыня где-то в двадцать, и я не беру на себя ответственность за то, что случится после покупки.

– А оружие и броня, с которыми она появилась?

– Идут вместе с ней, само собой.

– Хмм, двадцать как-то многовато для неё, тем более что мне самому придётся её тренировать во время путешествия по безлюдным землям. Десять золотых.

– Ох, да ты смеёшься! Способность путешественников воскресать из мёртвых стоит вдвое больше! Восемнадцать!

Мы поторговались и сошлись на цене в 15 ЗМ, 3 СМ, 5 ММ. Затем я завершил процесс принятия прав собственности на рабский ошейник и получил новую рабыню.

Имя Кьябу Юкико Мировоззрение

Принципиально доброе

Уровень 10 Раса Полулиса

Класс Самурай Подкласс Отсутствует

Опыт 45000/55000 Профессия Кузнец

ОЗ 1080/1080 ОМ 200/200

Восстановление ОЗ 8.8 каждую минуту Восстановление ОМ 2.0 каждую минуту

Слава 0 Дурная слава 0

0 ПМ 14 ЗМ 32 СМ 140 ММ

Характеристики

Сила 74 Интеллект 20

Ловкость 74 Мудрость 20

Телосложение 88 Шарм 20

Удача 0 Атака +30

Защита +50 ???

Оставшиеся очки: 0

Титулы Рабыня

Сопротивления

Колющее +30% Тупое +30%

Режущее +30% Огонь

Лёд Вода

Молния Ветер

Земля Свет

Тьма Шарм

Порабощена Зайном Даркмором – обязана следовать всем приказам.

Божество Темпус

Умения

Простое оружие

Боевое оружие

Щиты

Мечи

Луки

Лёгкая броня

Средняя броня

Тяжёлая броня

Качества

Так приятно болит

Семпай, нотис ми!

Искусство горна

История об О

Обделённая госпожой Удачей

Путешествия Гуллибла

Навыки

Лисий огонь – Начинающий 2 (0%)

Кузнец – Базовый 3 (0%)

Мастерство меча – Базовый 1 (0%)

Скрытность – Начинающий 1 (10%)

Бесшумная ходьба – Начинающий 1 (10%)

Идентификация – Начинающий 2 (18%)

Наблюдение – Начинающий 2 (75%)

Мастерство лука – Начинающий 3 (0%)

Насмешка – Начинающий 4 (0%)

Парирование – Начинающий 6 (0%)

Преимущества класса

+20% к заклинаниям тьмы

+20 ОЗ каждый уровень

Владение всей броней

Владение луком

Владение мечами

Добавлены навыки

10-й уровень: Иайдзюцу

Преимущества подкласса

Преимущества профессии

Кузнец

+30% к сопротивлению огню

Увеличено качество работ

Увеличена скорость работы

+15% к Идентификации оружия или брони

10-й уровень – Одушевление брони

Бонусы

Способная ученица

Фокус силы

Фокус ловкости

Фокус телосложения

Улучшенная раса

Пока я просматривал статус Юкико, передо мной выскочило окно:

За приобретение в качестве раба другого путешественника вы получаете титул "Изготовитель оков".

За то, что вы стали первым путешественником, что получил этот титул, он повышен до "Мастер-изготовитель оков".

+525 славы (увеличено с 500)

+5 ко всем характеристикам за каждого раба.

Рабы получают +10 ко всем характеристикам.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 18 – Карточка гильдии и вторая ночь**

Как только мы покинули рынок рабов, я выбрал пунктом назначения приличную оружейную. У Юкико сейчас меч и броня новичка. Хоть они и лучше снаряжения любого в моей группе, они всё ещё оставались снаряжением для 1-го уровня. Обернувшись назад, я обратился к моей новой зверюшке: "Так, Юкико, что с тобой приключилось? Как путешественница умудрилась стать рабом?"

Юкико поникла и ответила: "Ну, я переродила моего высокоуровневого персонажа из WоD сюда. Хотя у меня был и не максимальный уровень, я входила в число лучших кузнецов в моей гильдии – "Владыки света". Правда, у меня появились проблемы с созданием персонажа: полученные мной абилки оказались не ахти".

– Да, видел твой статус. Расскажи мне, что они значат. В деталях, если можно.

О, она покраснела. Это будет весело.

– Ну, "Так приятно болит" превращает всю полученную моим персонажем боль в удовольствие. Я всё ещё получаю урон, но мой аватар реагирует на неё по-другому. "Семпай нотис ми!" даёт мне +100% ко всем действиям после того, как меня похвалил кто-то важный для меня. "Искусство горна" дало мне профессию кузнеца и навык кузнеца Базового 3-го уровня, а ещё возможность чинить снаряжение без потери его прочности. "История об О", эм, дала мне этот ошейник, сделав меня с самого старта рабом. "Обделённая госпожой Удачей" опустило мою удачу до 0 и не даёт мне её поднять. "Путешествия Гуллибла" уменьшает на 30% шанс для меня отличить правду от лжи.

Я встал как вкопанный, потеряв дар речи, а после громогласно засмеялся: "А у тебя наверняка интересная история браузера, Юкико. Итак, почему же ты реинкарнировалась в ВАО?"

– Эм, мне нравится глава нашей гильдии, Торган. Он был лучшим паладином в игре, ты точно его знаешь! После того как мы получили гильдейское достижение за покорение Ледяной Короны, он объявил, что переродится здесь. Я решила, что тоже могу переродиться сюда и узнать его получше.

– Получается, ты последовала за этим Торганом в новую игру. Ты сказала ему, что сделала это? Или, может, договорилась с ним встретиться?

– Эм, нет. Возле лидера я всегда смущалась.

– То есть ты просто надеялась, что случайно найдёшь его внутри целого игрового мира? А что, если он изменил имя?

– Ой, я не подумала об этом!

– Не беспокойся, зверёныш. Я покажу тебе то, о чём ты даже не мечтала даже со извращённой историей браузера. Ты забудешь о своём Торгане ещё до того, как я закончу.

Смеясь про себя, мы с моей компанией отправились за покупками. Подумать только, что Кьябу Юкико – бывший воин и кузнец максимального уровня – пойдёт за мной из-за какой-то розовой влюблённости. Она даже имя не сменила! В любом случае, я решил купить Юкико парочку базовых предметов, ведь вполне возможно, что мы найдём айтемы получше с дропом. А ещё я выбрал себе хлыст. Зачаровав всё это, я получил вот что:

Волшебный хлыст укротителя

Тип Хлыст Ранг Обычное

Урон 1-5 Тип урона Режущий

Обычный кожаный хлыст, издавна используемый укротителями животных и людей. Хотя урон и не очень большой, приносимая им боль отлично справляется с поощрением цели к послушанию. Этот хлыст был зачарован на исцеление тех, кого он ударяет.

Прочность: 15/15

+20% шанс Разозлить противника

15% шанс Обезоружить противника

5% шанс вывести противника из равновесия

+5 атаки

Зачарование: Восстанавливает цели 1-10 единиц при получении урона. Потребляет 1 ОМ.

А вот это для Юкико:

Великолепный лук

Тип Лук Ранг Обычное

Урон 20-30 Тип урона Колющий

Обычный, но добротный лук. Он был зачарован светлой магией, наделяющей выпущенные из него стрелы дополнительными эффектами.

Прочность: 15/15

+30 атаки

Зачарование: При ударе наносит цели 1-10 единиц урона светом. Двойной урон по нежити.

Стальной ледяной клинок

Тип Меч (катана) Ранг Необычное

Урон 10-25 Тип урона Режущий

Катана, сделанная из закалённой стали. Искусная работа, хотя и не рук мастера. Клинок воина. Этот клинок был зачарован ледяной магией.

Прочность: 40/40

+30 атаки

+10% к парированию ударов

Зачарование: При контакте наносит 1-10 урона льдом.

Укреплённая пластинчатая броня

Тип Брюня Ранг Обычное

Эта тяжёлая броня была сделана из укреплённых кожаных пластин, перекрывающих друг друга для обеспечения защиты, подобной такой у стали, при этом также переняв у неё часть её веса. Этот набор был сделан в стиле оройой.

Прочность: 200/200

Классовое ограничение: Самурай

+50 защиты

+30% к сопротивлению колющему, режущему и тупому урону.

Зачарование: +1 восстанавливаемому ОЗ/минуту.

Закончив дневной шопинг, я вновь оказался в холле гильдии, чтобы забрать свою карточку. Что меня удивило, когда я вошел внутрь с тащащимися за мной девчонками, у стойки стояла инструктор Уайттейл.

– Ты!

– Ага, я. Мне сказали, что сегодня уже должна быть готова моя карточка.

– Грёбаный путешественник! Припёрся сюда со своим гаремом! Эй! Не игнорируй меня!

Всё-таки проигнорировав её, я подошел к стойке. По клерку было видно, что он всеми силами пытается не заржать, поэтому я помог ему и заговорил первым: "Ах, я Зайн Даркмор. Мне сегодня должны выдать гильдейскую карточку".

– Д-да, конечно, – он вытащил карточку из под стола и добавил: – Чтобы привязать её к себе, нужно капнуть на неё кровью. После она будет автоматически обновлять ваш гильдейский статус после выполнения вами заданий или получения любых других значащих достижений, – я уколол свой палец и капнул немного крови на карту. – Замечательно. Похоже, вас оценили как авантюриста Е-ранга. Впечатляюще для новичка. Вы, должно быть, хорошо проявили себя во время теста.

– Да, думаю, я справился на ура, особенно с магическим, – я посмотрел на карту, чтобы увидеть, что на ней написано.

Имя Зайн Даркмор Ранг Е

Раса Инкуб Статус Путешественник

Уровень 10 Класс Чернокнижник

Профессия Тренер рабов Подкласс

Титулы Палач, Сексегутор, Развратитель, Мастер-изготовитель оков

Получается, сокращённая версия моего статуса, которую можно показать другим людям. И не выдаёт никакой прямо плохой информации обо мне. Зуб даю, если бы мне нужно было бы сделать поддельную карточку, без труда смог бы найти занимающиеся этим подпольные гильдии. Тем временем инструкторша была готова взорваться от гнева, вызванного моим её игнорированием, а клерк продолжил говорить:

– Карту гильдии принимают как удостоверение личности повсеместно – гильдия искателей приключений не зависит от национальных отношений. Также на карте, если пожелаете, вы можете хранить сбережения.

О, удобно. Все находящиеся у меня в инвентаре деньги занимают место. Когда я положил их на карту, то заметил ещё более удобную вещь: вместо того, чтобы просто соответствовать деньгам, положенным на карту, они конвертировались до наименьшей возможной суммы. То есть, 14 ЗМ, 32 СМ и 140 ММ стали 18 ЗМ, 6 СМ. Когда я спросил клерка об этом, он ответил только то, что это часть магии карты.

– ЭЙ! ХВАТИТ ИГНОРИРОВАТЬ МЕНЯ, БЛИН!

Я повернулся, чтобы взглянуть на инструкторшу, и улыбнулся: "Ох, простите меня. Вы что-то от меня хотели, инструктор? Я собирался приласкать мою рабыню после ужина, но если вы хотите присоединиться к нам, милости просим".

– Ублюдок! Не думай, что просто потому ,что...

– Знаешь, не думаю, что нам стоит устраивать здесь сцену – прямо сейчас на тебя смотрит куча народу с вопросом в глазах, почему это инструктор так озабочена новым авантюристом Е-ранга, – подарил я ей лукавую улыбку. Она замерла, заметив, какое внимание мы привлекли, и бросилась к лестнице, попутно что-то бормоча.

Снова переведя взгляд на клерка, я произнёс: "Вскоре я собираюсь отправиться в Вирмвуд. Есть какие-нибудь задания по дороге к нему?"

Клерк, закончив смеяться, направил меня к доске, где я выбрал парочку приглянувшихся мне заданий.

Новое задание: Подавление бандитов

Бандиты доставляют проблемы на Вермиллион-Роуд, между Фатоном и Вирмвудом. Сократите их число, чтобы торговые повозки могли проехать!

Ранг D

Успех Убить 20 бандитов

Провал Отказ от задания

Награда

Опыт

200 ЗМ

Новое задание: Сопровождение торговца

Торговец Сайлас Хорнеби просит сопроводить его карету от Фатона до Гепхарта по Вермиллион-Роуд.

Ранг Е

Успех Сайлас Хорнеби и его груз безопасно попадают в Гепхарт.

Провал Смерть Сайласа Хорнеби или потеря груза

Награда

50 ЗМ

Неизвестно

Новое задание: Меха Бекета

Охотнику Бекету нужно доставить 10 мехов в Гепхарт по Вермиллион-Роуд.

Ранг F

Успех Доставить 10 мехов кожевнику в Гепхарте

Провал Не доставить меха

Награда 50 СМ

Наказание

Штраф 10 ЗМ

Ухудшение отношений с Фатоном

(Позже)

Поужинав, я и мои зверушки вновь вернулись в комнату. Обернувшись к Юкико, я сказал: "Ну, Юкико, ранее ты сказала мне, что хочешь встретиться с этим Торганом в игре, да? Так получилось, что я немного о нём знаю. Если выдержишь всё, что я сделаю с тобой, и не выйдешь из игры, я расскажу тебе о нём кое-что, и ты станешь вторым знающим это человеком в этом мире".

Ох, как загорелись её глаза от страха и предвкушения! Хочу прочувствовать это. Когда она наконец кивнула головой, я улыбнулся и сказал: "Тогда раздевайся".

<От лица Деллы>

Хозяин такой безнравственный! Путешественница, которую он заполучил на рынке, понятия не имеет о том, для чего её купили, но всё равно слепо делает, что он ей говорит, просто чтобы узнать больше об этом "Торгане". Как же хочется поскорее увидеть её сладкую боль, когда он возьмёт её. Ой, она же, кажется, что-то говорила о способности, превращающей всю боль в удовольствие. Как-то уже не так весело.

Интересно, что он сделает с этой девчонкой? И что это за секрет? Это связано с невероятной силой мастера?

<От лица Северы>

Ха! На эту ночь моё место займёт эта тупая сучка! Уверена, этот гад выебет её до потери сознания. Надеюсь, он забудет о моей бедной попке хотя бы на время. Не думала, что он бывает таким большим – даже у инкубов! Наверняка же он наполовину конь!

Ух, до сих пор не могу поверить, что эта сволочь заставила меня называть его "хозяином". Хорошо хоть, что здесь есть эти две девушки, – они могут взять на себя часть его внимания.

– Севера, Делла, вы тоже раздевайтесь. Ублажайте друг дружку, пока я займусь моей новой зверушкой.

ДЕРЬМО! Мне даже девушки не нравятся! И я ненавижу, когда моё тело движется без моего согласия. Ненавижу даже больше, чем тот факт, что мне разрешено носить одежду только потому, что в ней я более эффективна в бою.

Нет, не смей трогать меня, тупая шлюха! Ох, боже, что делает мой язык? Что делает её язык? ОХХХХ!

<От лица Юкико>

Ох. Ох блять. Блять, блять, блядский БЛЯТЬ! Меня изнасилуют, так ведь? И две другие рабыни не помогут. Блондинка, похоже, с нетерпением ждёт того, что произойдёт, а брюнетка смотрит на меня взглядом, будто говорящим "лучше ты, чем я". Что этот ублюдок делал с ними?

Я сглотнула, стоя тут перед ним, голая. Я могла бы выйти из игры. Могла бы сбежать и создать нового персонажа. Но тогда бы я потеряла все бонусы со своего перерождения и свой единственный шанс узнать о Торгане.

По виду брюнетки можно понять, что она почувствовала отвращение, когда хозяин (боже, теперь я даже в мыслях называю его так!) сказал им с блондинкой ублажать друг друга, пока он займётся мной. Когда он проходил у меня за спиной, я почувствовала, как мои руки, которыми я пыталась закрыть своё тело, оттянули мне за голову. Он раздвинул мои ноги на ширине плеч и приказал не двигаться.

А затем на игровом интерфейсе я увидела сообщение о повешенном на меня дебаффе. "Эгоистичный любовник"? Да и к тому же без времени действия? Значит ли это, что он продлится до отмены? Что за...

ХРЯСТ! Хлыст рассёк воздух, после чего ударил меня по попке. Я стону от удовольствия, краем глаза замечая красную цифру -2 и зелёную +3. Мои ОЗ вообще не изменились. Таким образом, я могу буквально умирать от боли (ну, для меня – удовольствия) и при этом всё равно без шансов умереть. Какой же больной ублюдок.

Ещё один удар – ещё один стон. И опять. И опять, и о БОЖЕ, так хорошо! Я этого не вынесу! Я чувствую, что я в любой момент могу просто взорваться. Но почему я не могу кончить?

По прошествии того, что мне показалось часами, хотя игровой интерфейс и показывал, что прошло лишь двенадцать минут, я тяжело дышала. От удовольствия я не видела ничего перед собой, но всё равно не могла кончить! И через время я осознала, что где-то во время игры с моим телом он умудрился раздеться. И я увидела самый огромный член из всех, что я когда-либо видела за пределами виртуального порно.

Он вошёл в меня, и у меня сразу просели ОЗ, хотя и не настолько сильно, чтобы волноваться – моя регенерация быстро справится с этим. Другая бы на моём месте почувствовала боль, но хозяин, видимо, догадался, как использовать полученные мной на старте особенности против меня. Он меня шлёпает, и я не чувствую ничего, кроме блаженства, от которого едва удаётся мыслить. И тут он наклоняется и шепчет мне на ухо: "Я и есть Торган!". После этого дебафф развеивается, а моё сознание затухает.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 19 – Подготовка к путешествию**

На следующее утро мы с моими зверюшками собрались в общем зале гостиницы насладиться прекрасным завтраком. Он был незамысловатым: парочка яиц, бекон, хлеба с маслом и медовуха. Что не мешало ему быть обалденно вкусным. Слишком часто, пытаясь что-либо сделать "изысканным", всё в итоге лишь усложняют. Есть время и для изысканной пищи, но простая еда способна сильно поправить настроение. И сейчас оно у меня отличное. Кстати, оказывается, что за выполнение действий, связанных с моей профессией, я тоже получаю опыт: та тренировка девчонок прошлой ночью принесла мне пару сотен ОП. Не очень много, но всё равно что-то.

Пока мы завтракали, к нам спустились принцессы. Когда они подошли к нашему столу, я улыбнулся им и мы поделились между собой, что делали в последние пару дней. Их сильно удивила новость о том, что я на первом же тесте получил ранг Е. Ещё я им сказал, что взял задания до Вирмвуда и мы уже скоро сможем выдвигаться.

Сами же принцессы это время были заняты тренировками, чтобы суметь лучше защитить себя, если с ними приключится беда. Мы договорились встретиться этим вечером за ужином, но быть готовыми покинуть город уже завтра, если это потребуется.

Конечно, отправиться в путешествие далеко не просто. Нам нужны припасы и, желательно, транспорт. Я думал купить лошадей, но сильные лошади, способные выдержать длинную дорогу, мне пока не по карману. А вот повозка и пара запряжённых лошадей – совсем другое дело. Оставался лишь вопрос о припасах. Еда, вода и корм для животных. Плюс снаряжение для выживания, как например палатки. Нужно ещё кучу всего купить.

Позавтракав, мы снова пошли на рыночную площадь. Однако на этот раз мы заскочили в более "обычные" магазины. Принцессы позаботятся о своих припасах самостоятельно, а вот бремя всего остального всё ещё висело на мне (в конце концов, все полученные моими зверьками деньги, с тех пор как они принадлежат мне, так же принадлежат мне). Благо у меня нет недостатка в ресурсах. Под ресурсами я, конечно же, подразумеваю способности геймера вынюхивать читы.

Немного порасспрашивав вокруг, я узнал, что Брам Фаршейд и его жена Эйри пытаются завести ребёнка, но сталкиваются с некоторыми "трудностями" из-за полученной до этого Эйри травмы. Поспрашивав ещё немного человек (и немного споив), я узнал, что та влюблена в стражника и принимала алхимические препараты, чтобы не забеременеть. Ну, это не моё дело, только вот Брам держал конюшню, поэтому, когда я пришел к нему, представившись последователем Шарс, приехавшим, прознав о его проблеме, то смог на божественное благословение выменять скидку на обозных лошадей, повозку и упряжь. Я наложил на мужа Плодотворную страсть и сказал ему, что, если он до новолуния займётся любовью со своей женой и никем другим перед этим, тот получит желанного ребёнка.

Теперь на повестке дня дорога в бакалейный. Здесь я вёл ожесточённые торги и мой навык Переговоров повысил уровень до Начинающего 6. В итоге я смог получить пайки и корма на десять дней, фляги с водой на 4 дня (которые мы сможем заново наполнить по дороге), палатки, спальные мешки, приличный запас верёвок и другие разнообразные припасы. Честно говоря, скукотень.

Короче, все припасы обошлись мне в 10 ЗМ, но эта трата стоила того, ведь теперь мы готовы практически ко всему. После этого я отправился переговорить с двумя персонами, чьи задания я взял. Довольно сложно доставлять товары или сопровождать торговца, не обсудив все детали.

Сначала я направился к охотнику Бекету. Бекет, как оказалось, был халфлингом – получеловеком. Он был наполовину гоблином, наполовину человеком. А ещё у него не доставало левой ноги. Ну, как бы там ни было, узнав, что я пришёл по поводу его задания, он был очень рад поговорить.

– Ах, замечательно! В общем, мне нужно было доставить десять шкур чёрных лесных волков кожевнику, но повозка, в которой я их перевозил, попала в бурю. Я едва успел спасти меха, однако повозка в дребезги. А после этого на меня ещё и волки напали, оттуда и моё состояние. В Фатон меня довёз один торговец, и теперь мне приходится работать в храме, чтобы насобирать денег на лечение.

Обменявшись с ним парой бессмысленных любезностей, я взял меха и положил их в инвентарь.

Что странно, Сайласа Хорнеби я нашёл на рынке рабов. Он оказался путешествующим работорговцем, перевозящим "товары" с одной территории на другую. Мы с ним хорошо пообщались за обедом в приватной комнате. Из этой беседы я могу утверждать: этот парень не какой-то жестокий ублюдок. Большая часть тех, кого он продавал, попали к нему для погашения долгов или из-за правонарушений. Он честно пытался найти всем хороших хозяев и из-за этого приобрёл хорошую репутацию.

Я же просто рассказал ему о моих приключениях в WoD. Сеттинг этого мира гласит, что путешественники прибывают из другого мира, в это как раз и верят НИПы. То есть я могу рассказывать о своих ранних авантюрах и не привлекать особо внимания.

Перебросившись парой слов по дороге, мы договорились выдвинуться завтра утром.

– Надеюсь, всё пройдёт гладко. В последнее время по этой дороге часто ходят бандиты...

– Ага, слышал. Стоит ожидать неприятностей? В смысле, больше, чем обычно.

– Ну, среди моего груза находится сын лидера бандитов. Засранца поймали за попыткой нападения на один из складов города. Руководство города пожелало избавиться от него и заплатило мне двойную сумму, чтобы я увёз его куда-нибудь.

– Ах, тогда определённо стоит. Мои питомцы и я уже запаслись припасами, поэтому мы будем готовы выезжать уже утром. Среди твоих рабов есть обученные бою? Будет полезно знать, сколько у нас клинков, если нас прижмут.

– Парочка. Но достоин упоминания только мой личный, обученный защитной магии.

– Ясно. Будем надеяться, нам его помощь не понадобится, но лучше всё-таки знать, есть ли кто сильный у нас за спиной, если нас атакуют с двух сторон. Вполне возможно, что на нас устроят засаду.

– Согласен. К счастью, ваша группа не единственная наша охрана. Мой запрос также приняла другая группа авантюристов.

– Отлично! Тогда, надеюсь, нас будет достаточно, чтобы эти гады и не подумали высовываться.

Договорившись встретиться утром после завтрака возле ворот, мы попрощались. Я же пошёл в тренировочный зал с плетущимися за мной зверюшками. Зачем? Погриндить навыки. Мои навыки меча и так довольно хороши для моего уровня, поэтому я занялся прокачкой остальных моих оружий: Мастерство кинжала, Плети и Лука. Девушки так же работали над своими оружейными навыками – даже Делла. Нам предстоит отправиться в дикую местность – не помешает как можно лучше ко всему подготовиться.

Честно говоря, помимо гринда для меня, эта тренировка была в основном для Юкико. По её словам, она оказалась порабощена сразу после прохождения обучения, и только благодаря выполнению КУЧИ заданий по оказании услуг ей удалось достичь текущего уровня. По этой причине у неё не было боевого опыта в этом мире. Даже в WoD она была сначала кузнецом и лишь потом уже бойцом. Поэтому нужно серьёзно поработать над её боевыми навыками.

Мы закончили близко к ужину – как раз когда пообещал принцессам встретиться и обсудить наши планы. Увы, вернуться в гостиницу нам не удалось. Почему? Потому что какие-то идиоты заметили моё состояние (три следующие повсюду за одним парнем рабыни сильно привлекают внимание) и решили, что эта их прямая обязанность – заставить меня поделиться своим богатством, отдав им либо своих девушек, либо всё содержимое моих карманов. Я использовал на них Наблюдение, после чего залился смехом.

Вор

Мужчина человек

Разбойник 8 уровня

Таких человек было семь, но вот восьмая затесавшаяся среди них отличалась.

Зефара Войд

Женщина полуэльф

Ведьма огня 15 уровня

Титулы: Разрушительница оков

Награда: 500 ЗМ

Лидером этих бандитов был не НИП, а настоящий игрок! Её титул "Разрушительница оков" звучит как противоположность моего. Возможно, она получила его за освобождение кучи рабов. Можно не сомневаться, что для этого она убила очень много людей по пути, так как другого способа на 15-м уровне получить награду за свою голову в 500 ЗМ попросту нет.

Бандиты попытались окружить нас: четверо из них были спереди нас, а четверо других, включая ведьму, зашли сзади. Несчастные глупцы. После этого Зефара заговорила: "Так, вот что мы сделаем. Ты отдашь мне этих девчонок, а я подарю тебе быструю смерть. Будешь сопротивляться – я медленно испепелю тебя. Что бы то ни было, я обязательно убью такого ублюдка, порабощающего людей".

Я издал смешок и ответил: "О, правда? Похоже, я сегодня повеселюсь. Скажи-ка мне, сколько невинных рабовладельцев ты уже убила?". На самом деле меня это не волновало, но мне было выгодно разговорить её.

– Невинных? Скот... MММ!!! – вот почему монологи не есть хорошо. Рот несостоявшейся освободительницы рабов заполнило щупальце, а два других тем временем связали ей руки. Уровни в игре действительно важны, но навыки и контроль гораздо важнее. Эта идиотка даже бесшумный каст не освоила – пока она боролась с щупальцами, та и искринки не призвала.

– Юкико, на тебе та троица. Севера, помоги ей. Делла, поддержи их баффами и лечением. Сообщите мне, если эта самоуверенная сучка освободится или начнёт использовать магию.

– Да, хозяин! – в унисон ответили трое. Севера выглядела особенно счастливой, получив возможность выместить на чём-то своё разочарование.

Я повернулся к четверым спереди и решил разобраться с ними побыстрее, отбросив игры. Никогда не давай своим врагам шансов, которыми они могут воспользоваться! С криком я прыгаю на ближайшего из четвёрки бандита и выполняю прекрасный, на мой взгляд, иайдзюцу, а моей оценке можно доверять. Воры, может, и высокого уровня, но они всего-навсего стеклянные, сфокусированные на ловкости пушки. Вор даже не успел понять, что случилось, когда его голова отделилась от тела.

Неожиданная смерть одного из товарищей вывела воров из ступора, и они пошли в атаку. Позади меня один из воров попытался освободить ведьму, но в этом ему помешали нанесённые кинжалом раны в области почки и горла – работа Северы, вышедшей после этого из стэлса. Оставшиеся двое попытались подобраться к ней, но были остановлены мечом Юкико, за раз отрезавшим руку одного из воров. Товарищу почившего удалось порезать Юкико бок, но Делла почти мгновенно залечила рану.

Что насчёт оставшейся троицы, которую я взял на себя? Ну, ей повезло ещё меньше, чем тем парням. Вместо Клинка солнца в руках я держал Жертвенный кинжал, который вонзил в грудь одного из воров. Во вращении присев, я уклонился от нацеленного в мою шею меча и порезал оставшихся двоих, из-за чего те повалились на землю. В следующий момент все они были убиты моим кинжалом.

К этому моменту мои зверушки тоже доиграли, так что разобраться оставалось только с ведьмой. И у меня уже есть идея, что с НЕЙ сделать! Открыв инвентарь, я достал одну из находящихся там дешёвых медных цепочек, снятых мной с культистов, но которые я решил не продавать. Причиной тому послужило, что они отлично подходят для создания красивых рабских ожерелий. Когда я надел ожерелье на шею Зефары, бой закончился и на меня посыпались сообщения.

За принесение в жертву врагов вы получаете 8 ловкости!

Вы победили Вора х7! Вы получили 800 ОП!

Вы победили известную преступницу Зефару Войд! Вы получаете 1000 ОП!

Вы победили цель, за голову которой назначена награда! Вы получаете 500 ЗМ!

За порабощение зарегистрированного авантюриста вы получаете 98 ПМ, 6 ЗМ, 7 СМ и 5 ММ с карты гильдии противника.

Из-за непрекращающихся порабощения, приношения в жертву и поедания людей за короткий отрезок времени ваше мировоззрение изменено на Злой хаотик.

Хмыкнув, я скрыл всплывшие окна и глянул на Зефару, после чего щёлкнул пальцами и развеял щупальца: "Бедная Зефара. Видно, ты выбрала себе не того противника, как считаешь?"

– ТВАРЬ! Убью!

– Зефара, разденься и отдай свои вещи Делле. Я запрещаю тебе выходить из игры, – честно говоря, не знаю, сработает ли это. Вроде компания же должна была поставить какую-нибудь защиту, да? Ну, шарм и магия порабощения вполне себе работает на сознании персонажей, что я узнал от Юкико, так что и приказ не выходить из игры так же может сработать. Если игрок остаётся в игре слишком долго, рискуя своим здоровьем, его принудительно выкидывает из игры, но по возвращению в игру проблемы никуда не денутся. Ему либо придётся принять свою рабскую жизнь, либо создать нового персонажа, либо навсегда покинуть игру.

Зефара продолжала бросаться оскорблениями, даже когда разделась, но не могла выйти, хоть я и видел, как она пыталась нажать на кнопку выхода в меню, но каждый раз та останавливалась. "Зефара, положи руки за голову, кисти сложи в замок, – после этого она замолчала – поняла, что будет вынуждена предстать в таком образе перед целым городом. – Обрадую тебя: это будет быстро. Но до ужина у меня пока есть дела поважнее. И не говори, пока я тебе не разрешу".

Когда я привёл её в один из местных борделей, она начала паниковать и пыталась всеми силами умолять меня, как только ей позволяли сложенные у неё за головой руки и невозможность говорить. Конкретно этот бордель пользовался поддержкой множество стражников города. Беря во внимание, что она была известной преступницей, за голову которой (до этого момента) была назначена высокая награда, она определённо очень популярна. Поэтому за её продажу я получил ещё 50 ЗМ, чему был несказанно рад.

Когда мы на ужин вернулись в гостиницу, Делла выглядела озадаченной: "Хозяин, почему ты не оставил её или хотя бы не изнасиловал перед продажей?"

– Ну, в отличии от Юкико, вряд ли она тащится от мысли стать рабыней, особенно если судить по тому, что до этого она повсеместно освобождала рабов. Это бы не принесло мне сильных проблем, но путешественники могут стать той ещё занозой, особенно когда разозлены. Исходя из этого, оставить её себе принесло бы гораздо больше проблем, чем пользы. Тем более, когда она вернётся в мир, из которого мы, путешественники, прибыли, то сможет и не вернутся или по крайней мере вернётся не в своей текущей форме. Она и сейчас может вернуться и попытаться отомстить, но найти и догнать нас у неё займёт много времени, да и силы ей для этого не хватит.

– Почему не изнасиловал? Не хочу портить удовольствие её клиентам. Может, ты не заметила, но после того, она навряд останется прежней.

– Ты настоящий злодей, хозяин! – хихикнула Юкико.

– Буквально. Похоже, совершённые мной убийства, порабощения и жертвоприношения изменили моё мировоззрение. Нужно подумать над этим. Ладно, пойдёмте вернёмся в отель. Этот бой подогрел мой аппетит.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 20 – Начало путешествия**

Само собой, всё было не так просто. Мы устроили кровавое месиво на улице и должны были ответить на пару вопросов стражникам. Но благодаря тому, что именно они хотели меня убить и украсть моё имущество, особых проблем не возникло.

В отель мы вернулись как раз к ужину. Завидев принцесс, я улыбнулся и подсел к ним за столик: "Итак, леди, как прошел ваш день?"

Посмотрев на меня, сёстры захихикали, а ответ дала Исайя: "Ну, мы зашли в храм и поговорили там кое с кем. Приводим в порядок дела, ведь покинуть Вирмвуд в ближайшее время после возвращения у нас вряд ли получится".

Арава кивнула: "Обычно мы каждые несколько лет отправляемся на дипломатические миссии в соседние королевства. Увы, ввиду последних событий, придётся какое-то время с этим повременить, пока мы вновь не станем сильнее".

– Вновь? – ох, то есть изначально они были сильнее? Хотя я с самого начала думал, что их уровни как-то слишком низки, как для королевских особ.

– Да, изначально мы были гораздо сильнее, как и наша стража. Но яд и проклятый напиток ослабил всех нас, сделав нас такими, какими ты нас нашел.

– Ясно. Есть ли какой-нибудь способ снять проклятие?

Исайя покачала головой: "К сожалению, нет – уже слишком поздно. Мы всё ещё можем снова стать сильнее обычным путём, но это займёт время".

Я кивнул. Это и вправду имело смысл. "Если так, почему бы вам не присоединится к моей команде на время путешествия в Вирмвуд? Мы будем сражаться с монстрами и бандитами, что поможет вам восстановить свою силу".

Арава улыбнулась: "Звучит как план".

Исайя наклонилась вперёд и произнесла: "Хватит пока об этом. А как прошёл твой день? Знаешь, за последнее время ты поднял немалую шумиху. Народ до сих пор говорит о твоём "тесте" в гильдии авантюристов".

"Ха! Ну, на самом деле, ничего такого. Узнал детали моих заданий, походил немного по магазинам и взял девочек в тренировочный зал попрактиковаться с оружием. Всё-таки мы отправляемся в дикие земли, и способности будут очень важны. Хотя стоит упомянуть, что нас подкараулила банда воров".

– О, и что же с ними случилось?

– Лидером группы оказалась путешественница, по всей видимости, вбившая себе в голову, что она должна типа бороться с рабством в городе и убивать рабовладельцев, освобождая рабов. А ещё она была ведьмой. В общем, мы убили её прихвостней, и я поработил её, после чего забрал всё её снаряжение с деньгами и продал в местный бордель.

– Блин, классно! Но разве она не путешественница? Он не вернётся в ваш мир, как вы это делаете?

– Я заставил её остаться здесь рабской магией по крайней мере на время. Она пробудет тут где-то пару дней. А даже если она покинет этот мир, то когда вернётся, всё равно будет рабыней в борделе. Бордель это всё, естественно, понимает, поэтому её перевели на "интенсивное использование", чтобы она могла окупить затраты.

– А она не причинит тебе проблемы в вашем мире?

– Навряд. Отправляясь в другой мир, мы, путешественники, меняем свои имя и внешность. До этого у меня были другие имя и внешний вид, да и мои действия в этом мире сильно разнятся с тем, что я делаю в моём мире. Поэтому выследить меня будет затруднительно.

Мы ещё немного поговорили, после чего разошлись по своим комнатам. Мне надо бы выйти из игры ненадолго, но сначала я повеселюсь с девочками – награжу их за отличное исполнение своих обязанностей. Кстати, у Северы был такой вид, будто она нуждается в поощрении.

(От лица Северы)

Ух, хозяин снова смотрит на меня. Могу быть только благодарна, что он не из тех больных извращенцев, которым нравится использовать рабов на публике, чтобы просто доказать, как они сильны. Вместо этого мы идём в комнату. Он снова изнасилует мою попку, да? Стоп, я ведь не сделала ничего плохого! Может быть, меня сегодня не накажут!

Только дверь закрылась, я почувствовала, как он приблизился ко мне со спины. Я посмотрела вниз на его руки, которыми он обхватил мою талию. Не очень мускулистые, но я на своей шкуре почувствовала, сколько силы в них скрывается. Когда он начал шептать мне, его горячее дыхание коснулось моего уха: "Севера, ты и девочки были очень послушными сегодня. Поэтому я хочу наградить вас".

Ей, награда! "Какая награда, хозяин?" – сказала я, пытаясь сохранять уважительность в своём тоне. И делала это только потому, что в прошлый раз, когда пререкалась с ним, он разорвал мою бедную попу на части.

Его ответом стали не слова – вместо этого он просунул руку в мои трусики. Этот раз не был похож на прошлый, в который он грубо наказывал меня. В этот раз он был нежен.

К такой награде я могу даже привыкнуть...

(Позже)

(От лица Майка)

Проведя немного времени с девчонками, я разлогинился, но не стал сразу же отключать сжатие времени. Проверив мой рейтинг стримера, я с удовлетворением отметил, что мои видео стали очень популярны. А ещё я получил КУЧУ агрессивных сообщений от человека, оказавшегося другом Зефары в реале. Видимо, парень увидел моё видео, где я поработил эту тупую ведьму, и оказался не очень рад, что его "подружка" вынуждена находиться в борделе, пока чип принудительно не выкинет её из игры из-за проблем с настоящим телом.

Фу таким быть. Нечего было этой тупой сучке на меня нападать. Пока я раздумывал над тем, что делать дальше, увидел всплывшее окно:

"Тереза Мартинес" хочет войти в вашу виртуальную комнату.

Прикреплённое сообщение: Я Юкико.

Разрешить войти?

Да/Нет

Хох, пришла поговорить со мной за пределами игры, а? Хорошо, может посмотреть, чего она хочет. "Да".

Фигурой, которая материализовалась в моей комнате, была ДАЛЕКО не стройная, похожая на азиатку Юкико. Так вот как эта женщина выглядит за аватаром. Я кивнул ей: "Юкико. Или лучше сказать Тереза?"

"Называй как хочешь, хозяин", – после того, как последнее слово покинуло её губы, она покраснела, как будто совсем не это собиралась сказать.

Я усмехнулся и пригласил её сесть возле меня на виртуальном диване: "Знаешь, мне нравится, когда ты меня так называешь. Ладно, так зачем ты сюда пришла?"

– Ум, ну, я просто хотела провести немного больше времени с тобой.

Она собирается устроить одну из тех слезливых сцен? Если да, то это реально отстой. Я вздохнул и посмотрел на неё: "Тереза, чего ищешь? Я парень, что стоит за Торганом и Зайном, но это всё в игре. За пределами игры я Майк. Ты хороший боец и отличный кузнец, а твой аватар поразителен в постели. Но я не ищу девушку, – я сделал паузу и продолжил, – Если ты хочешь быть друзьями, я только за. Также я не против секса без обязательств. Но я не хочу заводить девушку прямо сейчас".

Ладно, может, это не самый тактичный способ поговорить об этом, но эй, это же я, ваш полный козёл. Я по крайней мере честен и не пытался как-то продинамить её или послать. Мне уже доводилось видеть, как подобные вещи разрушают команды (а иногда даже целые гильдии).

Тереза выглядела расстроенной, но всё же кивнула: "Понимаю, хозяин. Я... я и не надеялась, что смогу стать твоей девушкой. Но может ли хозяин подумать о том, чтобы сделать меня рабыней и в этом мире? Знаешь ведь, как я получила те качества?"

Кивнув, я произнёс: "Это я могу. И раз уж ты хочешь быть рабыней, можешь отсосать мне, пока я буду отвечать на сообщения".

(Позже)

(От лица Зайна)

Наступил рассвет, солнце спряталось за облаками, намекая на начало очень влажного дня. Нет нужды говорить о том, что никто из членов нашей команды не оказался рад начавшейся к моменту нашего отбытия грозе. Но нам нужно было выполнить пару заданий, так что мы съели наш завтрак и приготовились к путешествию. Принцессы решили одеться поскромнее, из-за чего сейчас походили на обычных путешественниц. Так мы будем привлекать меньше внимания.

После завтрака я направил нашу повозку к вратам города, где мы встретили торговца и другую команду. У торговца было две полных рабов повозки, а руководить обеими помогал его личный раб. Вторая команда также имела повозку, то есть мы будет ехать колонной в четыре повозки.

Пока все сортировали свои вещи, я решил использовать Наблюдение на второй команде – всё-таки нам предстоит работать вместе. Не будет лишним перед отправкой в неизвестность узнать о балансе их команды.

Бурнойр Дрейкгрип

Мужчина дворф

Боец 12 уровня

Лора Лохкик

Женщина человек

Варвар 8 уровня

Солана Пресвен

Женщина эльф

Ледяная ведьма 10 уровня

Оден Флагстаф

Мужчина человек

Паладин 13 уровня

Титулы: Святой

Харахель Лайтвинг

Женщина полунебожитель

Жрица 9 уровня

Крикет

Женщина эльф

Разбойница 5 уровня

Титулы: Рабыня

Интересная команда. Достаточно просто на их уровни взглянуть, чтобы понять, что они полностью дезорганизованы. Может быть, навыки этой рабыни соответствуют уровню, чтобы таскать её с собой имело для них смысл? Хотя более вероятно, что она секс-рабыня, кое-как полезная в поиске ловушек в подземельях. Но кто знает? Я уважительно кивнул паладину, который с виду казался их лидером. Он уделил мне полный высокомерия и превосходства кивок, который должен был дать мне понять, что для меня должно быть честью даже просто находиться рядом с ним.

В общем, не желая и дальше мокнуть под дождём, мы расселись по повозкам и отправились в путь. Если всё пройдёт гладко, до Гепхарта мы доберёмся за дня четыре. Но учитывая дождь и неизбежные столкновения с монстрами, лучше думать о шести-семи днях пути. В эти шесть дней может случиться что-угодно.

(Позже)

Самой сложной из обязанностей эскорта при обычных обстоятельствах является нужда всё время поддерживать бдительность. Нужно часами держать ухо востро, а когда вокруг происходит целое ничего, делать это становится затруднительно. Просто невозможно следить за всем вокруг целый день. Из-за этого охрана обычно постоянно посменно меняется: кто-то проверяет на наличие проблем, а кто-то уходит на разведку или отдыхает.

Но конечно же "ничего" было далеко от того, что испытывали мы. Леса, казалось, просто КИШЕЛИ монстрами. Или, что более вероятно, одно из моих качеств привлекло на эту территорию гораздо больше монстров, чем в ней было до этого. Мы сразились с гоблинами, волками и даже с группой гигантских крыс. Все они были с относительной лёгкостью уничтожены – нас было больше, да и сами враги были не очень сильны.

К счастью, высокомерный паладин настоял на том, чтобы его повозка шла впереди, а я был несказанно рад оказаться на охране тыла. Двумя главными целями для атаки во время продвижения через лес являются передняя и средняя части колонны. Почему? Потому что так можно остановить большинство повозок. Если кто-то решится атаковать зад колонны, остальная её часть может просто двинуться дальше и оставить отставших позади, если пожелает. Редко бывает так, что одной повозки достаточно для крупной бандитской группировки, особенно если они охотятся за определённым грузом.

Именно поэтому, когда мы всё-таки попали в засаду, именно повозка паладина наехала на взрывную ловушку, моментально убившую их лошадей и рабыню, а остальным нанёсшую серьёзный урон. Похоже, теперь они в какой-то степени бесполезны в бою.

И после этого бандиты пошли в атаку.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 21 – Ожесточённая схватка**

Я моментально перешёл к действиям, взяв в руки лук: "Севера, разведай лес! Мне нужно знать, сколько их и кто их лидер! Делла, Юкико, защищайте правый фланг! Арава, Исайя, за мной! Мы возьмём на себя левый!"

Бандиты наступали со всех сторон. Их было по крайней мере двадцать! Ну, хотя бы выполню своё задание пораньше. Засада, безусловно, была очень хорошо организована. Я улыбнулся при виде того, как бандиты прекратили стрельбу, когда я стал перед повозками. Они не знали, в какой из них находится цель, так что и бездумно стрелять в них не могли.

Мне же стрелять в них ничто не мешало, и я попал по двум бандитам до того, как они успели навязать мне ближний бой. Повесив лук за спину, я достал мечи, после чего увидел пришедшее от Северы в командный чат сообщение (НИПы воспринимают его как особый вид "магии").

Севера: Двадцать пять бандитов. Десять мечом и щитом, пять с луком, девять с парой кинжалов, один маг.

Зайн: Сначала убей мага, потом займись лучниками. Если что, отступай.

Севера: Поняла.

Похоже, с моей стороны приходило чуть больше врагов, чем с Деллиной. Десяток врагов (пять танков и пять парных кинжальщиков) приблизилизились к нам, но мы с Исайей расправились с пятерыми из них. Сказать, были ли они убиты или просто тяжело ранены, я точно не мог. Шагнув вперёд, я оставил позади Исайю с Аравой. Исайя вела огонь, когда видела для этого возможность, я танковал, а Арава занималась нашим лечением.

Возможно, они хотели окружить меня, но первый же из них, попытавшийся зайти ко мне и находящимся за мной эльфийкам за спину, получив в живот удар Мунсурайсы, теперь отчаянно пытался удержать руками свои потроха. Стоит сказать, они полностью положились на эффекты боевого урона. Один бандит, попытавшись атаковать меня, сражающегося с его увёртливым товарищем, получил в плечо стрелу, из-за чего его рука с щитом безвольно повисла.

В лесу по правой стороне от каравана раздался крик мага, чья почка оказалась пронзена Севереным клинком. Сразу же за этим крик сменился несвязным бульканьем – магу перерезали горло.

Зайн: Молодец, Севера. Это заставит их насторожиться. Делла, как обстоят дела на той стороне?

Кто-то мог бы поинтересоваться, почему я спросил Деллу, а не Юкико, но всё довольно просто – я не хочу прерывать Юкико, сейчас сражающуюся в ближнем бою. Отвлечение во время боя может стать фатальным, если не привык к этому, как я. Хотя даже у меня из-за этого иногда бывают проблемы.

Делла: Всё в порядке. Юкико пока справляется. На этой стороне осталось четыре мечника и пять лучников, но лучники выглядывают Северу. Нигде не вижу кинжальщиков.

Севера: Последний раз видела их в одной группе на левой стороне. Возможно, с лидером. У некоторых среди них было лучшее снаряжение.

Зайн: Имена, уровни?

Севера: Опасный Бреннан, мужчина человек, разбойник 15-го уровня; и Дженни Гримм, женщина полуэльф, разбойница 20-го уровня.

Зайн: Хорошо, продолжай заниматься лучниками и помогай Юкико, когда будет возможность. Закончишь на той стороне, переходи на эту.

Получается, у них в группе есть именные мобы? Один из них, должно быть, лидер. Надо бы как-нибудь взять их живьём. Благо у меня как раз осталось именно два рабских аксессуара: медное ожерелье и латунное кольцо. Когда доберёмся к какому-нибудь городу, надо будет начать делать свои собственные.

Исайя не попыталась застрелить оставшихся трёх бандитов, сражающихся сейчас со мной (бандит со стрелой в плече получил критический удар Тайё но Цубасой в области хребта, после чего завалился на землю с параличом ног). Вместо этого она сфокусировалась на выцеливании лучников на нашей стороне, прикрываясь ближним боем и не давая им выстрелить в себя. К тому моменту, как я разобрался с последним из сражающихся со мной бандитов, лучники уже были уничтожены.

Севера и остальные с правой стороны каравана присоединились к нам, и в этот момент я, переводя дух, кивнул Севере. Благодаря Араве у меня полно здоровья, но ближний бой всё ещё потребляет выносливость, даже если её нет как отдельной характеристики. Задание на подавление бандитов выполнено – каждый из двух десятков бандитов убит или выведен из строя, но мне нужен лидер. Если мы его не схватим, они устроят ещё одну ловушку, и мы, скорее всего, попадёмся.

По правде, победили такое большое количество врагов мы лишь потому, что у нас в команде было два хиллера, два дамагера и две персоны, способных взять на себя роль танков. Да, я не был настоящим танком, но моих статов хватало, чтобы я мог взять на себя эту роль. У них же не было хиллера, да и с их магом мы разобрались довольно быстро. Проще говоря, они были не ровней команде, организованной игроком.

Пройдя вглубь леса, я подготовил свои мечи и выкрикнул: "Дженни Гримм! Опасный Бреннан! Вы – трусливые сопляки! Ваши друзяшки там умерли за вас! Неужели вы собираетесь сбежать как зашуганные крольчата? Или же всё же покажетесь?"

Я сделал паузу, а после рассмеялся: "Нет, конечно же не покажетесь. У вас просто кишка тонка сделать что-либо, если вы в меньшинстве! Да вы и потрахаться не сможете нормально, если рядом не будет мамочки, говорящей, что нужно делать! Дженни, безвольная шваль, можешь забыть обо всех своих "бандитских" штучках – ну реально не твоё! Ну же, Потаскуха Дженни, что будешь делать?"

Браниться – это целое искусство. Слишком распространено мнение, что для этого нужно просто выкрикивать случайные оскорбления. Частично это так, но для правильной ругани нуобходимо заставить свою цель и всех вокруг полностью осознать твоё к ней презрение. Основная цель, естественно, – вывести её из себя, чтобы она могла оступиться, ведь тогда она совершит ошибку, которую можно будет использовать против неё. Но дело в том, что иногда таким образом можно нечаянно откусить больше, чем способен проглотить.

Скорее всего, у кого-то из бандитов было Наблюдение, судя по смеху, что издавали выходящие из зарослей оставшиеся пятеро бандитов. Каждый бандит держал при себе отвратительного вида кинжал. Стоящая перед ними женщина имела до ужаса разозлённый вид, но при этом выглядела полностью уверенной в себе. Должно быть, увидела мой уровень, который был намного меньше их.

Пока они шли, я применил на них Наблюдение. Трое среди них были всего-навсего недомерками-разбойниками 12 уровня, но у оставшиеся двое были именными, как и сказала Севера.

Бреннан

Мужчина человек

Разбойник 15 уровня

Титулы: Опасный

Награда: 50 ЗМ

Дженни Гримм

Женщина человек

Разбойница/Рейнджер 20 уровня

Титулы: Королева бандитов, Садистка

Награда: 200 ЗМ

Хох, а у них интересные титулы. Да ещё и награда есть! Становится всё интереснее и интереснее! И вот Дженни заговорила:

– Я медленно выпущу тебе кишки, выродок, а потом дам тебе увидеть, как мой муженёк и мои мальчики будут забавляться с твоими красотками. Но если ты будешь умолять меня и скажешь, в какой повозке мой сын, они не сильно пострадают.

Зайн: Девочки, сделайте одолжение, по моему сигналу нападите на тех трёх недомерков. Бреннана и Дженни я хочу оставить в живых.

Шагнув вперёд, я достал мечи и непринуждённо произнёс: "Ох, боюсь, всё будет по-другому. Понимаешь ли, я не тороплюсь умирать, да и не горю желанием позволять непонятно кому трогать моих девчонок без моего разрешения. Мне очень жаль, но здесь я вас повергну. Но если ты будешь хорошей девочкой, я дам твоему сыну посмотреть на то, как я тебя изнасилую".

Эти слова не сказались хорошо на настроении Бреннана. По всей видимости, ему не понравилось, как инкуб рассказывает, что изнасилует его жену. Неожиданно. В общем, он резко двинулся вперёд, а я дал сигнал девочкам. Эти трое придурков даже не успели осознать, как их к земле прибили стрелы, мечи и магия. Если им свезёт, они будут жить. По крайней мере до конца битвы.

Бреннана это нисколько не заботила. Он, махая и рубя кинжалами как настоящий имбецил, сократил между нами расстояние. Я сразу понял его слабость: он из типажа людей, качающихся на скрытых атаках, но никогда не сражающихся с людьми напрямую. Против кого-то действительно способного в бою (и имеющего шестнадцать лет ценного опыта) у него просто нет шансов. Проблема лишь в том, как мне справиться с ним, при этом не убив?

Я решил просто использовать на нём магию. Мантия хаоса увеличила мою защиту; Тень смерти мешала защищаться этому козлу; а Стрела тьмы, направленная на его колени, плечи и другие части тела, наносила урон. Всё это время я не забывал уворачиваться от его атак кинжалами. Получивший множество ран и около восьми дебаффов, он вскоре вымотался. Я же получил единиц сто урона – всё благодаря тому, что не забывал парировать и уклоняться, уменьшая входящий урон.

Когда он наконец упал на колени, я кивнул Севере, которая сразу же надела ему на шею ожерелье. Да, нечестно. И этой самой нечестностью я, видимо, навлёк на себя гнев Дженни.

– Ублюдок! Ты за это поплатишься! – кажется, она заметила появившийся титул "Раб" у её мужа. К её несчастью, я не собираюсь сражаться с ней честно. Я моментально атаковал её заклинаниями "Эйфория" и "Тёмные щупальца". У неё высокий уровень (по крайней мере для меня), поэтому уже скоро она от их эффектов освободится. Я немедля надел Кольцо рабства ей на палец, и битва закончилась.

– Понимаешь, потаскушка, я не играю честно. Я всегда жульничаю, и я в этом хорош. Но не беспокойся, у тебя будет достаточно времени обдумать всё на пути в город, – и после этих слов передо мной появилось уведомления.

Вы победили 25 врагов одного с вами или выше вашего уровня!

Вы получаете 10000 ОП!

Вы подняли уровень!

Вы поймали известных преступников Опасного Бреннана и Дженни Гримм!

Вы получаете 250 ЗМ!

Получено 110 (увеличено с 100) славы!

Задание выполнено: Подавление бандитов

Бандиты доставляют проблемы на Вермиллион-Роуд, между Фатоном и Вирмвудом. Сократите их число, чтобы торговые повозки могли проехать!

Вы расправились с устроившими засаду на ваш караван бандитами, убив или захватив всех.

Ранг D

Успех Убить 20 бандитов

Провал Отказаться от задания

Награда

Опыт

200 ЗМ

Как только я вернулся обратно к повозке, увидел девочек, лутающих трупы и добивающих оставшихся в живых раненных бандитов. Приблизившись к повозкам, я помахал Сайласу и обратился к нему: "Эй, Сайлас, не знаешь, кто из тех рабов сын этой парочки?"

– ХАХ! Дженни Гримм и Опасный Бреннан стали рабами! Никогда не думал, что доживу до этого дня! Он в передней от решёток части, в центре, зовут Мейс!

Перед решёткой стоял тощий подозрительного вида парень, едва достигший того возраста, когда стоит начинать задумываться о бритье. Он явно был обескуражен, увидев своих родителей, которые должны были его спасти, но с которыми теперь оказался в одной лодке.

Я кивнул Сайласу и произнёс: "Думаю, у нас ещё есть немного времени, пока паладин и его команда починят повозку и подлатают себя. Итак, хочешь посмотреть шоу?"

Сайлас усмехнулся: "И что за шоу?"

– Ну, я собираюсь присесть вот тут и заставить Дженни попрыгать у меня на коленях, а Мейса и Бреннана показать нам, как крепка любовь отца и сына. Правила просты: когда один из мужчин скажет, где находится их убежище, тот получит шанс самому определить свою судьбу. Второй же, хм, не хочу даже представлять, что с ним случится. Если же расположение их лагеря назовёт нам Дженни, я гарантирую, до моего прибытия в Вирмуд она будет свободна. Можем даже подписать контракт.

– А что будет с моими мужем и сыном?

– Рад, что спросила! Мальчик отправится развлекаться, куда продаст его Сайлас. Но он выживет, и я уверен, ты понимаешь: это чего-то да стоит. То же касается и твоего мужчины. Может, продам его тому паладину, раба которого вы убили взрывом вначале. Но опять же, он будет жить, что гораздо лучше возможной альтернативы.

– Или я могу просто жёстко выебать тебя и таким образом получить информацию. Спроси моих девочек, они подтвердят, что я хорош в этом.

– Хозяин определённо на какую-то часть лошадь – с его-то размером.

– Спасибо, Юкико. Итак, что выбираешь?

Дженни посмотрела на ужас в глазах её сына, отвращение в глазах мужа и опустила голову: "Хорошо, урод, наш лагерь находится в пещере не так далеко от дороги, где-то часа два ходьбы отсюда".

"Видишь, не так уж и сложно. Что ж, Сайлас, как думаешь, сможешь подождать, пока мы с девочками проверим это логово и убедимся, что никакое отребье не осмелится напасть на нас с тыла?"

– Угу, выжившие той команды с виду уже полностью восстановились. Всё равно придётся стать на лагерь, чтобы починить повозку.

– Отлично. Бреннан, поможешь защищать караван. Дженни, ты идёшь со мной.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 22 – Убежище**

Немногое может расслабить так же, как прогулка по лесу, особенно если это прогулка с шестью красавицами. Да, четыре среди них – рабыни, а находиться рядом со мной счастливы лишь пять, но это формальности!

В общем, допросив пообщавшись с Дженни, которой немедля сменил имя на Потаскушку, я узнал больше об их группировке и логове. В той засаде участвовала почти вся их группа, а в логове осталось около десяти бандитов. Ещё узнал об экране опций, с помощью которого могу управлять питомцами и рабами и который позволил мне навсегда сменить имя Дженни на Потаскушку. Потаскушка, в отличие от меня, была этом не так рада.

Спустя пару часов ходьбы нам удалось добраться до пещеры, в которой бандиты обустроили своё логово. Я поручил Севере поискать часовых, но возле входа та не нашла ни одного. Как небрежно! Надо было на шухере хотя бы одного человека оставить. Хотя участь у него была бы не завидная.

И я посчитал, что сейчас прекрасный момент поднять уровень парочке навыков, которые я давно не использовал, и начал эксплуатировать навыки "Скрытность" и "Бесшумная ходьба". Крадучись вперёд с луком наготове, я нацелился на ОДНОГО часового и, так быстро, как только мог, сделал по нему три выстрела. Благо все выстрелы были засчитаны скрытыми атаками, ведь попасть в жизненно важные органы мне не хватало точности. Он даже не успел закричать или подать сигнал тревоги, как оказался убит вонзившимися в грудную клетку стрелами.

Лутнув труп, мы двинулись дальше – вглубь пещеры, тут же идентифицировавшую себя мини-подземельем "Схрон бандитов". Довольно простенькая пещерная система с парочкой комнат, оборудованных дверьми и стенами. Достаточно для, скажем, человек 30 максимум, но благодаря тому, что находилось это место даже не в дне пути от города, огромные хоромы бандитам и не требовались.

Прокрадываясь всё дальше, я заметил ещё пятерых бандитов, оккупировавших стол в жилой комнате. Они выпивали и находились в середине карточной партии. Я использовал на них Наблюдение.

Бандит

Мужчина человек

Разбойник 10 уровня

Бандит

Мужчина эльф

Боец 8 уровня

Бандит

Женщина дворф

Рейнджер 13 уровня

Вайзма

Суккуб

Доминатрикс 15 уровня

Кронк

Мужчина полуогр

Варвар 12 уровня

Титулы: Трэлл

Вот же ж чёрт. Доминатрикс – женская версия класса "Доминатор", который у меня ещё была возможность получить. И для меня это плохие новости. Скорее всего, Кронк – её игрушка.

Зайн: Севера, Исайя, нужно сначала избавиться от суккуба. Быстро и жестоко. Юкико, защищай их от громилы. Делла и Арава, лечение. Я займусь троицей бандитов.

Делла: Поняла.

Юкико: Хай!

Арава: Проще простого.

Исайя: Звучит неплохо.

Севера: Я на месте. Они пьяны и навряд вызовут проблемы.

Зайн: Не зазнавайся. Помнишь: ты точно так же считала, что я не вызову проблем, ага?

Севера: П-поняла.

Зайн: Хорошо. На счёт три. Один, два...

– ТРИ! – как только я прокричал последнее слово, в один момент произошло несколько вещей. Суккуб, наклонившаяся сгрести свой выигрыш (заодно давая двум мужчинам напротив отличный вид на её блузку), получила в глаз стрелу Исайи, после чего её сразу пронзили кинжалы Северы: оружие миновало рёбра сзади и пронзили лёгкие с сердцем. Этой атаки, довершённой паучьим ядом, который я сказал ей использовать, с лихвой хватило для одного уже довольно мёртвого суккуба. В тот же момент я ринулся вперёд и атаковал эльфа обоими своими мечами, искусно отделяя его голову от плеч.

Прошло пару секунд, и полуогр в замешательстве испустил рёв. Чего и следовало ожидать – он больше не трэлл суккуба и, должно быть, ужасно разозлён на всех. Разбойник попытался успокоить его, но, на свою беду, получил кулаком по лицу, отлетев в стену. И естественно это привлекло внимание всех остальных находился в убежище; мгновение спустя подоспело ещё четверо: мужчина дворф, две человеческие женщины и инкуб. Последний, вышедший из боковой комнаты посмотреть на шум, не удосужившись даже надеть одежду.

Ситуация приобрела несколько безумный оборот. Теперь битва была шесть на семь, и только лишь у нас шестерых была броня и оружие (может, эти идиоты решили, будто просто кто-то из бандитов устроил драку?), потому сражение продлилась недолго. Следующими умерли полуогр, инкуб и тот первый идиот, а оставшиеся четыре решили не испытывать свою удачу.

Осталось самое простое. С бандитов у каравана мы получили чуть больше украшений – в основном примочки на бонусы от +1 до +5 к разным статам. Ничего особенного, но всё пригодится для того, что у меня на уме. Если точнее – зачаровать их потом магией порабощения. Боже, как же я её обожаю! Не нужно забивать голову слежкой за заключёнными или беспокоится о попытке побега – достаточно просто повесить вот эту штучку.

На их имена я забил и просто переименовал их в Кремовую, Дрочилу, Кошечку и Пони.

Кремовая

Женщина дворф

Рейнджер 13 уровня

Титулы: Рабыня

Дрочила

Мужчина дворф

Боец 8 уровня

Титулы: Раб

Кошечка

Женщина человек

Чародейка 15 уровня

Титулы: Рабыня

Пони

Женщина человек

Чернокнижник 13 уровня

Титулы: Рабыня

В общем, сначала я раздел трупы, а после мы занялись лутом всего этого места, в чём нам поспособствовали Потаскушка и её бывшие подчинённые, избавлявшиеся от ловушек на пути. Ловушки, кстати, были очень примитивными. Ещё мы нашли неплохие оружие и броню (среди которых выделялся набор, сделанный чётко под эльфов), снаряжение (в которое входило нечто, описанное Идентификацией как "камень путешествий"), товары, отобранные бандитами у проезжающих торговцев, которые им не представилось возможности забрать в город, и 50 ПМ в разных монетах. Последние я пополам разделил с принцессами – надо же мне откуда-то брать деньги на содержание моих питомцев.

В комнате, из которой вышел инкуб, мы обнаружили нечто, эм, вполне ожидаемое, учитывая, что тот оболтус вышел к нам абсолютно голый. А именно – "комната для расслабления" бандитов. В ней находилось пять женщин, закованных в цепи и разбросаны по комнате в разных позах. Одна на столе, другая лежала связанной на кровати, третья в кандалах стояла рачком, четвёртая была прикована к стене, а пятая – заперта в клетке. Все пять были голыми, вдобавок я вскоре узнал, что троих из них изнасиловали до такой степени, что те уже утратили рассудок. Быть может, возьмись кто за проведение с ними ежедневной терапии на пару месяцев, они бы как-то состоялись в жизни – только не в сексе, но в этом мире? Не будет такого.

По виду девочек я сразу понял, что оставить их им не понравится. Но и с собой их взять мы не можем – это фактически самоубийство. Потому я достал Жертвенный кинжал, помолился за их упокой и принёс их в жертву. Ни на что не рассчитывал, но оказался удивлён новыми окнами.

За приношение в жертву подвергнувшихся пыткам и облегчение их страданий вы получили титул!

Макиавелли

Устрашение или милосердие – все ваши действия служат для укрепления вашей силы.

+105 (увеличено с 100) славы

+200 (увеличено с 100) дурной славы

На 10% повышен эффект славы и дурной славы на взаимодействия с НИП.

За приношение в жертву врагов вы получаете 200 ОП.

За жертвоприношение вы получаете 7 шарма и 3 ловкости.

Двух среди них использовали чаще из-за красоты, а третью – из-за её гибкости. И всё же больше ничего для них сделать было нельзя. Я освободил девушку в клетке и её закованную в кандалы подругу – обе были вменяемы. Думаю, благодаря тому, что находятся здесь не так давно.

Мерсайль Прессатра

Женщина эльф

Боец (Мастерица клинка)/Бард 40 уровня

Титулы: Красавица, Соловей, Рабыня

Мирельс

Женщина дракон

900 уровня

Титулы: Восхитительная, Мастерица льда, Вестница смерти, Проклятие Харроудейла, Кошмар Глумспелского озера, Драконий бог зимы, Рабыня

А может, просто были крутыми. У каждой на шее висел ошейник. Чтоб его, да как эти утырки удалось поработить ГРЁБАНОГО ДРАКОНА? Но не успел я придумать, как поступить с этими двумя, как Исайя и Арава двинулись к эльфийке, заговорив с ней на своём родном языке.

– Мерсайль! Как ты здесь оказалась?

– Принцесса Исайя? Принцесса Арава? Это правда вы? Я не сплю?

– Нет, подруга, мы здесь.

– Но что с вами случилось? У вас такие слабые ауры по сравнению с последним разом, когда я вас видела в Вирмвуде!

– Нас прокляли и отравили культисты, желавшие призвать кошмара. Но этот инкуб спас нас и согласился сопроводить до дома.

– Но что с тобой? Как такой воин оказалась в подобной ситуации?

– Всё из-за того отвратительного суккуба. Я тогда была в таверне – устроила себе перекус между заданиями. И именно тогда увидела её. Чем может помешать маленькая интрижка? Дура. Проснулась я уже с этим ошейником рабыней кого-то из здешних воров. Дженни, кажется.

Отличный момент, чтобы встрять в разговор: "Вообще-то, её теперь зовут Потаскушкой – она моя рабыня. Я так понимаю, ты подруга принцесс?"

– Ты говоришь по-эльфийски? – я кивнул ей, после чего выражение лица Мерсайль сменилось с шока на смущение. – Ну, как можете видеть, интрижка немного затянулась. Получается, ты, раз ты хозяин Потаскушки, теперь ты и мой хозяин.

– И вправду. Так всё же, в каких отношениях ты состоишь с принцессами?

– Моя семья служит королевской семье. Когда мы были детьми, ровесников в замке почти не имели, вот мы и играли вместе. А потом я стала авантюристкой, чтобы повидать мир и чуток прославиться.

– Закончив рабыней.

Она вздохнула: "Да. И что со мной будет?"

– Как быстро ты сможешь добраться до Вирмвуда?

– Самостоятельно? Зависит от того, будет ли у меня лошадь. Но, думаю, где-то за неделю. Если они ещё не сплавили моё снаряжение, я смогу использовать камень путешествий и телепортироваться к дому моего отца, но камень только на одного человека.

Я кивнул и протянул руки снять с неё ошейник. Голая эльфийка взглянула на меня с удивлением: "Ты освобождаешь меня?"

Я достал камень путешествий и положил тот ей в руку: "Иди к своему отцу и, если сможешь, получи аудиенцию у королевской семьи. Скажи им, что принцессы Исайя и Арава по пути в Фатон попали в засаду и были прокляты, а ещё, что они в данный момент находятся под опекой инкуба по имени Зайн Даркмор, который сопровождает их в Вирмвуд по Вермиллион-Роуд", – ещё я вручил ей оружие и броню. Отправь я обратно голую девушку – обо мне сложилось бы не то впечатление.

– И почему ты делаешь это, если ты мог просто взять меня и точно так же отправиться в Вирмвуд?

– Было бы не так весело, если бы кто-то такой сильный, как ты, сделала за меня всю работу по дороге в Вирмвуд. Подискутировать об этом сможем потом – при следующей встрече. Где-то в пещере есть пустая комната с умывальником. Обмойся перед отправкой и не забудь про моё сообщение.

Мерсайль поклонилась мне и сказала: "Я обязательно тебя отблагодарю". Затем она развернулась и зашагала с той гордостью, которую позволяло голое, покрытое потом и мужским семенем тело, покинув комнату. Смотря ей вслед, я потряс головой. А видок был ничего.

Далее я повернулся к последней заключённой данного подземельица: "Ты Восхитительная Мирельс, я прав?". Услышав это имя, "бывалые" в комнате ахнули, а новые рабы ОЧЕНЬ забеспокоились. По-видимому, не все здесь понимали, с кем (или чем) имеют дело.

– Да, это я. Чего надобно, смертный? Хочешь, чтобы и я стала посланником? Или же будешь держать меня в этой форме и, как и тот инкуб, скажешь, что у тебя собственный подход к драконам?

– Нет. Хочу лишь клятву, что ты никогда не предпримешь никаких действий против меня или находящихся под моей защитой. А ещё когда-нибудь мне будет нужна от тебя услуга, – дерзко, но уверенность необходима, когда имеешь дело с драконами (главное не зазнаваться).

– И взамен ты даруешь мне свободу?

– Именно так.

– ХАХАХА! А ты интересный смертный. Впервые встречаю готового отказаться от преимущества ради интереса и смеющего просить дракона об услуге! Да будет так. Я, Восхитительная Мирельс, Мастерица льда, Вестница смерти и остальные имена, клянусь своей силой, что никогда не причиню вред Зайну Даркмору или находящимся под его защитой.

– Замечательно, – я потянулся и снял с драконихи ошейник. Внезапно волна подавляющей силы резко хлынула вперёд, и не было никаких сомнений, что вызвана та этой драконихой. Это ещё при том, что сейчас она находится в человеческой форме. Но больше всего меня удивило, как она наклонилась и поцеловала меня в рот.

– Я благословляю тебя, смертный! Так развлеки же меня! – промолвив это, она испарилась во вспышке света.

Вы были помечены могущественным созданием!

Эта метка позволяет созданию следить за вами и отслеживать ваш прогресс. Она может также служить другим целям.

Текущие метки: Мирельс (драконья богиня)

Вы получили титул!

Друг драконов

Все создания драконьей крови начинают относится к вам Равнодушно или лучше.

+20% к социальным навыкам с драконами

Вы получили титул!

Драконий супруг

Дракон выбрала вас своим супругом. Все создания драконьей крови могут увидеть это по метке на вашей ауре. Эффекты титула изменяются в зависимости от отношения персонажей к этому дракону.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 23 – Деревня Гепхарт**

– Не соизволит ли мне кто объяснить, что за ХРЕНЬ здесь только что произошла? Потаскушка, как такие недомерки, как вы, получили в свои руки грёбаного ДРАКОНА? Кто вообще эта Мирельс?

Первой ответила Арава: "Согласно истории, ещё до времён Бедствия были те, кто знал, что оно придёт. Они предприняли меры, чтобы разумные создания смогли пережить его. Одной из таких групп были великие драконы – древнейшие и сильнейшие в своём роде. Другой была империя Арес, чьё магическое превосходство не уступало никому, помимо драконов и эльфов Вирмвуда".

– Грядущему Бедствию Арес противопоставил свою магическую мощь и создал Обряды Избавления и Сохранения. Земли, которые он не мог захватить напрямую, Арес подчинял используя Обряды.

– У драконов, некоторые из которых, по слухам, смогли пережить предыдущее Бедствие, имелся свой способ спасти от него себя и остальных. Вообще, если так подумать, в то время драконы не так враждебно относились к молодым расам, как сейчас, и некоторые среди них стремились делиться своими знаниями с людьми, которых Арес желал захватить.

– Из-за этого между драконами и аресанцами возник конфликт, и во время этого конфликта Мирельс – названной за свою красоту в человеческой форме Прекрасной; говорят, даже в своей истинной форме она считается прекрасной в своём роде – атаковали солдаты Ареса. В гневе она набросилась на ближайшее королевство Лузань и убила множество его жителей. Харроудейл, самый процветающий портовый город Лузаня, был уничтожен льдом и пламенем, а все его жители – убиты.

– Но свою истинную ярость она продемонстрировала в городе Люзань. Драконы – существа с колоссальным объёмом маны, а когда они используют ритуалы, то способны на великие и устрашающие деяния. Мирельс наслала проклятие на земли Люзаня: его жители стали иссыхать, но не могли умереть, а сам город погрузился под воду и стал Глумспелским озером. Даже по сей день они всё ещё там – в своих бессмертных извращённых формах, не способные умереть или покинуть затопленный город. Проклятие извратило их, заставив озлобиться, потерять рассудок, и лишь немногие отправившиеся туда смогли вернуться обратно живыми.

Она сделала паузу, и я медленно кивнул. Догадывался, что именно нечто в этом роде наделило дракониху такими титулами, но серьёзно, создателям игры стоит отдать должное за создание настолько продуманной истории! "А что случилось с Мирельс после того, как она потопила Люзань?"

– По сказанию, команда героев под Ловиатар возжелала отомстить ей за устроенную той бойню. По тому же сказанию, каждый среди них потерял родственников в Харроудейле и Люзане. Группа из ста двадцати сильнейших воинов, магов, охотников и жрецов собралась вместе у её логова в Белых Горах. День и ночь и вплоть до полудня следующего дня длилась битва, но она всё же завершилась: герои победили Мирельс, но у них не осталось ни сил, ни оружия, чтобы добить её – такой жестокой была битва, забравшая множество жизней.

– Опасаясь, что она может восстановить свою силу и убить их всех, герои использовали божественный артефакт Мучения невольника, который их лидеру за набожность дала сама Ловиатар, с помощью которого они смогли поработить Мирельс и запечатать её в человеческой форме. После этого о ней было ничего неизвестно – вплоть до этого момента.

– И как же звали выживших?

– Из сражавшихся сто двадцати человек выжило лишь четверо. Каср Лайтшэдоу – маг, которому даже среди своих собратьев-инкубов был одним из сильнейших, но известного больше за смешивание светлой и чёрной магии, чем за типичный для вашей расы... интересный тип магии. Сатеани Хорнджоу – боевая жрица, которая, по слухам, со своими секирой и щитом не имела себе равных. Ходила молва, что от одного только взмаха её секиры валились легионы гоблинов. Шихон Техиц – мастер-вор, снискавший славу за свои руки, ловкость которых была столь велика, что он он без проблем незаметно украсть у бога кошелёк или пронзить кинжалом его рёбра ещё до того, как тот успел бы что-либо сделать. Их лидер, Воган Щилдвивер, – последователь Ловиатар, известный своими жестокостью и самоотверженности в мщении. Мало кто относился к нему с пренебрежением, но если такие находились, они жалели об этом всю оставшуюся жизнь.

Оу, уже вижу, к чему всё ведёт. "И что с ними стало?"

– Мало что известно. Это произошло за сотни лет до Бедствия, тогда всем людям приходилось прятаться в своих тейгах, поэтому почти все знания о тех временах были утеряны. Но если бы род Щилдвивера продолжился, даже если под другой фамилией, тогда бы власть над Мирельс каждый раз переходила бы к новому наследнику.

Я повернулся и посмотрел на Потаскушку: "Что же, девчонка, где ты получила этого дракона?"

Она вздохнула: "Как и мастерицу клинка, с помощью Вайзмы в роли приманки мы схватили благородного сынка. Он оказался полным дураком и рассказал нам о его "страже", будто та была игрушкой. Он и понятия не имел, кто она такая, но мы попросту не могли дать этой информации распространиться, ведь так на нас бы вышла группа покрупнее нашей. Поэтому мы поработили дворянина, получили дракона и убили тупицу, кинув его труп гнить в лесу. Всё это случилось где-то , эм, год назад".

– И ты за всё это время не смогла сбагрить её?

– На нахождение покупателя, желающего и способного заплатить хорошую цену, нужно много время, а чтобы сделать это не привлекая внимания нужно ещё больше. Хотя какая разница, всё равно эта блядь теперь на свободе.

– Ты же понимаешь, что ты до сих пор жива лишь потому, что ты под моей защитой?

– Ещё как, блять!

Я самодовольно улыбнулся: "Хорошо, просто напоминаю. Уходим – здесь мы уже всё забрали, это точно. Возвращаемся к каравану".

(Позже)

Через шесть дней мы добрались до Гепхарта. Новенькие рабы замедлили нас, даже несмотря на их любезное "решение" поволочить повозку паладина, чьи лошади умерли от взрыва. Ну, по крайней мере две. Бреннан и Дрочила перешли к паладину за целых пятьдесят золотых. Потаскушка с двумя своими бывшими подчинёнными осталась в моей повозке.

Процесс подчинения этих трёх женщин дал мне сотню опыта. Поразительно, не правда ли? Кстати, благодаря почти постоянным атакам монстров я смог поднять свой уровень до 13! А к моменту, когда мы прибыли в Гепхарт, Кошечка с Пони стали полностью послушными рабынями, с удовольствием выполняющими всё, что им прикажут. О Потаскушке того же сказать было нельзя, но, думаю, всему виной моё обещание, вселившее в неё надежду, что она сможет всё преодолеть. Она всё ещё считала, что перед въездом в Вирмвуд я освобожу её. Бедная глупышка. Мне почти жаль её. Ладно, вру – не жаль.

Гепхарт представлял собой город на пересечении дорог. Вермиллион-Роуд продолжала тянуться на восток в направление Вирмвуда, а Торговый путь проходил через город с севера на юг, соединяя находящуюся на севере столицу и порт на юге. Из-за этого Гепхарт – очень оживлённый город, хотя его и продолжают называть деревней. Возле рынка мы попрощались с паладином и торговцем, после чего немного прошлись и доставили кожевнику меха и передо мной появился ряд окон.

Задание завершено: Сопровождение торговца

Торговец Сайлас Хорнеби просит сопроводить его карету от Фатона до Гепхарта по Вермиллион-Роуд.

Сайлас и его повозки с рабами в целости и сохранности добрались до Гепхарта

Ранг Е

Успех Сайлас Хорнеби и его груз безопасно попадают в Гепхарт.

Провал Смерть Сайласа Хорнеби или потеря груза

Награда

50 ЗМ

Благодаря вашему взгляду на мир и обретению новых рабов на глаза у Сайласа вы получаете новый титул "Работорговец".

Задание завершено: Меха Бекета

Охотнику Бекету нужно доставить 10 мехов в Гепхарт по Вермиллион-Роуд.

Вы успешно доставили меха.

Ранг F

Успех Доставить 10 мехов кожевнику в Гепхарте

Провал Не доставить меха

Награда 50 СМ

Наказание

Штраф 10 ЗМ

Ухудшение отношений с Фатоном

Разблокирован новый титул!

Работорговец

Есть те, кто просто владеет рабами. Есть те, кто тренирует их заработка. Вы активно искали новых рабов для их купли и продажи, чтобы получить с этого выгоду, и сделали это на глазах у опытного работорговца.

Покупка рабов у других работорговцев стоит -10%

Продажа рабов другим работорговцам приносит +10%

Продажа рабов не работорговцам приносит +30%

Ну, он безусловно очень полезен. Будет гораздо выгоднее продать Кошечку и Пони кому-нибудь не из работорговцев, но придётся потрудиться и найти покупателя самостоятельно, а это такой геморрой. Ах, ладно, подумаю об этом после закупок.

Я продал все найденные в бандитском логове оружие, броню и снаряжение. В общем и целом я получил 200 ЗМ. Немалая сумма, если брать во внимание уровень того подземелья. И это ещё при том, что все крафтовые материалы я оставил себе. Когда мы доберёмся к месту, где мы сможем передохнуть, займусь с девушками прокачкой ремесленных навыков. Все 200 ЗМ я потратил на волшебную сумку и теперь могу носить больше вещей, чем просто с инвентарём.

Оставлять себе Кошечку и Пони после отбытия я не собирался, поэтому продал и их одежду, а затем заставил держать таблички с объявлением о продаже. Так мне удалось продать их обоих. Кошечка отправилась в хороший бордель и начала новую жизнь шлюхой, а вот Пони я продал одному из инструкторов гильдии магов, получив взамен парочку колец на магическую защиту. Обычные кольца, всего лишь дающие +5% к сопротивлению различным типам магии, но таких мне удалось получить пять. Четыре кольца для меня и моих питомцев, а пятое я разрушу и изучу зачарование.

Итак, на этом уровне это была чертовски выгодная сделка. Мои титулы и способности отлично дополняют друг друга. Кстати, пожилой инструктор явно был одинок – он буквально пускал слюни на тело Пони. Он утверждал, что ему нужна "служанка", но мы то все знаем, зачем она ему.

Остальные покупки ничем особенно не выделялись. Продолжить путешествие я решил завтра, потому закупил припасов, а до кучи взял немного заклинаний очарования.

Магия очарования

Стрела купидона (Уровень 1, 0%)

Поражает цель магическим зарядом, вынуждая её по уши влюбиться в заклинателя. Не может управлять действиями жертвы. Может привести к возникновению сильной ревности, если жертва увидит, как предмет её вожделения находится с кем-то противоположного пола. Длительности увеличивается с уровнем. Может быть сведено на нет развеивающим типом магии, если у развеивателя больше силы, чем у пользователя в момент каста.

Диапазон: 18 метров

Длительность: 24 часа

Потребляет: 50 ОМ

Развеивание магии (Уровень 1, 0%)

Относительно простое заклинание, даёт попытку развеять магию, нацеленную на цель или область. Внимательный заклинатель может также суметь противостоять заклинаниям прямо во время их каста. Развеивание заклинания – это битва меж двумя заклинателями, победителем в которой обычно выходит обладатель наивысшего соответствующего атрибута (интеллект для большинства магов, мудрость для божественных заклинателей, шарм для некоторых магов). На более высоких уровнях даёт бонус к соответствующему атрибуту во время развеивания.

Диапазон: 9 метров

Потребляет: 100 ОМ

Печать (Уровень 1, 0%)

Заклинание запечатывает магические способности цели, препятствуя касту любого заклинания в течении определённого времени. Уже действующие заклинания не отменяются. Длительность растёт с уровнем.

Диапазон: 6 метров

Длительность: 30 секунд

Потребляет: 100 ОМ

Когда мы в безопасности добрались до комнаты местной гостиницы, я достал два полученный в бандитской пещере ошейника и идентифицировал их.

Рабский ошейник, Улучшенный

Тип Ошейник Ранг Необычное

Усовершенствованная версия обычного ошейника. Найденный на просторах мира, этот ошейник отображает искусно проделанную работу, а сам он, вместо меди или железа, сделан из стали. При использовании отображает личный или семейный герб хозяина, показывая, кому принадлежит раб. Не может быть использован на созданиях, у которых на момент поимки уровень больше 50.

+10 шарма

+200 ОЗ

Зачарование: Восстание из мёртвых – Каждый новый месяц с момента надевания ошейника раб может вернуться из мёртвых, взамен потеряв уровень

Этот ошейник был надет на мастерице клинка и был на самом деле очень искусно сделан. Способность "Восстание из мёртвых" определённо заточена под НИПов – у всех путешественников она есть по умолчанию, а вот для использования на важных рабах она подходит как нельзя лучше.

Мучения невольника

Тип Ошейник Ранг Уникальное – Артефакт

Божественный артефакт, созданный богиней Ловиатар. Этот ошейник обладает способностью порабощать любое создание, на которое его наденут, – даже богов. Ни один смертный не сможет воспроизвести этот уникальный предмет. Богиня Ловиатар может следить за надевшим ошейник и его окружением, независимо от того, какую защиту на него поставят.

Неизвестно

Неизвестно

Неизвестно

Неизвестно

Блокировка формы – Запирает оборотней в той форме, которую выберет хозяин.

Зачарование: Печать – Все магические силы запечатываются до тех пор, пока надет ошейник или хозяин не разрешит использовать эти способности.

Мда, после той истории я чего-то такого как раз и ожидал, но это же настоящий божественный артефакт. Артефакт, который я НИ ЗА ЧТО не использую в скором время. Это как в тех старых играх про покемонов: если нашёл Мастер Болл, нужно придержать его до тех пор, пока не найдёшь реально сильного легендарного питомца, и уже тогда использовать его. Поэтому я закинул его в самый конец инвентаря, чтобы достать потом – когда подвернётся момент.

Пока я размышлял, открылось ещё одно окно, отображающее сообщение системы всем игрокам в игре.

Впервые в мире!

В Фатоне была создана первая гильдия путешественников! Гильдия "Преемники Торгана" получает 500 гильдейской славы! Лидер гильдии, Зефара Войд, получает 500 славы!

А затем передо мной появилось второе окно.

Гильдейская война!

Гильдия "Преемники Торгана" объявила войну Зайну Даркмору и всем его союзникам! Участники войны не получат дурной славы за атаку друг друга, но всё ещё должны подчиняться местным законам.

Я вздохнул: "Думаю, у Зефары появились друзья, выкупившие её из рабства. И, короче, они с ней объявили мне войну".

Юкико хихикнула: "Серьёзно? "Преемники Торгана"? Похоже, Зефара была твоей фанаткой в WoD”

– Типа как ты, Юкико?

– А-хех...

– Но да, похоже, моя старая жизнь вдохновила парочку рыцаре-подражателей раздражать меня в этой жизни. Решено, покажем им, насколько глубокую могилу они себе вырыли. Как тебе идея?

– Мамочки. Не видела тебя таким с тех пор, как мы планировали нападение на гильдию "Клык демона".

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 24 - Граница Вирмвуда**

Перед покиданием Гепхерта, я подобрал себе парочку заданий в местной Гильдии Авантюристов, все размещались на Вермиллион Роуд, от Гепхерта до Вирмвуда, так что и проблем, помимо незначительных отклонений от изначального маршрута, они вызвать не должны. Одно из них я даже могу выполнить прямо в городе.

Новое задание: Подавление гоблинов

Гоблины нападают на повозки, проезжающие по Вермиллион Роуд до Вирмвуда. Разберитесь с этой проблемой!

Ранг Е

Успех Убийство 30 гоблинов

Провал Отказ от задания

Награда 50 ЗМ

Наказание

Ухудшаются отношения с Гепхертом

Новое задание: Подавление волков

Уменьшите количество волчих стай на Вермиллион Роуд

Ранг Е

Успех Убийство 30 чёрных лесных волков

Провал Отказ от задания

Награда 50 ЗМ

Наказание

Отсутствует

Новое задание: Шариата Силинн

Эльфийка по имени Шариата Силинн нарушила её контракт с мэром Голдбаклом. Воздайте ей по заслугам! Но будьте осторожны, эта эльфийка очень сильная ведьма!

Ранг D

Успех Напасть на Шариу Силинн, убить или поймать её и доставить к мэру.

Провал Покинуть город, не поймав Шариату, или умереть, пытаясь это сделать.

Награда

200 ЗМ мёртвая

1000 ЗМ живая

Неизвестно

Наказание Мэр Голдбакл начинает относится к вам враждебно

Да, квест с эльфийкой кажется подозрительным, но награда огромна, особенно если получится поработить её. Убедившись, что у меня есть при себе ожерелье с магией порабощения на нём (потому что использовать даже один из тех "лучших" ошейников для чего-то вроде этого я не собираюсь), я начал распрашивать по округе, где можно было найти эту девчёнку. Оказалось, она часто проводит время в местной Гильдии Магов.

Я с моими питомцами зашёл в здание гильдии, с улыбкой подошёл к клерку и спросил, здесь ли сейчас находится Силинн. Я ВОВСЕ не был удивлён, когда вдруг из ниоткуда появилось четверо парней, которые сразу же достали оружия. Похоже, меня ждут большие проблемы, если я плохо сыграю. Что ж, либо я рискну разозлить Гильдию Магов, либо откажусь от этого задания...

К счастью, выбирать мне не пришлось, так как моя цель собственной персоной появилась на лестничной площадке: "Что тебе от меня надо, путешественник?" Я тайком использовал Наблюдение. Четвёрка парней оказались разбойниками 12 уровня, а вот эльфийка...

Шариата Силинн

Женщина эльф

Ведьма (Принцесса пламени)/Жрица 40 уровня

Титулы: Благословлённая Мистрой, Чистая, Оракул

– Мэр разместил запрос в гильдии авантюристов. Что-то о том, что ты нарушила какой-то контракт.

– ЭТОТ УБЛЮДОК! Его отец пытал моего, пока он не согласился выдать меня замуж за его бестолкового сына. Но я оракул Мистры! Я ни за что не соглашусь отдать свою невинность кому-то вроде его!

– И почему же он хочет, чтобы ты была его женой?

– Этого больного мужлана не заботит ничего, кроме собственной похоти и желания получить как можно больше власти. Он даже не понимает, что если я пересплю с мужчиной, я больше не смогу видеть так же эффективно, как сейчас.

– В этом то и проблема. У меня есть задание, по условиям которого я долже привести тебя к нему, живой или мёртвой. Но при этом я не хочу делать себе врага из гильдии магов, устраивая драку посреди вестибюля, тем более, что мне ещё возможно придётся сюда вернутся. Однако и враждебно настроенный ко мне мэр тоже мне не нужен.

Я сделал паузу и продолжил: "Итак, почему бы нам не прийти к соглашению, чтобы я мог разобраться и с моим заданием, и не нарваться на проблемы с гильдией? Взамен я дам тебе шанс избавиться от его угроз раз и навсегда".

Женщина надменно посмотрела на меня сверху вниз и усмехнулась: "И как же? Скажу лишь раз, я не надену ничего из того, что ты мне дашь. Не думай, что я не заметила того, что большинство твоих рабов - рабы".

Оу, тогда план А. Я пожал плечами: "Ну и ладно. Формулировка текста задания такова: "Напасть на Шариу Силинн, убить или поймать её и доставить к мэру". В общем, она довольно расплывчата, так что мне нужна комната, чтобы мы могли всё более детально обговорить. "Поймать и доставить" - лечге простого. Можно всё подстроить так, чтобы ты могла наконец сделать с мэром всё, что ты хотела. А вот часть с нападением потребует от тебя кое-какого сотрудничества".

Она посмотрела на меня, прищурив глаза, и сказала: "Я же сказала, мне нельзя спать с мужчиной..."

– Но ведь я маг. Если ты подвергнешься "нападению" заклинаниями и временно пробудешь без сознания, то сможешь оставить себе свою невинность, при этом ни одна из сторон не пострадает.

– И зачем мне соглашаться на это, если я могу просто победить тебя?

– Во-первых, уровни - не главное, думаю, ты это понимаешь. Во-вторых, даже если ты победишь меня, на моё место придут другие. И уж они могут быть более готовыми, например, взять кого-нибудь в заложники или подмешать яд тебе в напиток. В-третьих, для тебя это лучший шанс обойти оборону мэра, не объявив войну Гепхерту.

Она что-то пробормотала и произнесла: "Тренировочная комната три, десять минут. Ни секунды больше!" После этого она повернулась и быстро ушла, возможно, чтобы получше подготовиться.

"Переговоры" повышен до Базового 1 (0%)

Новая способность: Дипломатик – +25% к нахождению дипломатического разрешения ситуации, если ещё не был нанесён первый удар.

Отлично. Я скрыл экран и сразу же отправился в тренировочную комнату. Подготавливать что-либо мне было не нужно, так что оставалось только ожидать. Моё ожидание прервала Силинна, вошедшая в комнату и одетая в нечто белого цвета, напоминающее формальную мантию, а на её запястьях были надеты серебрянного цвета кандалы. "Эти кандалы с виду напоминают магический демпфер, но на деле они дают надевшему их магу такое увеличение силы, что ни у кого просто слов не хватит, чтобы его описать". Похоже, не один я тут не лыком шит.

Я улыбнулся и спокойно произнёс: "Перед тем как мы начнём, мне нужно знать границы твоего обета. Он ведь запрещает тебе иметь секс с мужчиной, так? Но если ты, скажем, будешь трогать себя сама или использовать вместо мужчины игрушки, то никаких проблем у тебя не будет, я прав?"

– Умно. Да, ты прав.

– Ну, тогда всё гораздо проще. Я прочитаю два заклинания. Они никак не навредят тебе и мне не нужно подходить к тебе на расстояние меньше, чем три метра, чтобы они сработали. Но ты получишь столько удовольствия, сколько не получала ни разу в жизни.

– Давай уже, извращенец! Я хочу закончить всё это до обеда! – она всё ещё была опьенена происходящим, но не могу винить её, ведь она попала в действительно скверную ситуацию. Кивнув, я наложил на неё заклинания "Эгоистичный любовник" и "Тёмные щупальца". За всю свою жизнь я повидал немало хентая, так что эта ситуация была для меня довольно... забавной. Но в полной мере развлечь меня она не могла, так что я скорее из "вежливости", за то, что она решила согласиться с моим планом, полностью сосредоточился на игре, безперестанно насилуя её в течении почти двадцати минут, после чего наконец отменил Эгоистичного любовника и дал женщине насладится плодами её трудов. Когда она успокоилась, я заставил щупальца опустить её на землю.

Сейчас она была без сознания. Я мог бы легко поработить её, но ведь мы уже заключили соглашение. Может в этой игре я и злодей, но навряд ли я смогу ожидать, что другие люди буду следовать моим с ними соглашениями, если сам я этого делать не буду. Так что вместо этого я затянул кандалы, в которых она сюда вошла, и стал ждать, когда она очнётся.

Когда это случилось, мы с нею прошли через весь город к особняку мэра. Как же ему повезло с таким особняком: хорош на вид, отделённый от остальных зданий и находящийся на краю города, да и стражников немного! Мэр, бывший толстым, старым и отвратительным мужчиной, оказавшимся лишь воином 5 уровня, с виду был в хорошем настроении, потеряв голову сразу же, как увидел Шариату с надетыми на неё магическими демпферами. Этот дурак действительно потерял голову, ведь он сразу же подал сигнал о завершении задания и поспешил отправить меня восвояси, чтобы я ему не мешал.

Только я перешагнул порог особняка, где меня уже ждали мои девочки, как внутри него разгорелся огонь.

Новое задание: Шариата Силинн

Эльфийка по имени Шариата Силинн нарушила её контракт с мэром Голдбаклом. Воздайте ей по заслугам! Но будьте осторожны, эта эльфийка очень сильная ведьма!

Вы "напали" и "поймали" Силинну и, как и обещали, доставили её к мэру, после чего она незамедлительно убила его и сожгла его особняк до тла.

Ранг D

Успех Напасть на Шариату Силинн, убить или поймать её и доставить к мэру.

Провал Покинуть город, не поймав Шариату, или умереть, пытаясь это сделать.

Награда

200 ЗМ мёртвая

1000 ЗМ живая

Неизвестно

Негативные последствия Мэр Голдбакл начинает относится к вам враждебно

И так я, посвистывая, ушёл. В конце концов, нам ещё в Вирмвуд надо добраться.

(Позже)

Проехав пару часов по дороге, я обнаружил хорошее место для лагеря, и, хотя ещё не стемнело, я принял решение сделать остановку. В конце концов, нам ещё нужно надлежащим образом подготовить то, что я собирался подавать на ужин.

Когда девчонки развели огонь, я приказал Куимии раздеться и наклониться вперёд, оперев руки на повозку, и держать спину ровной. После приказа ей не двигаться, я улыбнулся и произнёс: "Теперь, Куимми, если ты помнишь, я обещал освободить тебя перед тем, как мы доберёмся Вирмвуда. Мы ещё в трёх дня пути к нему, но тем не менее, я должен кое-что сделать перед тем, как освобожу тебя, – я достал Вертел восстановления из инвентаря, позволяя ей увидеть его. То, как расширились от страха её глаза, просто волшебно! – Держи глаза открытыми, рот тоже. Я хочу сделать всё правильно с первого раза".

Конечно, с моим навыком "Готовка" и рабским кольцом, что не даёт ей двигаться, проблем не возникло. Вскоре Куимми оказалась нанизана на вертел и закреплена на нём. В этот момент я снял кольцо, которое использовал для её порабощения: "Теперь ты свободна и свободно можешь стать ужином. Не беспокойся, я уверен, твои муж и сын просто решат, что ты сбежала и оставила их на произвол судьбы". Я проигнорировал её попытки ударить и наложить на меня проклятия (они были не очень эффективны с вертелом, что проходил ей прямо через рот) и сказал Юкико помочь мне поставить её на огонь. По дороге в Вирмвуд у нас будет запас хорошей еды.

(Позже)

Это была долгая, тяжёлая и утомительная дорога, и дождь её половину сыграл в этом немаловажную роль. И при этом дел у нас было невпроворот, спасибо моим грёбанным качествам. Гоблины и волки бесперестанно атаковали нас, поэтому мы вдвое превысили требуемое заданиями количество их убийств. Я получил 14-й уровень, а девочки большую часть пути так и оставались на 13-м. Врагов было в избытке, а вот их уровень был ниже нашего, так что в этом было ничего особенного, особенно при наших бонусах от хорошей еды во время путешествия.

Итак, где-то в полдень четвёртого дня наша повозка, по льняному покрытию которой стучали капли дождя, подъехала к пограничному посту на краю Вирмвуда. Часовой эльф вышел из уютной сторожки и крикнул:

– Кто там и что вам нужно? – голос человека был отлично слышен даже через идущий дождь.

Ну, в конце концов, это обычные обязанности пограничного патруля. Я ответил: "Моё имя Зайн Даркмор, я путешественник, сопровождаю двух леди с Фатона к их дому на землях эльфов".

В этот момент из пограничного пункта вышел мужчина в светло-зелёной мантии и произнёс: "Я бы хотел по-подробнее услышать о тех леди, если вас не затруднит". На "просьбу" это походило с натяжкой. Я быстро использовал Наблюдение, чтобы увидеть, с кем я имею дело, и сразу узнал, что мне было нужно.

Стражник границы

Мужчина эльф

Боец 60 уровня (Защитник), Рейнджер (Повелитель леса)

Халдир Моркас

Мужчина эльф

Жрец 150 уровня (Боевой жрец), Друид (Формировщик растений)

Титулы: Защитник королевства, Последователь эльфийского отца, Хранитель знаний

Исайя высунула свою голову из повозки и улыбнулась: "Дядя Халдир? Неужели ты прошёл такой путь, чтобы просто встретить нас?"

Арава шепнула мне: "На самом деле он не наш дядя, но мы называем его так, потому что когда мы были детьми, он всё время был во дворце, – после этого она тоже выдвинулась, чтобы Халдир смог её увидеть, – Мы впорядке, дядя. Могут ли детали подождать, пока мы не доберёмся куда-нибудь, где не так сыро?"

Эльф, убедившись, что это принцессы и что я их не поработил, сразу же кивнул: "Хорошо. Отец уже давно хочет вас увидеть, так что я открою портал. А ты Зайн, да? Когда я открою портал, направь свою повозку в него. Я закрою портал сразу же, как вы въедите".

– Ясно.

После этого перед нами открылся портал, слегка ошеломивший лошадей, но я подтолкнул их вперёд, мы прошли через портал и всё вокруг залилось белым сиянием...

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Описание третьего тома**

Вот и закончилось обучение, и Зайн начал своё путешествие, взяв за цель исследование мира "Век анархии онлайн". Вместе с командой из порабощённых красавиц он завершил своё первое задание - сопроводил до их дома принцесс эльфийского королевства Вирмвуд. Но что теперь делать нашему не-герою, когда принцессы были благополучно спасены?

Конечно же найти кишащее мобами подземелье, чтобы попереубивать там всех и заграбастать себе кучу лута!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 25 - Встреча с королём**

Скажу честно, встретиться с королём эльфов - это НЕ то, что я рассчитывал сделать так скоро в этой игре. В конце концов, чтобы получить аудиенцию у королевской особы, нужно выполнить какое-нибудь важное задание (или ДЕЙСТВИТЕЛЬНО сильно облажаться). Да, я спас принцесс, но и всё. Я всё ещё был лишь 14-го уровня, ага.

Портал перенёс нас во внутренний двор некого места, которое наверное являлось дворцом в королевстве эльфов. Примечательным было то, что он располагался в центре огромнейшего дерева из всех мною виденных, а близ последнего находилось несколько других деревьев, что соединялись с ним и служили своего рода "башнями". А ещё можно было заметить выходящие в некоторых местах вдоль всего ствола дерева мосты, лестницы и балконы.

Я слабо присвистнул, когда Халдир провёл нас через главный вход в место, которое можно назвать лишь деревом предков: "В скольких бы мирах я не побывал, эльфийская архитектура никогда мне не надоест".

Проходя мимо меня, принцессы усмехнулись, а Арава повернулась, чтобы посмотреть на меня, не сбавляя ходу: "Неужели ты так часто бываешь в эльфийских дворцах?"

Я улыбнулся ей и ответил: "В другом мире - довольно часто. Может, как-нибудь расскажу тебе о нашем рейде в Полуночный Дворец королевы дроу".

Однако когда мы начали подниматься по лестнице, что спирально закручивалась вокруг древа предков, разговор понемногу начал утихать. Ну конечно, трон короля эльфов находится на верхушке этого дерева, логично же. А чтобы лицезреть его, не жалко и с пятьдесят лестничных пролётов пройти. Ладно, здесь я наврал. Даже при моей выносливости в виртуале нам пришлось сделать пару остановок (на специально сделанных для этого платформах), чтобы сделать передышку на нашем пути вверх по дереву. Уверен, у них определённо есть некий способ подъёма по-проще, однако этот они использовали по традиции, ну, или чтобы по нём поднимались гости.

И вот мы НАКОНЕЦ добрались до вершины! Тут мы оказались в некой зале приёма. Мне на глаза попалось что-то, что большинству бы показалось некой фэнтезийной версией платформы переноса, такой распространённой штуки в всяких старых сай-фай шоу. Я так и знал, у них был короткий путь! Всё это время!

Должно быть, Исайя заметила, куда был направлен мой взгляд, судя по следующим её словам: "Это платформа переноса, она соединена с остальными такими, расположенными по всему дворцу буквально на каждом шагу. Но чтобы использовать хоть одну из них, нужно сначала связаться с этой. Некий элемент безопасности".

Ну, это определённо логично. Хотя большинство людей и не сможет использовать их, они могут обеспечить быстрое передвижение по всему дворцу для тех, кто связан с системой. Держать их вот так заблокированными для кого бы то ни было, пока тот не получит доступ к наиболее защищённой из них, исключает возможность того, что кто-нибудь сможет перенести в тронный зал какую-нибудь армию. А пока этот кто-то будет вести свою армию вверх по лестнице, королевская семья сможет подготовить сопротивление или же разделиться и сбежать. Ну что же, поспорить с эффективностью защиты я, похоже, не могу.

Без лишних слов мы вошли в тронную залу, где глашатай своим громогласным голосом объявил наш приход:

– Принцесса Арава Лиарора и принцесса Исайя Лиарора вместе с лордом Халдиром Моркасом, Защитником королевства, и их сопровождающими!

Ну да, чего-то подобного я и ожидал, нас даже не представили. Чёрт, можно было и чуть-чуть по-торжественнее. Я последовал за принцессами и Халдиром, пока мы не оказались трёх метрах от короля. Эльфы преклонились пред ним, так что я решил последовать их примеру, а мои питомцы повторили за мной. Никакого экскурса в их обычаи мы не получили. Вполне возможно, что это было сделано специально, чтобы они могли получше изучить нас.

Когда я выпрямился, я сразу же использовал на всей тронной зале наблюдение. Располагающаяся в сердце древа, её стены были все окрашены белым и украшены множеством кусочков отражающего свет стекла. На потолке было множество стеклянных сфер, что светились изнутри и освещали залу мягким светом. Троны короля и королевы были сделаны из дерева, а выглядели они так, будто росли из самого пола (и, судя по тому, что мне известно, так это и было). Состояли же они из множества изгибистых ветвей, что создавали прекрасные и уникальные кресла с расположенными на них для удобства подушками.

Авоурел Лиарора

Мужчина высший эльф

Паладин (Носитель света)/Боец (Мастер оружия) 200 уровня

Титулы: Король Вирмвуда, Защитник королевства, Владыка света, Последователь эльфийского отца, Покровитель невинных, Погибель нежити, Погибель демонов

Ванья Каркан Лиарора

Женщина крылатый эльф

Ведьма (Гипнотизёрша)/Разбойница (Ассасин) 200 уровня

Титулы: Королева Вирмвуда, Погибель Кифалла, Мистическое лезвие, Приятная смерть, Хранитель тайн

Король и королева восседали на тронах, оба были столь потрясающе прекрасными, как только могут быть эльфы. Одетые в белые одежды, они оба имели по серебряной короне на головах, а золотистые волосы короля прекрасно контрастировали с таковыми чёрными у королевы. Мне сразу же бросилось в глаза, что они были не "обычными" эльфами, они стали чем-то большим. Я слышал на форумах, что существуют задания по продвижению рас, но найти такие было очень трудно. Однако же награда определённо стоила того. На фоне остальных король смотрелся более величественно, немного выше, более важным, более грациозным, типа того. Королева же обладала парой крыльев, состоящих полностью из чёрных перьев, и произрастали те у неё из-за спины, будто принадлежали некому ворону. Очень полезно для ведьмы и ассасина.

Но для более глубокого анализа у меня не было времени, так как король начал свою речь на эльфийском: "Мои дочери, Мересил прибыла и сообщила мне о случившемся с вами, но я подумать не мог, что это было правдой. Пережитое вами несчастье печалит меня. Мы уже сообщили королевству Огрейн о нашем недовольством тем фактом, что культистам удалось настолько укрепиться. Для меня счастье видеть, что вы обе вернулись домой в целости".

Затем он посмотрел на меня и сказал: "И кого это вы привели с собой? Я слышал, что ваш спаситель является инкубом, но я не ожидал, что вы приведёте к нам того, что несёт в себе скверну злых деяний".

К счастью, Арава встала на мою защиту: "Отец, Зайн - путешественник, и хотя его методы временами могут быть злыми, их эффективность не подлежит сомнению. Исходя из моих наблюдений, он не из тех, кто желает устраивать беспричинные акты террора, но тот, кто считает любые действия приемлемыми, если они приближают его к цели. Я лично видела, как он поработил тех, кто напал на него, но освободил от рабства тех, кто мог принести ему большую пользу, при этом не прося ничего взамен, не считая, к примеру, обещания не нападать на тех, кто под его защитой".

Исайя была согласна с её словами и добавила: "Его способы странные, однако до этого у него было достаточно силы, чтобы поработить нас и сделать с нами всё что он захотел бы, но он этого не сделал по той простой причине, что пообещал привести нас домой. Продажный мэр в Гепхерте установил награду за голову участника Гильдии магов, пытаясь заставить её выйти замуж за него силой. Хотя для него было бы гораздо проще просто завершить задание, он нашёл способ, при котором не только завершал его, но и давал женщине шанс покончить с угрозами мэра раз и навсегда".

– А в битве он быстро и эффективно раздаёт приказы, отправляя людей в те места, где им нужно быть. Его лидерские качества и мастерство позволили нам сражаться с врагами, что превосходили нас числом и уровнем, и побеждать их. Может, он иногда и действует по-злому, но всегда контролирует свои действия и не теряет себя, как это мог бы сделать кто-либо иной.

Арава вновь влезла в разговор, произнеся: "Я уверена, Зайн - человек, для которого держать своё слово и следовать договорённостям выше всего остального. Если он скажет, что он сделает что-либо, что бы для этого не потребовалось, он сделает это или падёт в попытках. Если кто-то солжёт ему, например, в соблюдении соглашения, или попытается обвести его, в пределах условий этого соглашения он сделает всё, чтобы этот человек больше и помыслить о подобном не мог".

Король на момент задумался, а затем кивнул своей головой: "Прекрасно. Коли вы обе о нём так отзываетесь, а до этого момента он доказал честность своих поступков, я позволю им и ему остаться, – он сделал паузу и заговорил на общем языке. – Зайн Даркмор, сделай шаг вперёд".

Я выдвинулся вперёд, поклонился и произнёс на эльфийском: "Пускай дням вашего правления сопутствует мир и порядок, Ваше Величество".

Король выглядел удивлённым, а королева рассмеялась и сказала: "Мы уже заметили, что ты уделял немного чрезмерно внимание к этой беседе, – посмотрев на своего мужа, она произнесла. – Будь осторожнее, дорогой. Эти путешественники - нечто большее, чем кажутся. Опыт в другом мире научил их многим вещам. Некоторых добрым, некоторых плохим".

Король рассмеялся и сказал: "Да будет так. Зайн Даркмор, ты оказал королевству огромную услугу, спасши жизни нашим дочерям и сопроводив их в целости и сохранности до дома. Ты сделал это без каких-либо обещаний статуса, наград, а также без указаний высшей силы. Поэтому мы благодарим тебя и предоставляем выбор самому решить, какая награда достойна твоих деяний. Выбирай с умом".

Я задумался, а затем произнёс: "Ваше Величество, единственная награда, о которой я могу вас просить, это чтобы вы дали мне и участникам моей группы разрешение на передвижение по вашим землям, за исключением территорий, куда жители ваших земель не могут войти, а также возможность свободно практиковать наши ремесло и торговлю, как это может делать любой человек. Прошу также вас о доступе в королевскую библиотеку, чтобы я мог изучить всё, что предлагает этот мир", – на первый взгляд, это была довольно простая просьба. Но возможность свободно передвигаться и иметь лицензию на осуществление бизнеса - это то, что на старте игры представляют из себя нечто незначительное, но имеет безграничный потенциал. То же самое с библиотекой. Вспомните, как всё было в тех играх: как много раз секретные задания, спрятанные знания и расположения древних сокровищ были заперты в стенах архивов королевских библиотек? И это ещё не беря во внимания разного рода возможные рецепты и кучу всего остального.

Король улыбнулся, не подвергая сомнению мои намерения: "Разумный и честный ответ. Ты ищешь малого в настоящем, чтобы получить большее в будущем. Слишком мало людей обладают таким качеством. Прекрасно, мы даруем тебе запрошенную тобою награду. Выйди вперёд и встань на колено".

Оу, похоже, подход с умом принёс мне парочку бонусных очков! Я сделал как и было приказано и опустился на колено перед троном. Король достал свой меч и разместил его на моём плече: "Я, король Вирмвуда, Авоурел Лиарора, предоставляю тебе, Зайну Даркмору, возможность свободно путешествовать по моим землям и вести коммерческую деятельность согласно законам тех земель, а также нарекаю тебя Защитником королевства. Встаньте же, сир Даркмор".

Повышение статуса!

Ваш статус изменён с "Путешественник" на "Рыцарь"! Как рыцарю, вам дозволено проносить оружие на большинство земель, а также дана возможность получать приоритетные задания. Ваша репутация среди НИПов, относящихся положительно к Вирмвуду, возрастает. Ваша репутация среди НИПов, относящихся негативно к Вирмвуду, падает. Вы имеете право называть себя "Сир", вы считаетесь мелким дворянином. От вас ожидают преданности Вирмвуду.

+210 славы (увеличено с 200)

Буквально после этого перед всеми игроками, что сейчас находились в игре, появилось несколько окон.

Впервые в мире!

Зайн Даркмор - первый путешественник, возведённый в знать. Сир Зайн Даркмор отныне рыцарь Вирмвуда и представитель королевства.

Гильдейская война!

Потому как она объявила войну игроку Зайну Даркмору, гильдия "Преемники Торгана" отныне воюет с Вирмвудом, её участники могут быть убиты, если будут замечены внутри его границ. Все игроки, которые убьют участников Преемников Торгана в Вирмвуде, получат 100 славы и не получат дурной славы за это действие.

Ха! Они в заднице! Улыбнувшись, я выровнялся и поклонился королю: "Благодарю вас, мой повелитель", – после этого отступил назад к остальным.

Королева улыбнулась и произнесла: "Должно быть, вы устали после путешествия. Сир Даркмор, для вас были подготовлены покои, где вы и ваши спутники сможете восстановить силы. Просим вас присутствовать на сегодняшнем ужине".

– Это было бы для меня честью, Ваше Величество, – и поскольку этот момент был неоглашённым концом аудиенции, я вновь поклонился и направился в сторону выхода из тронной залы.

В приёмной мы обнаружили слугу, который показал нам платформу, и я использовал свою кровь, чтобы связать себя с системой. На самом деле, эта система была довольно проста. Закрытая сеть телепортов, которой не мог воспользоваться человек, чья кровь не находится в системе, даже если он был в команде с тем, чья кровь там была. Но так как рабы считались собственностью, пока я был связан с ней, мои питомцы могли проходить со мной, так как рабская магия связывала нас. Одновременно просто и сложно.

Закончив со всем этим, мы активировали телепорт, попав в дерево, где размещались жилые помещения для гостей.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 26 - Трейд чат**

И вот я разлогинился, чтобы заняться делами в реальности и добавить видео для стримов. Я заметил, что игровые форумы просто с ума сходили в связи с недавними событиями. Я зашёл в мой аккаунт в conflict.net, который использовал ещё во времена WoD. С тех самых пор, как я перешёл в ВАО, мною было сделано действительно мало постов, во многом потому, что когда я только создавал аккаунт для WoD, то назвал мой conflict.net аккаунт Я\_Торган. Я знаю, очень креативно.

В общем, похоже, "приключения Зайна" стали некой легендой на форумах, судя по некоторым довольно популярным темам.

Бесклассовый 10-й уровень вошёл в город с ГАРЕМОМ! – Парочка пятых уровней заметила его, шагающего по городу с девушками, приметив, что двое из них были рабынями. Есть много мнений на этот счёт, включая информацию от одного паренька, расспросившего об этом стражников. Собственно, так они и выяснили, что я путешествовал с парой рабынь и двумя принцессами.

Гарем рабов в Фатоне? – То же самое - люди смотрели на то, как я водил по городу моих девчат. А ещё я нашёл тут комментарий некой З.Войд, в котором она обещала найти и наказать меня во имя справедливости, опубликованный как раз перед тем, как она пошла искать меня.

ЧУВАК! Зацени сражение Изготовителя оков и Разрушительницы оков! – Это был один из моих фанатов. Путешественник проходил мимо магазина и в деталях записал на видео мой бой с Зефарой. Парочка магов рассказывала о том, что я определённо был реинкарнатором, судя по уровню моих навыков. Они никак не могли разобраться, как использовать бесшумный каст.

Стримы Изготовителя оков! Суперские записи! – Кто-то нашёл мои стримы на платном сайте (я использовал разные ники ещё с тех пор, как был Торганом) и оставил на них ссылку. Я быстренько их проверил и обнаружил немалый всплеск активности.

Разрушительница оков - настоящая бордельная рабыня! – А это был обзор "работы" Зефары в борделе. Судя по всему, она была очень популярная среди игроков и стражников.

Ууу, Разрушительница оков пропала! – Какие-то три мужика пришли и купили Зефару, покинув бордель тем же днём. Дальше следовал список людей, которых убила Зефара. На вершине списка был тот парень, что первым оставил свой "отзыв".

Первая гильдия! – Оу, а вот это интересненько. После той самой серии убийств Зефара набрала достаточно человек, чтобы создать гильдию. И пока одни разглагольствовали насчёт меня, а другие разбрасывались фразами в стиле "зло будет очищено", эти люди отвечали на вопросы о том, как создать гильдию. Перво-наперво, нужно иметь по крайней мере двенадцать человек, что должны буду подписать хартию, а ещё - сто золотых монет. Так как это было меньше, чем получилось бы, если бы требовалось внести по 10 золотых за каждого, не такая уж и плохая цена. Имея всё это, нужно прийти в городскую мэрию (или её местный аналог) любого стартового города или столицы, чтобы создать гильдию. Эта информация будет полезной, когда я начну создавать свою собственную гильдию.

Преемники, ОБЪЕДИНЯЕМСЯ! – Ау, как же это мило! Эти дурачки и вправду рекрутируют людей под лозунгом "свет и справедливость", чтобы устроить на меня "крестовый поход", надеясь, что об это прознает Торган, где бы он в ВАО не находился, и придёт, чтобы повести их, подобно тому, как он это делал с "Владыками света". Я чувствовал сильное искушение прокомментировать это на форуме, но лучше будет сделать это лицом к лицу.

Наконец, я заметил что-то интересное для меня. Открыв чат-комнату, я сконцентрировался на самых недавних сообщения. Конечно же я вошёл анонимно.

<Аноним4 вошёл в чат.>

Аноним, Аноним2, Аноним5, СмертеЗазыватель, За\_светом\_правда, Кларион, l33tДружок, З.Войд, Киллджой, Драконорождённый, Окарина, Бёрселак, Раунаерил, Лекситян, КукиХрусть, Дарксайдер в чате.

СмертеЗазыватель: Каким образом этот ублюдок умудрился так быстро получить рыцарское звание?

133tДружок: хаки! Хаки! Он точняк хакер!

Киллджой: Вероятно, он получил задание, связанное с теми принцессами, с которыми он вошёл в город.

Окарина: Где он их встретил? Они просто восхитительны!

Драконорождённый: Я услышал одну историю от стражников. Зайн спас их от культистов, которые хотели принести их в жертву. В то же время он обзавёлся и той парочкой рабынь!

Даркасайдер: Как он умудрился сделать это в первый же ИРЛ день?

Аноним4: Сложность обучения зависит от навыков игрока.

За\_светом\_правда: Стой, ты же не хочешь сказать, что он получил эту неебическую цепочку квестов благодаря обучению?

133tДружок: ХАКИ! Сто проц хакер! Полюбасу!

Аноним: Паренёк наверное реинкарнированный. Можно отказаться от своего персонажа в WoD и быстренько набрать силы, вот что я слышал.

Аноним2: Да быть не может, кто-то реально сделал это? Как можно просто взять и отказаться от всего, над чем ты трудился?

Лекси-тян: Есть некоторые. Могу точно сказать, что 80% "Владык света" прошли через реинкарнацию.

З.Войд: Погодь, ты - Лекси-тян, рейнджер "Владык света"? Ты можешь как-нибудь связаться с Торганом? Нам нужно, чтобы он повёл нас в новом мире!

Бёрселак: Мастер гильдии не зверушка, чтобы приходить всякий раз, как его кто-то зовёт.

КукиХрусть: Он всегда приходит, когда я звеню в звонок к еде.

Лекси-тян: Даже БОГИ снизойдут, когда ты готовишь!

З.Войд: Ладно, найдём его способом по-сложнее, а затем он сделает нас лучшей гильдией ВАО, которая очистит мир от зла! Во имя Торгана!

<Аноним4 теперь Я\_Торган>

Я\_Торган: Не упоминай моё имя всуе.

Раунаерил: Владыка заговорил!

Лекситян: А я уж думала, сколько ты собирался прятаться, пока не появишься вновь на форуме.

Бёрселак: ГДЕ ТЫ БЫЛ? Мне приходилось самостоятельно справляться с Раунаерилом!

КукиХрусть: Ты хорошо кушал?

З.Войд: Торган! ВАО полон зла! Мы обязаны очистить его! Начнём с Зайна!

Я\_Торган: Ага, я был немного занят. Настоящий дурдом.

Кларион: Ты правда реинкарнировал?

Я\_Торган: Да. Однако в этот раз я решил использовать другое имя. Я уже шестнадцать лет как Торган, пришла пора попробовать что-нибудь новенькое.

Бёрселак: Как же я тебя понимаю...

Лекситян: Вау.

КукиХрусть: Хихи!

З.Войд: Какое имя? Могу я отправить тебе заявку в друзья?

Я\_Торган: Моё имя Зайн Даркмор.

133tДружок: ЧТО?

Дарксайдер: ЛОЛ!

За\_светом\_правда: ХАХАХАХА!

З.Войд: НЕТ! Как может быть герой WoD злодеем в ВАО? Я не верю! Не беспокойся, Торган, мы спасём тебя!

<З.Войд покинула чат.>

<Аноним теперь Тауриэль>

Окарина: Итак, в этой игре ты решил стать злодеем?

Я\_Торган: Агась. А ещё повеселиться от души. И да, Куки, я хорошо кушал. Выбрал себе после реинкарнации качество с готовкой.

КукиХрусть: Оооу! И что за качество?

Я\_Торган: "Как удовлетворить женщину". Оно дало мне "Поваренную книгу Долчета".

КукиХрусть: \*УМИРАЕТ\*

Раунаерил: Только ты...

Лекситян: Хихи.

Я\_Торган: Оу, со мной ещё Юкико. Похоже, банда потихоньку вновь собирается. Только вместо госпела у нас теперь будет метал.

Бёрселак: Ох-хох! Как бы я хотел это увидеть!

Лекситян: Ты в Вирмвуде, да?

Я\_Торган: Ага, перекантуюсь здесь немного и подкачаюсь. Если кто-то из вас сможет добраться до Вирмвуда, свистните. Нас будет двенадцать, и мы вновь сможем создать гильдию.

КукиХрусть: Так, а что насчёт Преемников?

Я\_Торган: Оу, З.Войд и её гильдии ещё только предстоит изучить парочку вещей. Прокачаем уровни, обзаведёмся снаряжением получше, поднимем навыки, и сможем надрать им зад не хуже, чем тем недоноскам из "Клыка демона".

Я\_Торган: Нус, я вас покидаю! Передайте остальными владыкам: если они собираются перейти на тёмную сторону, пускай идут ко мне. Если же хотят остаться на светлой, ну, пускай не обижаются, когда мы их уничтожим.

<Я\_Торган покинул чат.>

Так, я покинул форум сайта и начал присматриваться к аукционным домам. В течении определённого времени я буду тренировать свои навыки, навык торговли - не исключение. Будет просто отлично, если я смогу продать свои предметы через аукционный дом. Прочитав описание одного такого, я был приятно удивлён тому, что описываемый аукционный дом был связан с таковым в игре, где его можно было найти во всех королевствах. Аукционные дома были расположены в каждой столице, однако прибыль (в виде золота или предметов) шла напрямую к человеку, не считая аукционные сборы.

Также меня обрадовало то, что они полностью отказались от вывода реальных денег из игры, по крайней мере пока. Да, силы мне не занимать, но вся она была получена за счёт Торгана. Это были шестнадцать лет, что стали всего лишь ценным вложением! Но как же бесит, что какой-то левый хер может просто взять денег у папки и забацать себе своего "Зайна".

Не успев разлогиниться, чтобы пойти поесть в реале, я ухмыльнулся, решив отправить сообщение Бреси и другим. Если мы не успели встретиться в игре, мы сможем сделать это в сентябре на DragonCon'е. За это время они смогут подкорректировать свои графики и найти костюмы, если захотят. Я не был талантливым костюмером, но благодаря достижениям в технологиях я мог визуализировать и отправить Зайна в магазин костюмов, а потом уже мне вынесут цену на костюм, косметику и грим. Быстро проверив свой баланс, я узнал, что мои стримы хорошо зашли, так что я нажал на кнопку "Купить". Будет супер.

(В это же время в другом месте)

Они собрались на складе, размещённом в столице Огрейна, Даскхорне. Всего их было пятьдесят человек. Часть их составляли путешественники, а другую часть - люди этого мира. В их число даже входила парочка сбежавших рабов. В свете свечи они, стоя плечом к плечу, стали на колени, все были одеты в белые одеяния. Перед ними находился алтарь, а позади - статуя какого-то человека, вдвое больше истинного размера. Это было существо, к которому они взывали, которому поклонялись. Это был тот, кто спасёт их, спасёт этот мир. Тот, что очистит ту тьму, проникшую в каждый уголок этого мира, подобно злокачественной опухоли.

Из-за алтаря появилась женщина. В прошлом всё в ней было прекрасно: она обладала длинными красными волосами, её лицо могло заставить мужчин падать в обморок, а женщин зеленеть от зависти. Теперь же её волосы были коротко срезаны, оставив её с короткой мальчишеской причёской. Её лицо было осквернено шрамами, которые она получила за то время, что находилась в борделе. Если бы кто-нибудь мог заглянуть под её белую мантию, он бы увидел множество шрамов, рассекающих её спину, и броский пирсинг у неё на сосках и между ног. Ничто ей не мешало использовать магию путешественников, чтобы восстановить себя после смерти, тем самым решив большую часть перечисленных проблем, однако она решила оставить их, чтобы они были знаком её решимости. Если бы кто-либо использовал на ней наблюдение, он бы увидел вот это:

Зефара Войд

Женщина человек

Ведьма огня 20 уровня

Титулы: Разрушительница оков, Бывшая рабыня, Сломленная

Когда она получила свободу, её титул "Рабыня" сменился на "Бывшая рабыня". В те дни неволи и непрекращающихся изнасилований ею воспользовалось около сотни посетителей, тогда она и получила титул "Сломленная". Она не желала признавать, но даже так, было немного странно не чувствовать ничего внутри неё. Она понимала, что в какой-то момент эти чувства исчезнут, тем не менее ей это претило. Особенно её выводил из себя тот факт, что титул давал ей вечный дебафф, дающий -25% сопротивления заклинаниям обаяния. Она будет слаба против сил того, кто являлся её заклятым врагом. Но она должна продолжать. Она нужна свету.

Осмотрев взглядом людей, она начала свою речь: "Внемлите мне, люди света! Используя нашу магию, мы узнали, почему наш владыка не пришёл, чтобы присоединиться к нам в очистке этих земель. Часть его души была заперта в путешественнике в этом мире, развращая его!"

Она сделала паузу и произнесла: "Наш долг - найти того, что развратил душу Владыки! Если мы хотим очистить от грязи этот мир, мы обязаны начать с этого путешественника. Мы должны освободить душу Владыки и очистить её светом и пламенем. Мы должны избавиться от созданий, окружающих его и помогающих осквернять душу Владыки!"

– Гниль укоренилась. Враги Света, те, кто оскверняет душу нашего Владыки, обустроили убежище в эльфийском королевстве Вирмвуд и развращают тамошнего лидера, обернув его против Света. Также мы получили сообщения о том, что некоторые из нас были убиты эльфами, как только их там увидели. Это знак, братья и сёстры! Враги знают о нас и страшатся! Вот почему они прячутся, укрепляют защиту своих складов. НО ЭТО ИМ НЕ ПОМОЖЕТ!

Постепенно она начала говорить громче, пока не стала говорить столь громко, что это можно было принять за крик. В её глазах отражался свет горящей свечи. Хотя, может, это была какая-то магия?

– МЫ - ПРЕЕМНИКИ ТОРГАНА! МЫ - НОСИТЕЛИ СВЕТА! ВМЕСТИ МЫ ОЧИСТИМ ЭТОТ МИР ОТ ГРЯЗИ, А ОЧИЩЕННЫЙ МИР ВОССТАНЕТ ИЗ ПЕПЛА! ИЗ РУИН ЭТОГО ПОГРЯЗШЕГО ВО ГРЕХЕ МИРА МЫ ПОСТРОИМ МИР БЕЗ ГРЕХА! ВО ИМЯ СВЕТА! ВО ИМЯ ТОРГАНА!

– ОЧИСТИСЬ ПЛАМЕНЕМ!

Толпа вернула ей возглас: "ОЧИСТИСЬ ПЛАМЕНЕМ!"

Разблокирован подкласс!

Благодаря действиям игрока был разблокирован и принудительно выбран подкласс.

Культист кошмаров

Вы желаете призвать существо из потустороннего мира, чтобы очистить этот от развращённости. Имея достаточно умственной и телесной силы, через великую жертву можно открыть эти двери.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 27 - Время гринда**

В каждой RPG, даже в тех древних 8-битных играх тёмного прошлого, есть одна вешь, о которой знают и которую ненавидят все игроки, - гриндинг. Будь то из раза в раз повторяющиеся сражения с одними и теми же монстрами или создание одних и тех же элементов снаряжения вплоть до того момента, пока не закончатся материалы, которые всё равно придётся вновь приобрести и повторить процесс, или грёбанная НЕПРЕКРАЩАЮЩАЯСЯ рыбалка, ты должен гриндить, если хочешь достичь наивысших уровней. В такой игре, как ВАО, где твой уровень вообще ничего не значит в сравнении с уровнями навыков, это так и тем более правда: попади ты стрелой дракону в колено, и даже имей ты очень высокий уровень или отличнейшее оружие, он просто рассмеётся и съест тебя. А вот если ты попадёшь дракону в глаз, то уже получишь кровоточащего и разозлённого дракона.

Между тем, так как теперь мы не должны сопровождать до дома принцесс, я начал раздумывать о способе, как нам прокачать наши небоевые навыки. Юкико придётся ещё немало поработать, чтобы вернуть свои былые навыки кузнечного дела, да и остальным девушкам надо бы поработать над собой. Делла сфокусируется на её навыках "Травник", "Медицина" и "Алхимия", а Северу я попрошу тренировать свежевание и кожевенное дело. Юкико нужны горное и кузнечное дело, а себе я решил прокачать пошив одежды и зачарование.

Проблема же, очевидно, заключалась в получении материалов для всего этого. Поспрашивав людей на рынке, я узнал, что покупка их здесь - не самый эффективный вариант, если ты хочешь в будущем иметь возможность самому обеспечивать себя материалами, хотя некоторые всё равно оптом скупают тут материалы. Травы и кожу возможно раздобыть в лесу, а ткань и руды можно найти в шахтах (ну, кожу также можно получить с гоблинов, которых в шахтах полно, но это уже детали). Приняв это во внимание, я решил, что нам нужно разделиться на две группы.

Правда, возникла проблема: Севере и Делле выпала участь идти в лес, однако ни одна из них не могла танковать, а Юкико и я пойдём в пещеры, но ни я, ни она не могли заниматься лечением. Решением, как бы очевидно это ни было, могло стать присоединение к нашей группе ещё парочки людей. ПИГ (Привходящая Игровая Группа) не помешала бы, но крайне сложно найти ПИГов, что готовы бы были зацикливаться на сборе материалов. Да и в последнее время я нажил себе парочку врагов, так что довериться новоявленным товарищам и оставить их наедине с моими девушками не приходится возможным.

Конечно мы не сидели сложа руки, пока я раздумывал над всем этим. С самого начала моих размышлений мы успели "опустошить" от различных ресурсов неплохой такой магазин, а поэтому теперь настало время гриндинга навыков, чем мы и решили заняться, попутно разговаривая по командному чату. По этой причине я заскочил в швейную мастерскую, где улучшил мантию, что получил с Зефары, а также остальное её снаряжение, которое позже продам. После улучшения одежды я получил очки опыта навыков, что могут в будущем помочь мне изменить мои характеристики, если я хорошо постараюсь.

У одежды было вполне неплохое качество, как для низкоуровневого снаряжения. Но да, это всего лишь одежда, не броня, и не стоит ждать от неё многого или вообще хоть чего-то в плане защиты. Однако как только я закончил с ней, она стала чертовски мощной, но мантия, естественно, оказалась её наилучшей частью. Изначально она была в красно-оранжевом стиле, так что я использовал на ней навык "Портняжное дело" и изменил тот на чёрно-золотой.

Белая рубашка сердцееда

Тип Рубашка Ранг Обычное

Простая белая рубашка, которую можно увидеть повсеместно. Эта рубашка была изменена портным, чтобы та лучше соответствовала телу носителя, а также зачарована, что делает носителя более привлекательным.

+5% к "Соблазнению"

Зачарование: +5 шарма

Очаровательные штаны обольстителя

Тип Штаны Ранг Обычное

Обычная пара штанов, подобные которой можно обнаружить повсеместно. Эта пара была видоизменена, чтобы выделить всё наилучшее, а также зачарована на сопротивление очарованию окружающих.

+5% к "Соблазнению"

Зачарование: +5% к сопротивлению очарованию.

Мантия тёмного пламени

Тип Штаны Ранг Редкое

Мантия, носимая ранее ведьмой огня, но отобранная у неё после её поражения. Эта мантия была улучшена портным, чтобы та лучше подходила тем, кто идёт по более тёмным путям магии.

Требуется 10-й уровень

Требуется злое мировоззрение

Прочность: 60/60

+15% к сопротивлению свету

+15% к заклинаниям тьмы

+15% к огненным заклинаниям

Зачарование: +10 интеллекта

Я посмотрел на свои характеристики после экипировки одной из этих рубашех и штанов и улыбнулся, после чего вновь вернулся к вопросу о месте, где мы будем заниматься гриндом. Если честно, самым простым решением в данной ситуации было пойти на местный рынок рабов и приобрести себе парочку. Это бы сработало на ура, но я не хочу решать все свои проблемы просто покупкой новых рабов. Думая в таком ключе, невозможно увидеть все варианты решения проблемы, что может в один момент сыграть плохую шутку.

Но тем не менее иного лучшего решения я не вижу. Я бы решился пойти с рандомами куда-нибудь вместе, в группе, но разделяться на незнакомой территории, когда я точно знаю, что есть люди, которые ведут за нами охоту? Извольте. Да и никого из Владык вблизи с нами не было. Кстати, после моего объявления на форуме о том, кто я есть, те из них, что зашли в игру, уже отправили мне заявки в друзья, даже те, кто остались на светлой стороне. Сторонники света согласились на том, что мы можем держаться друг от друга как можно дальше, и если мы в один момент станем противниками, не держать зла, а потом посидеть вместе в вирпабе за пределами игры и пропустить по чашечке. Именно за это я и люблю играть с этими ребятами.

Я тут припомнил, я ведь до сих пор так и не посещал тёмное святилище в этом городе. Большинство эльфов стоят на стороне добра, так что более тёмные классы, например чернокнижники, тут так просто не встретишь, но ведь мы до сих пор открыто не нарушали закон. Поэтому я должен найти это святилище и увидеть, есть ли там для мень какие-нибудь плюшки. А ещё нужно по-больше изучить "Чёрную библию". Было бы неудивительно, если внутри неё где-нибудь было лечащее заклинание.

Но на данный момент самым важным для нас остаётся гринд. Только я собирался сообщить девчонкам, что мы уже можем отправляться на рынок рабов, как внезапно открылась дверь, а в неё, внутрь швейной мастерской, забежала эльфийка, после чего быстренько осмотрела помещение и нырнула в сторону и оказалась напротив моего места работы. Посмотрев на меня, она прошептала: "Пожалуйста, спрячь меня!" Ну и конечно же я использовал на ней наблюдение.

Лиерин Силди

Женщина эльф

Ведьма огня 16 уровня

Гильдия: Преемники Торгана

Титулы: Приговорённая к смерти

ХА! Я посмотрел на неё и произнёс: "Отсоси мне, и сделай это хорошо, а я уж отправлю любого твоего преследователя восвояси". Она посмотрела на меня с отвращением, только думая об этом, и очень испугалась, когда я достал свой член, но приступила к работе. Люди готовы на многое, если что-то угрожает их жизни. Эта девушка не была путешественницей, так что у неё была лишь одна жизнь.

Уже мгновение спусня её ротик был у моего члена, а дверь магазина вновь отворилась, впуская внутрь двух мерзких типов. Владелец магазина подошёл лишь недавно, так что даже не взглянул на них. Вот что мне показало наблюдение:

Харис Грегвин

Мужчина эльф

Боец 23 уровня

Титулы: Головорез

Грорандаль Джофир

Мужчина эльф

Разбойник 23 уровня

Титулы: Головорез

Что же вы такое сотворили, что оба получили титул "Головорез"? Божечки. Между тем, я увидел, как вперёд вышел владелец магазина, так что решил не лезть в это дело и продолжил наслаждаться стараниями Лиерин, смотря за тем, как развивается ситуация. Окей, я не просто смотрел. Пока они отвлеклись на владельца магазина, что настоятельно просил их убраться (меч в его руках играл в этом не последнюю роль), я накинул на них обоих стрелу купидона, указав целью заклинания для каждого противоположного головореза.

Судя по всему, головорезы вообще не вкладывали очки в сопротивлению очарованию, так как они оба мгновенно попали под влияние моего заклинания. Идиоты. Как только я убедился, что заклинания работают исправно, я произнёс: "Вы двое с виду какие-то обеспокоенные. Разве не лучше было бы вернуться в свои комнаты, чем беспокоить этого паренька? Если стража придёт... ну, кто знает, что может случиться, да?" Смущённо посмотрев на меня секунду, они повернулись и посмотрели друг на друга с такой нежностью, с которой, бьюсь об заклад, они не смотрели ещё ни на кого в своей жизни, и ушли, держась за руки. Думаю, завтра их будет ждать довольно сложный разговор.

Как только они ушли, владелец магазина повернулся ко мне и заговорил: "Итак, что за магию ты только что использовал?"

– Оу, так ты заметил? Ну, это было обычное заклинание очарования. Оно заставило их влюбиться друг в друга. Хотя эффект и пройдёт завтра в это же время.

Мужчина ухмыльнулся и произнёс: "А что насчёт этой девушки?"

– Убегает от тех двоих, похоже. Когда я закончу, я позабочусь о ней, – эти слова убедили мужчину, и тот развернулся, вернувшись туда, где он был до этого. Я опустил взгляд на Лиерин, которая смотрела на меня так, будто та задыхалась, и произнёс: "Ты же и сама понимаешь, что стараешься слабовато. Вот, позволь мне тебе помочь", – Я схватил её за голову и натянул ту на всю длину моего члена. Теперь она ДЕЙСТВИТЕЛЬНО задыхалась и не была в состоянии совершить ту "дыхательную" штуку. Но как же классно.

Немного после её сопротивление ослабло, а вскоре и вовсе сошло на нет. Близ того времени, как я её натянул, я увидел появившееся сообщение, содержание которого сообщало о её смерти. Увидев количество полученного опыта и 30 золотых на её карте авантюриста, я улыбнулся и, используя её волосы, избавился от жидкостей на моём теле и привёл себя "презентабельный" вид, после чего начал лутать труп. Обычная одежда, очередной набор магической мантии (более простенький, если сравнивать с таковым у Зефары), немного оружия, самое обычное снаряжение и так далее. Среди её вещей не было ничего достойного упоминания, а также ничего, что могло бы дать нам подсказку, где находится база Преемников в этом городе, или указать на то, была ли в составе остатков какой-либо организации, что существовала до того момента, пока не издали указ об их убийстве на месте. Ну, следующего, наверное, надо бы взять живым. От получившейся ситуации мне немного стыдно, ведь я мог найти применение ведьме огня.

Я улыбнулся, увидев "трупный" объект, что я мог положить в инвентарь. Но что лучше всего, предметы, находящиеся в инвентаре, не подвергались гниению, не считая специального таймера на них! Благодаря этому люди могут приготовить себе еду и съесть её, даже когда они выйдут из подземелья, как это было реализовано в WoD. Удобно, не правда ли? Покойная Лиерин отправилась в инвентарь, а я решил, что на сегодня с покупками хватит. Мне ещё нужно найти кого-нибудь, чтобы тот заполнил собою дыры в моей команде, хотя бы на время. На своём пути в направлении рынка рабов я чуть не споткнулся, когда прямо передо мной материализовалась группа игроков, зашедших в игру на месте, что было в трёх метрах от меня.

Келлам Сейра

Мужчина эльф

Боец/Жрец 20 уровня

Гильдия: Преемники Торгана

Титулы: Инквизитор, Приговорённый к смерти

Малон Умерона

Женщина тёмный эльф

Жрица/Разбойница 20 уровня

Гильдия: Преемники Торгана

Титулы: Инквизитор, Приговорённая к смерти

Арлайна Даерик

Женщина эльф полунебожитель

Варвар/Боец 20 уровня

Гильдия: Преемники Торгана

Титулы: Инквизитор, Приговорённая к смерти

Я быстро скрылся с виду, пока они меня не заменили, и прислушался к их разговору. Они, кажется, спорили, продолжая уже начатый разговор:

– Вы же уже видели копию того чата на форуме - Торган не придёт в этот мир. Игрок, что был им там, в этой игре стал играть за плохишей, а плюсом он ещё и является тем, кому лидер гильдии объявила войну, из-за чего мы все и стали "Приговорёнными к смерти" - спасибо этой сумасшедшей суке, – бойцу/жрецу, похоже, нынешний расклад вещей не приходился по душе.

Жрица/разбойница кивнула: "Ага, помните, что было в WoD? Никто не нарывался на "Владык света" по одной простой причине: даже тогда, когда Торган был на светлой стороне, он был абсолютно невыносим как противник. Гильдия "Клан клыка демона" попыталась разобраться с ними ещё в зародыше. На это Торган и его Владыки устроили ответную атаку, продолжая атаковать их до тех пор, пока последний из клыков просто не кинул своего персонажа или не остался с пониженным до 1-го уровнем. Это было жёстко. А теперь у него нет причин сдерживаться, чтобы сохранять свой образ".

Эльфийка с крыльями не выглядела сильно поражённой: "И что? Судя по таблице лидеров, у нас уровень выше, чем у него. Прикончим его, а потом запустим событие в других странах, чтобы завоевать эльфов за то, что те укрывали у себя злодея. Мы очистим каждый последний ГХК-!!!!" Речь эльфийки прервала стрела, торчащая сейчас у неё из горла. В отчаянии она решилась расправить крылья, чтобы улететь в более безопасное место, однако её крылья пронзила последующая пара стрел, пригвоздив эльфийку к стене.

– Ох, ЧЁРТ ВОЗЬМИ! – на восклицание Малон оба оставшихся преемников быстро покинули свою гильдию. Они бы вышли из игры, но путешественники в бою не могут этого сделать.

Нервно оглядываясь по сторонам, Келлам воскликнул: "Мы покинули гильдию! Мы не хотим участвовать в этом! Смотрите, те титулы пропали. Если вы убьёте нас, у вас будут большие проблемы!" – эти двое постоянно находились в движении, держась спиной к спине и ища того, кто выстрелил в их (бывшего) друга.

Им на головы упало две медных цепочки, после чего они сразу же услышали раздавшийся со стороны голос: "Это только если меня поймают. А теперь, запрещаю вам покидать игру". Они оба повернулись и потеряли дар речи, увидев человека, что надел на них рабские ожерелья. Так-то это был я: "Короче, если будете паиньками, я вас отпущу в тот же момент, как получу возможность спокойно охотиться. Если же вы не будете, то, ну, вы сейчас можете молча наблюдать на примере вашего обделённого интеллектом товарища".

И они были вынуждены наблюдать, как я спокойно доставал мой нож для свежевания и отрезал крылья той девушки. "А это я заберу себе в комнату трофеев", – возможно она всё ещё могла слышать меня, так как постепенный урон от торчащих в ней стрел до сих пор не убил её. Однако я всё же решил покончить с ней, нанеся удар ножом ей в глаз и тем самым убивая её. И конечно же я снял с трупа все вещи, после чего повернулся к тем двоим. Когда схватка закончилась, среди появившегося множества сообщений мой взгляд зацепило одно довольно интересное:

Разблокирован новый титул!

Охотник за трофеями

Вы взяли на память трофей с убитой вами жертвы. Все создания того же самого типа, что увидят, как вы получаете трофей, получат -20% дебафф морали на 30 секунд. Создания на 10 уровней ниже вас подвергнутся состоянию страха, когда вы соберёте трофей с того же самого типа, что и они. Путешествинник теряет ставший трофеем предмет, если только тот не является важным для выживания (такие как сердце или голова), вынуждая их играть с постоянным дебаффом, если только у них нету целителя высокого уровня, что может восстановить потерянную часть тела. Критические трофеи (такие как сердце или голова) либо задерживают воскрешение путешественников до того момента, пока его товарищи не отыщут потерянную часть тела, а высокоуровневый целитель не "восстановит" телу прежний вид, чтобы игрок мог воскреснуть, либо меняют расу путешественника на нежить.

+420 дурной славы.

Трофей "Крылья небожителя"

Хах! Супер! Нужно будет завести домик или ещё что-нибудь, чтобы выставить будущие трофеи напоказ. Ладно, отныне у меня есть двое новых рабов, что могут помочь мне защитить моих девочек! Потрясающе! Надо будет поблагодарить преемников за то, что отправили мне этих ребят и позволили развлечься.

Посмотрев на этих самых рабов, я произнёс: "Лады, мне без разницы, как вас там звали до этого. Пока я не решу освободить вас, ты, Келлам, будешь Живщитом, а ты, Малон, - Членодыркой. Как я уже говорил, ведите себя хорошо и делайте всё, что я говорю, и вы сможете уйти, забрав с собой всё своё снаряжение и даже набрав ОП в битвах со мной. Будете плохо стараться и игнорировать направленную на меня и моё имущество опасность, прочувствуете адскую боль. Всё ясно? Отлично! Теперь пойдём, пора встретиться с остальными и начать охоту".

(Долгое время спустя)

Ну, после дня охоты в двух группах мы получили достаточно материалов, так что теперь мы можем сильнее сконцентрироваться на гриндинге. Также мы провели достаточно боёв, чтобы поднять парочку уровней. Распределение опыта по команде я установил на равномерное, так что все шестеро из нас получили довольно мощный приток ОП. А все монеты себе забрал я, что не может не радовать. Удовлетворившись отлично выполненной, как я и просил, Флешволлом и Коксокетой работой, я отпустил их обоих во врата города, дав каждому по 2 ПМ на траты для путешествий. Они хорошие бойцы, но у меня нет никакого желания делать их частью своей постоянной команды.

Но наиболее важно сейчас то, что весь этот гринд позволил мне и девушкам подняться до 20-го уровня, и поэтому теперь мы можем выбрать себе подклассы.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 28 - Качественная работа**

Как только мы вернулись обратно в город, я стал размышлять о том, какие же мне и девушкам нужны подклассы. Ах, конечно, эта мысль уже сидела у меня в голове некоторое время, но серия стычек с врагами привела к тому, что мой уровень поднялся гораздо быстрее, чем должен был бы в обычных обстоятельствах. Обычно в ВРММО, не считая походов в подземелья, гринд монстров в дикой местности - это очень длинный способ поднятия уровней, особенно учитывая время на дорогу. Тут нет такого, что ты можешь, как в тех старых ММО, просто заплатить парочку монет перелётчику и за пару минут переместиться с одного континента на другой. В игре ты живёшь, так что и передвигаться должен нормально. Другими словами, так как я до сих пор не сходил ни в одно подземелье, кроме того в обучении, я не рассчитывал, что получу 20-й уровень так скоро.

Если уж речь зашла о подклассах, то вопрос заключается в том - хочешь ли ты усилить то, на чём концентрируешься в настоящий момент, стать гибридной ролью или же прикрыть свои слабости. Существуют даже люди, что выбрали ТОТ ЖЕ самый класс и в качестве основного, и как подкласс, получив возможность развить этот класс двумя разными способами. Если честно, насчёт того, стоит ли поступить таким же образом, я не задумывался ни минуты. В таком случае ты просто зациклишься, оставляя свои слабости к другим типам атак. То есть ты просто слишком сильно распыляешься, а закончится всё это тем, что ты станешь "посредственным" во многих вещах, но не будешь "хорошим" ни в одной из них. Именно на вот это стоило прежде всего обращать внимание при выборе подкласса.

В зависимости от того, играешь ты в соло или в команде, есть определённые различия. Я ещё помню, как в какой-то старой РПГ на ПК игроки-ветераны часто советовали остальным иметь в команде игрока, что смог бы взять на себя любую основную роль, а также игрока на замену, на всякий случай. Смысл в том, что если кто-либо умрёт или команде придётся разделиться, моментальное поражение вам будет не страшно. Нечто вроде этого я хотел проделать и с моими девушками.

Пока я раздумывал над этим, пришло время нам поочерёдно выбрать подклассы. Когда мы пришли в храм, первой пошла Юкико. Как ни странно, все девушки уже присоединились ко мне в моём "злом" мировоззрении, что, собственно, было не сильно удивительно. Однако вследствие этого изменились возможные варианты. Юкико из-за этого получила класс тёмного паладина. Он увеличил ей защиту, что поможет ей танковать, а также её лечащие способности.

У Деллы же просто не тот характер, чтобы сражаться лицом к лицу. Ей больше нравилось использовать её плеть и магию, а ещё лечить людей, когда те получают повреждения, но она не была из того типа людей, которому нравилось сражаться с врагом мечом к мечу. В общем, нам всё равно требуется больше заклинаний, поэтому я сделал её ведьмой, а основным элементом выбрал лёд.

Выбрать подкласс для Северы, честно говоря, было проще всего. Среди доступных вариантов была хаотичная разновидность монахини, что носила название "боевая танцовщица". Подкласс отлично подходил под её профессию, значительно повышая её защиту и сохраняя подвижность. Если честно, я мог бы сделать из неё второго после меня опаснейшего человека в нашей команде.

Что же насчёт меня? Ну, я решил, что с такой крутой командой у меня за спиной, я вполне мог бы постараться извлечь больше выгоды из моего "лица". В последнее время я уж слишком как-то сконцентрировался на ближнем бою и тёмной магии. Было бы неплохо "вернуть к истокам" моего персонажа, не так ли? Поэтому в качестве своего подкласса я выбрал класс "доминатора".

Добавлен подкласс!

Новый подкласс: Доминатор

Преимущества класса:

+20% к социальным навыкам

+20% к сопротивлению очарованию

+20 ОЗ каждый уровень

Добавлено новое заклинание - "Трэлл"!

Уровень 20: Щит шарма- добавляет весь шарм к защите, когда надета лёгкая броня или броня не надета.

Неужто я только что стал невероятно сильным? Да, да, определённо.

Ладно, об этом потом. У нас есть материалы, а также почва для прокачки наших производственных навыков, так что пришло время заняться получением новой брони. Ну, большая часть работы ляжет на плечи Севере и Юкико, а от меня потребуется лишь небольшой вклад. Но если серьёзно, часть моего текущего снаряжения я ношу уже с тех пор, как вошёл в тот разрушенный храм! Время для обновы уже определённо настало!

(От лица Юкико)

Хозяину нужно, чтобы я сделала броню для себя и для Деллы. Как же я хочу сделать ему броню, как я делала это в WoD, но он относится к типу заклинателей, так что ему нужно сохранять мобильность. Поэтому я не могу сделать ему броню, как я это сделала в прошлый раз. Но вполне возможно, позже он позволит мне сделать ему какую-нибудь второстепенные элементы брони, так ведь? Надо будет посмотреть, делает ли ему Севера набор предметов. Если у меня будет немного мифрила...

Нет! Нужно сконцентрироваться на том, что мне сказал сделать хозяин! Так, броня для меня и Деллы. Начну с Деллы. Она жрица/ведьма, так что может носить среднюю броню, но та всё равно должна оставаться лёгкой, чтобы не стеснять её движения. Может нагрудник? Да, он бы отлично подошёл, а чтобы тот лучше защищал от атак, его можно сделать из металлических колец. Такс, слишком дорогие материалы я использовать не смогу, но и сталь должна подойти, да? Выгравирую символ... золотом? Точно, оно отлично подойдёт.

А что насчёт меня? Во-первых, я самурай, что наиболее важно сейчас, так что я бы не отказалась от брони о-ёрой. Нужны будут лишь кожа да сталь. Может взять ещё немножечко серебра? Оох, и можно ещё использовать для нескольких частей сердцевину дерева... О да! Она будет просто божественной! И у меня даже останется достаточно материалов, чтобы сделать себе новою катану и два тешань для Северы!

(От лица Северы)

Не так я себе представляла свою жизнь. Я рабыня, а ещё и долбанная ТАНЦОВЩИЦА в придачу. Что ещё хуже, боевая танцовщица. Танцы в бою это пиздец как тупо. Да, они приносят какую-то там пользу, но чёрт, я всегда хотела быть кем-то, типа бесшумного ассасина.

Вздох. Ладно, надо ещё бронёй заняться. Нельзя же всё время ходишь с нашим старым обмундированием, да и хозяин сказал, что было бы неплохо сделать нам её самостоятельно. А ещё он хочет, чтобы я сделала броню для нас обоих. Зашибись. Итак, думаю, нужно заняться дизайном. Начну с моей. Сделаю что-нибудь простенькое, что сможет показать все мои изгибы, так как я, блять, танцовщица и должна очень много двигаться. Хорошо, пускай это будет обычный кожаный корсет. Может ещё сделать штаны? Точно, хорошая идея.

Так, хозяин не может носить тяжёлую броню из-за своего класса. Он уже давно как использует тот плащ как свою основную броню. Думаю, я смогу сделать плащ получше его теперешнего. Может, взять немного кожи и прикрепить пальто к ней? Ага, выйдет неплохо. Если дизайн будет выглядеть чуть более похожим на...

(От лица Деллы)

Окей, броню делать я умею так себе. Я фармацевт и алхимик, так что и к созданию оружия я отношения вообще никакого не имею. А значит, я потрачу это "ремесленное время" на создание зелий и ядов! Я покажу хозяину, что мне не обязательно уметь делать броню, чтобы быть полезной!

Эм, я понимаю, что он считает меня полезной. "Лекари жизненно важны, – говорит он, – для сбалансированной команды". Но будучи не в бою, я не такая полезная, как остальные. Поэтому я наделаю кучу зелий, ядов и вообще всего, чего только смогу. Это также будет полезно, если нам вновь придётся разделиться, так как нам не нужно будет "находить" новых рекрутов, чтобы те помогли нам с собиранием материалов.

Ну, просто посмешиваю тут всякого и посмотрю, что из этого выйдет...

(От лица Зайна)

Мои рабыни вовсю трудятся над предметами для команды, так что я мог бы себе расслабиться, но зачем мне это делать? Неа, я использую навык "шитьё" и тоже сделаю парочку вещей, тем более, что с убитых врагов мы получили довольно хорошую ткань. Ну, хорошую, как для их уровня. Никакого лунного шёлка там не было, но ткань всё равно хорошая.

Но что бы такого сделать? Ну, думаю, следует начать с плащей. В фэнтези-сеттинге плащи всегда заходят отлично, да и при сильном дожде и излишне солнечной погоде они могут сильно помочь. Мой старый Полуночный плащ всё ещё был неплохим элементом снаряжения, но мне бы хотелось увидеть, что я ещё могу сделать. Ах, а ещё одежду можно сделать. Нужно изготовить несколько повседневных одежд и костюм танцовщицы для Северы на случай, если ей придётся делать что-нибудь развлекательное. А ещё, естественно, всё зачаровать. О да, так и сделаю.

(Позже)

Мы все собрались в отеле, где мы расположили нашу базу, и поделились нашими работами. Деллина работа оказалась самой простой из всех: она потратила весь день, создавая кучи зелий, ядов и даже небольшое количество элементальных бомб! Её стараниями наша "аптечка" впервые была хорошо укомплектована.

Следующей была Юкико, и она показала два комплекта брони, что она сделала для себя и для Деллы. Броня Деллы представляла из себя стальной нагрудник с короткими цепями из колец под ней и юбочки из кожи и стали, что обеспечала ей защиту ног. Ещё она сделала по комплекту перчаток, наручей, обуви и понож, сделанных чисто для полноты набора. Все они были сделаны из стали, однако почерневшей и переливающейся чёрным цветов, а на нагруднике было инкрустировано золото в виде символа Ловиатар. На некоторых частях брони находились шипы, что только увеличивали её красоту. Хотя и можно зачаровать каждый элемент брони как отдельную часть, я обнаружил, что если зачаровывать набор как единое целое, эффект выходит гораздо более сильным, а самым главным плюсом был бонус комплекта!

Стальная броня жрицы боли

Тип Набор брони Ранг Необычное - Созданное вручную

Эта броня была сделана опытным кузнецом для жрицы Ловиатар. На этом нагруднике выгравирован символ Ловиатар, а также на нём присутствует инкрустированное золото. Хотя она и сделана из стали, эта броня сменила свой цвет на чёрный, переливаясь тьмой, что делает её уникальным элементом брони для тёмной жрицы.

Требуется 20-й уровень

Требуется божественный покровитель Ловиатар

Прочность: 120/120

+80 к защите

+40% к сопротивлению колющему, режущему и тупому урону

+20 мудрости

+10 силы

Бонус комплекта: +2.0 регенерации ОЗ в минуту

Наполнение: Аура теневого пламени – 1 ОМ/секунду, все враги, что получат удар в ближнем бою от оружия или прямого удара, получат 100 урона теневого пламени. Теневое пламя - это смесь тёмной и огненной энергии, и сопротивляемость ему меньше, чем сопротивляемость к этим двум.

Зачарование: +20 интеллекта

Броня Юкико, как ни удивительно, была комплектом ойорой брони с шлемом кабуто. Сколько её знаю, она всегда была одержима культурой самураев, поэтому то это и не удивительно. Как и броню Деллы, она сделала части со сталью и лакированной кожей чёрными, но её броня обладала красноватыми оттенками, производя некий демонический эффект.

Онинойорой (Демоническая броня)

Тип Набор брони Ранг Уникальное - Созданное вручную

Набор великолепной брони, сделанный кузнецом для личного пользования с классом "Самурай". Она сделана из стали и лакированной кожи, окрашенных в чёрные и красные цвета. Шлем кабуто включает в себя маску, что изображает лик они, иными словами - демона.

Требуется класс "Самурай"

Может быть надето только самураями, обладающими повелителями или хозяевами.

Прочность: 300/300

+200 к защите

+50% к сопротивлению колющему, режущему и тупому урону

+30 телосложения

+20 силы

Бонус комплекта: +30% к сопротивлению тьме

Наполнение: Демоническая аура – Враги, чей уровень не превышает ваш больше, чем на 10, чувствуют себя неловко в вашем присутствии и получают -10% ко всем действиям в радиусе 9 метров. Союзники в пределах 9 метров получают +10% ко всем действиям.

Зачарование: +30% к "Насмешке"

Похоже, Юкико использовала немного дополнительных материалов, чтобы сделать себе и Делле оружие. Для себя она создала прекрасную катану и чёрные ножны под неё, что были украшены рисунком хризантемы и дракона. На самом лезвии, немногим выше цубы, было выгравировано имя меча с помощью кандзи.

Ши Ни Мейо (Честь до смерти)

Тип Меч (Катана) Ранг Уникальное - Созданное вручную

Урон 50 - 80 Тип урона Режущий

Катана, созданная опытным кузнецом для личного пользования. Лезвие сделано из стали, благославлено неким жрецом в полнолуние и выковано при более низкой температуре, чем обычно, что наделило его уникальными свойствами.

Требуется класс "Самурай"

Требуется 20-й уровень

Прочность: 100/100

Холодное железо – Наносит на 20% больше урона демонам.

+50 атаки

+20 силы

Наполнение: Бусино – Во время битвы за того, кого владелец признаёт как своего лорда или хозяина, он невосприимчив к эффекту страха.

Зачарование: Пылание – Наносит 20-30 дополнительного урона огнём при атаке.

Что же насчёт Северы, то она сделала пару изящных тешань, чтобы получить всё преимущество от бонусов, которые даёт ей новый подкласс. Они оказались действительно сильным вооружением, а ещё, похоже, в придачу они обеспечивали её дополнительной защитой.

Ай (Любовь)

Тип Тешань Ранг Уникальное - Созданное вручную

Урон 40 - 60 Тип урона Режущий

Образец экзотического оружия "тешань", которое простому глазу вероятнее всего покажется простым веером для дам. Однако истина далеко не сходится с этим мнением, так как шипы этого веера представляют из себя заострённую сталь, позволяющую кому бы то ни было наносить режущие атаки. Этот веер был украшен изображением девы, что обмывается под водопадом.

Требуется 20-й уровень

Прочность: 100/100

Все атаки по тем, кто не знает истинной природы оружия, засчитываются как скрытые.

+30 атаки

+20 шарма

+20 ловкости

+10% к парированию

Наполнение: +20% к атакам во время "Танца"

Зачарование: +5 защиты

Кирай (Ненависть)

Тип Тешань Ранг Уникальное - Созданное вручную

Урон 40 - 60 Тип урона Режущий

Образец экзотического оружия "тешань", которое простому глазу вероятнее всего покажется простым веером для дам. Однако истина далеко не сходится с этим мнением, так как шипы этого веера представляют из себя заострённую сталь, позволяющую кому бы то ни было наносить режущие атаки. Этот веер был украшен изображением девы, убивающей вражеского солдата.

Требуется 20-й уровень

Прочность: 100/100

Все атаки по тем, кто не знает истинной природы оружия, засчитываются как скрытые.

+30 атаки

+20 шарма

+20 ловкости

+10% к парированию

Наполнение: Бросание – Можно бросить оружие, чтобы атаковать всех врагов на расстоянии в 9 метров. Оружие возвращается в руку.

Зачарование: +5 защиты

Следующей своё творение демонстрировала Севера. Для себя она сделала кожаный корсет, который то тут, то там был украшен медью и инкрустирован золотом, что должно было подчёркивать её изгибы, а ещё пару обтягивающих штанов из кожи и набор с парой наручей и двумя наколенниками - всё было выполнено из чёрной кожи, так что создавалось впечатление, что она танцевала с тенью.

Кожаная броня теневой танцовщицы

Тип Набор брони Ранг Уникальное - Сделанное вручную

Кожаный корсет, что поверх чёрной кожи инкрустирован золотом и украшен латунью, совмещённый с наплечниками, наручами и наколенниками. Сделанный из шкуры ночного волка, этот набор позволяет кому бы то ни было легко затаиться в тенях и обеспечивает хорошую защиту, не ограничивая подвижность.

Прочность: 200/200

+60 защиты

+30 ловкости

+20 силы

+30% к сопротивлению колющему, режущему и тупому урону

+5% к "Соблазнению"

Комплект предметов: +20% к "Скрытности" и "Бесшумной ходьбе"

Зачарование: +10% к сопротивлению очарованию

Для меня она сделала броню с кожаными вставками, которая обладала действительно демоническим видом. Вижу, она использовал латунные вставки и серебряный демонический череп, украсив нагрудную часть набора, пояс, наплечники, наручи и перчатки. Если честно, выглядела она очень дико, как раз то, что подойдёт моей новой личности.

Демоническая броня завоевателя

Тип Набор брони Ранг Уникальное - Сделанное вручную

Сделанная опытным кожевником для её хозяина, эта броня специально спроектирована для тех, кто завоёвывает всё, что видит. Украшенный серебряными демоническими черепами, этот набор - уникальный предмет для тех, кто путешествует по тёмным путям магии.

Требуется класс "Чернокнижник"

Требуется 20-й уровень

Прочность: 300/300

+60 защиты

+30% к сопротивлению колющему, режущему и тупому урону

+30 интеллекта

+10 телосложения

Комплект предметов: +40% к сопротивлению адскому огню и тьме

Зачарование: Аура завоевателя – Все союзники в пределах 30 метров получают бонус в виде +20% морали ко всем действиям

И настал мой черёд показать мою работу. Я создал одинаковые плащи для своей группы, выгравировав на них то, что стало моим символом в этой новой игре - череп с розой в зубах.

Плащ повелитель полночи

Тип Плащ Ранг Уникальное - Созданное вручную

Плащ, сделанный опытным портным. Этот чёрный плащ был сделан из шёлка демонического паука и несёт в себе несколько зачарований. Он украшен символом Зайна Даркмора - черепом, держащем в своих зубах розу.

Прочность: 50/50

Требуется быть союзником или собственностью Зайна Даркмора

+20 защиты

+20 шарма

Яркий свет не наносит штрафа.

Погода не наносит штрафа.

Загадочность – Имя, мировоззрение и уровень скрываются, пока надет капюшон. Лицо скрыто тенью, пока надет капюшон.

Зачарование: +20% к "Скрытности" и "Бесшумной ходьбе"

Также я показал Севере костюм танцовщицы, что я сделал для неё, сказав ей потанцевать для меня. Она слегка покраснела, опустила голову, а причиной тому послужила одежда, которая являлась нарядом наложницы и не оставляла никакого места для фантазии. Однако если обычный костюм наложницы был создан для развлечения, то дизайн этого костюма опирался на практичность. Хотя он и был все ещё слишком тонким для того, чтобы считаться бронёй. От него бы остались одни клочья уже после второго боя в подземелье! Но в случае, когда доспехи надеть будет нельзя, он подойдёт на ура.

Очаровательный наряд наложницы

Тип Одежда Ранг Уникальное - Созданное вручную

Сделанная опытным портным для его рабыни, чтобы та развлекала его и его товарищей. Сделанный из паучьего шёлка, этот наряд не оставляет простора для фантазии, но выглядит действительно соблазнительным. Не может считаться доспехами никакого типа.

Прочность: 20/20

+20% к уклонению

+30% к "Танцу" и "Соблазнению"

+20 шарма

Зачарование: Покачивание бёдрами – Все профессиональные навыки танцовщицы получают 50% усиления.

Смотря на наше новое снаряжение, мне впору было удивиться. В конце концов, благодаря проделанной работе мы смогли значительно увеличить нашу силу. Теперь, чтобы соответствовать данному снаряжению, нужно бы получить парочку уровней. А это значит только одно - пора в подземелье.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 29 - Исследование подземелий**

Конечно же нельзя просто сказать "Давайте пойдём в подземелье", а после пойти туда, оторваться на полную и покорить его. Это фактически то же самое, что попросить о мучительной и абсолютно бессмысленной смерти. Да и вообще, как ты это подземелье найдёшь? Откуда ты можешь знать, что это подземелье подходит тебе по уровню? То самое тобою выбранное ближайшее подземелье может на деле оказаться кладбищем для высокоуровневых игроков, а люди с низкими и средними уровнями так и вообще могут найти там лишь свою смерть при первой же стычке с врагом!

Поэтому сперва нам нужно было изучить и найти подземелье, которое подошло бы нам с нашими уровнями и составом команды. После этого нужно подготовить припасы. К счастью, я уже обеспечил нас "продовольствием" в виде девушки-эльфа, которую ранее я задушил до смерти, однако лучше уж слишком много припасов, чем слишком мало. Да и тем более, нужно было ещё запастись такими вещами, как зелья и всякое сырьё, которым можно было бы подлатать снаряжение. Ещё нам нужно обзавестись хотя бы переносной кузницей, чтобы Юкико могла починить наше оружие. Не существует в мире ничего более раздражительного, чем осознание после входа в разрушенный храм, что он к чертям затоплен, а ты должен будешь проплыть через него и решать какие-то загадки, сражаясь под водой и пытаясь не утонуть, а всё потому, что ты не знал, что там нужно будет дышать под водой.

Ещё мы, скорее всего, окажемся в местах, где нету нормальных дорог. То есть пришло время сказать "прощай" лошадям с повозкой, что мы использовали до настоящего момента, и взять лошадей, на которых при нужде можно будет пересечь страну. Также нам нужен кто-нибудь, кто сможет позаботиться о наших лошадях, пока мы будем находится в подземелье. Может, позже мы сможем найти каких-нибудь скакунов, которых сможем призвать в любой момент, однако сейчас нужно сосредоточиться на уходе за лошадьми, который им будет нужен во время нашего рискового похода в подземелье.

По крайней мере, эта проблема легко решалась: нужно было лишь сходить на рынок рабов, и вот у меня уже есть готовый оруженосец или слуга. Но мне не нужен новый член команды, мне нужен тот, кто будет управлять моей повозкой или выступать в качестве секретаря. Когда я займусь гильдией, если я собираюсь отнестись к этому делу всерьёз, мне будут просто необходимы те, кто помогут мне не тратить время попусту. Таким образом, будет отличным решением найти и обучить их всему сейчас.

Поэтому он и стал моей первой остановкой. Могу предположить, что какая-нибудь персона, возможно, могла посчитать, будто все рынки рабов идентичны, и это в какой-то степени действительно будет правдой. На всех рынках вы увидите кучу людей, которые не сильно рады тому, что их там заперли и против воли показывают куче людей, пытаясь всунуть их потенциальному покупателю. Часть из них - преступники, которых приговорили к рабству, другая часть - люди, ставшие рабами из-за невозможности уплатить долги, а оставшиеся - те, кто попали в подобную ситуацию из-за врагов. Также некоторые из них - это просто те, кому не повезло оказаться не в том месте не в то время.

Плохие рынки рабов обретали вид и ауры неких узниц. Рабы в них были грязные, одеты они были во всякое тряпьё, а об их здоровье и заикаться не стоило. Такие рынки чаще всего встречаются в диких регионах или местах, где существуют проблемы с безопасностью, так как там, для того чтобы раскрутиться, недостаточно ресурсов. Найдя такой рынок рабов в крупном городе, можно сразу понять, что в нём находится в лучшем случае "испорченный товар". Объясню другими словами: ты бы доверился компьютерному магазину, в котором навалено в одну кучу всяких компьютеров, ноутбуков, мониторов и кабелей, невзирая на их качество и новизну? Конечно же нет. Да, ты потратишь гораздо меньше денег, чем мог бы, но ведь всё равно ты, скорее всего, предпочтёшь цене качество.

На хороших же рынках рабов к рабам относятся подобающе - как к хорошему товару. Сюда стоит отнести условия их жизни, которые хоть и нельзя назвать очень высокими, однако стандартный минимум они получают, а ещё они здоровы и сыты. Конечно, в хорошем рынке рабов и платить надо больше, но и получаешь ты в целом лучший продукт, да ещё и не должен тратить деньги и время на то, чтобы привести его в форму. В общем, это как разница между покупкой сертифицированного б/у авто у хорошо известного агенства и покупкой ведра с гайками на Авито. Ты можешь сделать из этого ведра настоящую красавицу, но на это придётся потратить время и деньги. Машина же из автосалона проедет как минимум сотню миль перед тем, как в ней придётся что-то менять.

Находящийся здесь, в Мйлеронисе, столице Вирмвуда, рынок рабов считается одним из лучших в Вирмвуде, а возможно, даже и во всём мире. Он был вовсе не каким-то там складом, каким был рынок рабов в Фатоне, а ограждённым лагерем на краю города. Вдобавок к административному зданию, что было вдвое больше остальных строений вокруг, так как было "презентационным центром", тут были бараки, столовая, прогулочный двор и тренировочный центр (где рабы могли чему-нибудь научиться или освоить какие-нибудь навыки, что сделает их более дорогими). Конечно, с моих слов это можно принять скорее за некую тюрьму или военный лагерь, и хотя это не было такой уже неправдой, он был не настолько плох. Эльфы даже рынок рабов сделают приятным на вид.

В Мйлеронисе не то чтобы вообще не слышали о людях, но они тут редкость. В эту редкость стоит включить ещё и парочку человек, что шагали вместе с инкубом и кицунэ... стоп. Кицунэ? Я открыл статус Юкико и улыбнулся. В какой-то момент её раса изменилась с "Зверочеловек (Лиса)" на "Кицунэ". Возможно, тут каким-то образом замешан её бонус с название "Улучшенная раса", который был ею выбран. Не могу дождаться, чтобы увидеть, какое задание на продвижение расы она получит. Вполне возможно, что то может одарить её парочкой хвостов.

В общем, мы прибыли с принцессами в город, и наши имена и достижения пронеслись по тому со скоростью молнии. Ох, я же отныне рыцарь, так что теперь просто куча людей знает меня. По этой причине я не сильно удивился, когда увидевший нас, вошедших на рынок рабов, клерк сразу же подбежал к нам и провёл в смотровую.

Я объяснил мужчине, что я ищу: кого-нибудь достаточно самостоятельного для выживания в дикой местности, пока он будет защищать моих лошадей. После этого он привёл группу рабов. Хотя среди них и были вполне неплохие экземпляры, я смог найти того, кто, как я думаю, подойдёт лучше всех.

Астар Кейстина

Мужчина эльф

Рейнджер 5 уровня

Титулы: Раб, Сломленный

Оказалось, Астару было всего пятнадцать, но он уже имел класс "Рейнджер" и профессию "Конюх". Его отец был местным охотником, а ухаживать за животными как конюх тот начал учиться в одном из местных отелей. Так, он решил, что его сын обязан, как и он, обучиться этому ремеслу. К несчастью для Астара, его мачеха невзлюбила его, поэтому, когда отец погиб, что произошло два года назад, она начала торговать его телом, отдавая его под съём местным женщинам и мужчинам. Один из таких клиентов оказался ещё более извращённым, чем его мамочка, и нашёл способ, как натянуть ошейник и на него, и на саму мать, после чего продал обоих. Воистину, в этом мире каждый готов полакомиться другим.

Услышав эту историю, я также приобрёл себе и мамашу. Я не стал с ней любезничать и сказал, что отныне её именем будет "Шлюха", на что она никак не отреагировала и не промолвила ни слова. Окей, это всё, конечно, хорошо, но у меня есть планы на эту женщину, что должны помочь мне завоевать преданность этого пацанёнка без помощи ошейника.

Урегулировав этот вопрос, пришёл черёд пойти в библиотеку, где я рассчитывал найти какие-нибудь карты и книги, описывающие эту территорию. Честно говоря, я бы очень хотел сказать, что нам пришлось пройти через некий мистический портал, что провёл нас в волшебную библиотеку, где нужно лишь произнести желаемое, и книга сама подлетит к тебе на стол, или что-то в этом роде, однако эта библиотека оказалась самой обычно. Но это далеко не значит, что она была неприятна на вид. Представьте себе здание, целиком и полностью состоящее из древа, что выросло в нужной форме благодаря искусству магии. Внутри у него сводчатые потолки, разного рода статуи и резьба, которые можно ожидать найти скорее в неком соборе, а всю эту красоту освещают парящие сферы света. Именно так оно и выглядит. Это был настоящий собор знаний, и о боже, смотреть на него было неописуемо приятно.

На исследование нужно потратить усилия и время. Все книги были написаны на эльфийском, который, кроме меня и моих двух новеньких рабов, никто из нас не знал. Поэтому я попросил Астара и его мать рассказать нам о местных руинах, подземельях и всяком подобном, и после начал изучать их. Это была долгая, очень долгая работа. Достаточно долгая, чтобы я, после семи часов упорного труда, получил навык "Исследование", а потом поднял его до Начинающего 5.

Тем не менее усилия не прошли даром. Мне приглянулись четыре локации, что могли бы нам подойти. Хотя в книгах их и не относили к подземельям, но было очевидно, что именно ими они и были. Я чувствовал это своими отточенными инстинктами игрока и десяткам лет опыта. А ещё об этом говорили окошка, что высвечивались сразу после того, как я находил важную информацию о, например, местонахождении подземелий, и последующее обновление моей карты, но не суть важно. Таким образом, сейчас я имел двадцать подземелий от 15 до 200 уровней, все из которых находились приблизительно в неделе езды от Мйлерониса. Однако интересовали меня лишь четыре из них, а вот и они:

Катакомбы Гризли – Расположены они не так далеко от города. Назвать их некрополем нельзя, но они были руинами старого города Олле Аэтель. Во время Бедствия кошмары прорвались через его подземную защиту и убили всё его население. Сейчас там осталась лишь нежить и другие монстры. Рекомендуемый уровень 25-40.

Извращённые шахты – Говорят, будто в подземельях некой крепости жрецы тёмного культа призывают демонов. Ходит также молва, что они могут быть культистами кошмаров. Правда это или нет, но там произошло множество исчезновений - люди пропадают, и их больше никто не находит. Рекомендуемый уровень 20-30.

Гнилостные тоннели – На самом деле, это вовсе не подземелье нежити, а заброшенная мифриловая шахта, что находится в неделе езды от города и была покинута уже давно. Они представляют из себя настоящий дом для разного рода устрашающих монстров, типа крыс и слизи. Рекомендуемый уровень 20-40.

Коварные пещеры – Похоже, недавно здесь была замечена группа тёмных эльфов. Что они замыслили - непонятно, однако они долгое время уже считаются врагами Вирмвуда, так что навряд ли это нечто хорошее. Они устроили себе базу в пещерной цепи, которая, как издавна считалось, ведёт далеко в глубины Подземелья[2]. Рекомендуемый уровень 25-50.

Возможно, у меня получится посетить лишь два из них в лучшем случае, после чего они уже будут для меня слишком низкоуровневыми. Может быть, даже только одно, в зависимости от того, как хорошо всё пройдёт. Поэтому возникает действительно важный вопрос - куда идти сейчас?

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 30 - В шахты**

Наконец остался выбор между двумя подземельями - "Извращённые шахты" и "Коварные пещеры". Оба хорошо подходят для прокачки уровней, и тут у меня возникла замечательная идея: почему бы не заняться ими обоими? В конце концов, они расположены не сильно далеко друг от друга. В шахтах мы, возможно, сможем докачаться до 30-х уровней или чуть выше, и пещеры отлично подходят для этих уровней.

Дорога к шахтам займёт в общем три дня, поэтому я решил, что мы отправимся в путь следующим утром. Уже в отеле я забавлялся с моими зверушками, однако Шлюхе я отдал строгий приказ, чтобы она до рассвета удовлетворяла своего пасынка так, как он её попросит. Стоит сказать, что изнасилование женщины, которая продавала его тело с самого его детства, отлично сказалось на самочувствии Астара. Но я не могу присвоить себе все заслуги за его развращение - жизнь сделала это лучше меня. Я же просто развязал ему руки.

На утро мы уже оседлали лошадей. Ещё до приобретения Астара я купил их пять штук, так как давно уже собирался заиметь раба, что следил бы за лошадьми, а потому Шлюхе пришлось ехать, сидя за спиной своего сына. Ещё я приказал ей улыбаться и не прекращать этого делать, пока я не разрешу. Делать это она очень не хотела, но она хотя бы понимала, что на этот счёт ей со мной спорить не следует. В ней всё ещё теплится надежда, что она всё ещё сможет получить свободу или по крайней мере соблазнить меня, чтобы я заботился о ней как о питомце. Думаю, лучшее, что я сейчас могу сделать, это вырубить эти мысли на корню.

Когда мы нашли хорошее место для остановки на ночь, я сказал Шлюхе помочь мне развести огонь, а потом вытащил из инвентаря убитую мною ранее эльфийку и два вертела (второй был самым обыкновенным). В этот момент Шлюха захотела закричать, но я приказал ей замолчать. Шлюха молча наблюдала за тем, как я использовал на девушке обычный вертел, после чего я приказал ей наклониться и нанзил уже её на лечащий вертел, подобно тому, как я это сделал с лидером бандидов парочку недель назад. Как только она стала полностью беззащитна, я снял с неё ошейник и приказал Астару помочь мне поставить её на огонь.

Выглядел Астар так, будто ему от увиденного стало слегка плоховато, так что я решил отвлечь его разговором: "Ты же понимаешь, что твоя мачеха была той ещё сукой, да?"

– Д-да, хозяин.

– Скажу честно, купил я её лишь по двум причинам. Первая - это дать тебе повеселиться, что ты уже сделал вчера ночью. Служи мне верно, и ты получишь любую женщину или, если тебе так будет угодно, мужчину, и сможешь сделать с ними всё что пожелаешь, пока это не вредит мне или тем, кто принадлежит мне. Предашь меня - всю свою оставшуюся недолгую жизнь ты проведёшь в страшнейших мучениях, это я тебе обеспечу. Да, я иду не по самым безопасным путям. Но пока ты служишь мне и показываешь свою верность, я сделаю всё возможное, чтобы защитить тебя или, что навряд ли доведётся, отомстить за твою смерть.

– Вторую причину ты сейчас видишь своими глазами - обеспечить нас мясом на время дороги. Знаешь, кто-то бы сейчас мог сказать тебе, что это дико или как-то по-злому. Но скажи мне, где были богиня и свет, когда твоя мачеха издевалась над тобой? Как много набожных людей пришли к ней, чтобы заплатить выставленную ею за тебя цену? Свет может быть так же отвратителен, как и тень, но тень не скрывает свою натуру. Насладись тьмой, Астар. Пока ты во тьме, ты будешь свободен, даже если ты раб.

Ребёнок посмотрел на меня глазами, не знающими, чему верить. На это я лишь улыбнулся ему и произнёс: "Дай волю своим желаниям, мальчик. Прочувствуй свободу, что дарует тебе тьма внутри тебя. Все вот эти люди, что связали свою судьбу со светом, ограничены ещё сильнее, чем рабы в оковах. Они карают себя за желания и мысли, что считают "грязными" и "порочными". Но во тьме это не имеет значения. Тьма и хаос, мальчик, - на них зиждется свобода".

Закончив говорить, я оставил его одного, чтобы дать ему переварить полученную информацию, и отправился ужинать.

(Позже)

Мясо двух девушек обеспечит нас едой на неделю, а если включить сюда купленные нами запасы, то на все две. Как-никак, чтобы проникнуть в логово культистов и всех там вырезать, придётся потратить немало времени, не так ли?

А сейчас мы уже в трёх днях пути от города и можем видеть нужную нам разрушенную крепость. Если честно, я уже думал о том, что эту крепость можно было бы довести до ума и использовать как базу, но, увидев её воочию, могу сказать, что легче её полностью снести, а полученные материалы использовать для строительства нового здания. Чёрт, наверное фундамент был в таком же плохом состоянии, как и само здание, или будет после того, как мы покончим с планами культистов. Было бы просто отлично, имей это место "опорного босса", после убийства которого всё здание начнёт рушиться.

Кстати, дорога у нас выдалась довольно приятная. Нападало на нас всего по несколько животных каждый день, пока мы не съехали с главной дороги на второй день. После этого нам пришлось сразиться с волками, гоблинами, а также каким-то раздражающим мужиком, который утверждал, что он якобы король, и его оруженосцем, который таскался за ним и стучал в две половинки кокоса[3]. Я убил их обоих, потому как мне не понравился этот высокомерный ублюдок. Оказалось, он был каким-то квестовым мобом или типа того, но его убийство закрыло доступ к тому самому квесту. Уверен, его смерть навряд ли повлечёт за собой что-нибудь плохое.

(п.п. Оруженосец с кокосами - отсылка к фильму "Монти Пайтон и священный Грааль", легендарной во всех смыслах комедии. Вверху я прикрепил ссылку на видеоролик со сценой из фильма)

Кстати, "король" оставил после себя довольно впечатляющий, но полностью для меня бесполезный меч.

Экскалибур

Тип Меч (Двуручный меч) Ранг Уникальное - Артефакт

Урон 300 - 400 Тип урона Режущий

Легендарный меч королей, что был предоставлен своему последнему владельцу Владычецей Озера, тем самым будучи знаком его права быть королём Бруки, островной нации на севере. Новый король находился в путешествии, в конце которого должен был взойти на трон, но был убит случайным путешественником за своё высокомерие.

Требуется 20-й уровень

Требуется раса: человек

Требуется статус: рыцарь или выше

Требуется принципиально-доброе мировоззрение

50-200 святого урона при ударе

Даёт титул "Король/Королева".

Даёт владельцу право править королевством Брука

+200 шарма

Остальные способности закрыты в зависимости от уровня

Это был действительно просто восхитительный, но так как я был инкубом и хаотиком, полностью бесполезный для меня меч. Поэтому я засунул его себе в инвентарь. Может быть, он пригодиться мне как-нибудь позже, а? Если что, смогу просто отдать его кому-нибудь из тех, кто будет мне служить, и сделать их королём или королевой.

А вот оруженосец оказался более интересным, оставив после себя необычный предмет.

Проклятый корсет Трэпа

Тип Пояс Ранг Уникальное - Проклятое

Этот корсет был сделан легендарным чародеем Сильке Трэпом. Когда он надет, он принудительно меняет пол владельца на случайный (мужчина, женщина, гермафродит, бесполый), отличный от изначального. Изменение будет действовать в течении следующих 24 часов. Спустя 24 часа после того, как корсет был надет впервые, надевший его будет вынужден надеть его заново, и будет выбран новый пол. Надевший ни при каких обстоятельствах не может уничтожить пояс. Где бы он ни был оставлен, корсет появится возле надевшего спустя 24 часа после того, как он был надет. Если надевший корсет будет находиться в нём спустя 24 часа после надевания, эффект произойдёт автоматически. Проклятие не развеется, пока надевший не умрёт или корсет не наденет другое создание (хотя изменение пола останется до тех пор, пока его действие не закончится у нового владельца).

+50 шарма

+25% к "Соблазнению"

-25% к сопротивлению "Соблазнению"

Ну, под "интересным" я на самом деле имел ввиду примочку для извращенцев. Тем не менее уникальные предметы всегда в цене, так что этот предмет отправился ко мне в инвентарь, а когда мы вернёмся в город, сможем с радостью выставить его на аукцион и посмотреть, сколько он будет стоить. Можно и не сомневаться, что найдутся люди, которые будут счастливы заплатить за него либо для собственного использования, либо чтобы подшутить над своими друзьями.

Но на данный момент это не имеет значения. Пред нами вход в руины Лисаеса, города и замка, дающих видом на дорогу, идущую из столицы. До Бедствия находящиеся здесь замок и город были убежищем для всяких тварей, но королевство объявило на подобных созданий охоту, уничтожая всё, что было развращено кошмарами. В наши дни здесь можно было найти разве что бандитов, монстров и, может быть, какой-нибудь культ демонопоклонников. Другими словами, ничего такого, о чём стоило бы беспокоиться.

Выяснилось, Астар неплохо управлялся с луком, а ещё уровень его самого рос в течении всей поездки за счёт того, что мы позволяли ему убивать слабеньких бандитов, которых мы перед этим сделали небоеспособными. Они были слишком слабы для того, чтобы принести нам хоть сколько-то важный опыт. Кроме того, если у подземелья будут бандиты, Астрару так или иначе понадобятся уровни, чтобы защищать наших лошадей. К счастью, по пути мы нашли подходящие ему оружие и броню, так что теперь он был экипирован получше, чем когда мы покидали город. К тому моменту, как мы не без сражений пересекли город, он уже достиг 10 уровня.

В свои лучшие дни замок Лисаес представлял собою торжество эльфийской архитектуры, совмещая в себе в равных пропорциях воплощение мысли и функциональность, красоту и пользу. Двенадцать башен с коническими крышами закрывали собою слабейшие точки в обороне, а меж ними стояли стены из зелёного камня. Даже сейчас на месте всё ещё стояла пара башен, но остальные были разрушены, оставив после себя в стенах дыры в стене, глядя на которые, создавалось впечатление, что их оставили ужасным пламенем. Однако достаточно удивительно уже то, что стены замка всё ещё стоят и выглядят прочными.

Каменный мост пересекал ров, наполненный отвратительного вида водой, что излучала ману. Даже думать страшно, что произойдёт с человеком, которому не посчастливится в неё свалиться. Единственным "лёгким" способом пройти был этот самый мост, после чего ещё придётся миновать единственный пост охраны через железную опускную решётку. Я вижу пятерых часовых, что перемещались туда-сюда, - двое возле стены, ещё двое ходят вдоль рва и один стоит у ворот. Если что, их вполне хватит, чтобы заметить прямую атаку и предупредить о ней остальных. Дадим им это сделать - придётся сразиться в далеко не простом бою.

Собрав всех в кучу у границы леса, я стал размышлять над планом наших действий, когда заметил, что к нам приближается один из стражников. В этот момент я было подумал, что он заметил нас, ведь кроме меня и Северы, все остальные почти абсолютно не умели передвигаться тихо, но оказалось, причиной его передвижения стала более насущная причина: не удосужившись даже проверить своё окружение, он нашёл дерево, спрятался за ним, чтобы его не могли увидеть с замка, и расстегнул ширинку. Этих культистов уже так долго никто не атаковал, что их часовые совсем страх потеряли.

Ну, кто-то бы наверное захотел бы попытаться подкрасться к мужчине из-за спины и шёпотом угрожающе или снисходительно сообщить ему, что тот уже труп, перерезав ему горло. По-правде говоря, подобные штучки часто прокручивают в разного рода фильмах "категории А"[4]. Подобные же штучки являют собой неизмеримую тупизну. Человек с гораздо меньшей вероятностью заметит, как ты выстрелишь в него с расстояния, и не сможет позвать на помощь, если стрела пронзит его горло, а добить его можно будет вторым выстрелом в глаз, чтобы тот не смог развернуться и попытаться найти того, кто совершил выстрел. Собственно, это я в таком же порядке и сделал. Потому что честные битвы лишь для паладинов и чемпионов справедливость, как же иначе. Я же, как можно было заметить, к ним не отношусь, благодаря чему и смог в такой короткий срок получить ту силу, которой я сейчас обладаю.

В общем, облутав его труп, я получил парочку бесполезных предметов и немного золота. Ничего такого, что стоило бы упоминания. Я повернулся к Севере и произнёс: "Разберись с остальными стражниками. Только тихо, – повернувшись к остальным, я произнёс. – Астар, охраняй лошадей. Еды тебе хватит на неделю. Если за это время мы с тобой не свяжемся, возвращайся в столицу - там я тебя встречу. Юкико, Делла, готовьтесь к битве. Пока не проникнем внутрь, нужно постараться быть как можно тише. Когда Севера вернётся, она и я прокрадёмся внутрь и поднимем решётку. После этого можете выдвигаться вперёд. Если что, убивайте любого, кто не является членом нашей команды. А ещё поищите всякие документы, скрытые кабинеты и так далее. Я хочу знать всё об этом месте и культе, что здесь промышляет".

Конечно, так как стражники были столь смехотворно бесстрашны, всё закончилось довольно быстро. Кстати, они были 20-го уровня, но даже удели они больше внимание своему окружению, их главная роль строилась на том, чтобы поднимать тревогу, но не побеждать команды авантюристов. Они и слова не успели произнести, как поголовно погибли, а я смог прикарманить себе немного монет, парочку бесполезных для меня предметом, незначительное количество зелий и ключ. Ключ же этот выглядел так, что казалось, будто он идеально подходит к той огромной чёрной двери, ведущей в подземелье. Если где-либо есть подземелье и катакомбы, то, держа вход в них отдельно от главного входа, будет легче обороняться в случае, когда кто-либо начнёт атаку снизу.

Во всяком случае, дверь бесшумно отворилась, указывая на то, что её недавно смазывали. Пришло время поиграть с культистами.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 31 - Ловушки и Трэп**

Мы уже почти полностью спустились вниз по ступеням, когда я с Северой что-то заметили и остановились. Я посмотрел на неё и жестами указал на вторую снизу ступень. Она просто кивнула и достала свои инструменты. Наклонившись вниз, она проверила замеченную нами ловушку и произнесла: "Реагирует на давление. Но я нигде не вижу механизм, который она активирует".

– Обезвредь её, но не повреди. Может быть, она нам ещё пригодится, если мы будем возвращаться этим путём. Если что, это место отлично подойдёт для того, чтобы расположить здесь базу, а наличие здесь ловушек только сыграет нам на руку.

Севера кивнула, после чего прошла ещё пара секунд, когда она сообщила о том, что всё чисто, и мы продолжили идти вперёд, но уже более опасливо. Там, где есть одна ловушка, всегда будут и другие. И чем дальше ты идёшь по подземелью, тем страшнее они становятся.

Мы подошли к первому перекрёстку, что встретился нам после спуска на некий подземный этаж (перед этим ещё обезвредив ловушку, которая, вроде как, должна была превратить лестницу в одну длинную полосу и не дать нам возможности вернуться назад). Отсюда шло всего три пути: короткий коридор с левой стороны, в котором также по левую сторону была всего одна дверь, более длинный коридор справа, который, кажется, слегка уходил вверх, и место, где должны были бы оказаться мы, не обезвредь перед этим ту самую ловушку, - яма около трёх метров в ширину, за которой находился коридор, что уходил далеко вдаль.

Первым мы решили изучить путь с видным для нас концом. Севера проверила дверь на предмет ловушек, но ничего не обнаружила. Однако из-за неё до нас доносились чьи-то голоса, хотя и разобрать, что они там говорили, мы не могли. Я кивнул Юкико, она мне в ответ улыбнулась и с ноги выбила дверь.

Мы ворвались в комнату и увидели шестерых культистов, что были крайне поражены нашим появление, а ещё четверых, что хладнокровно направились в нашу сторону - у всех четверых уровни варьировались от 19 до 22. Похоже, мы попали в бараки стражей. Ни на одном из тех самых стражей не было ни клочка брони, так как в данный момент они ещё не заступили на службу, однако шестеро из них уже взяли в руки свои мечи. Юкико и я с рёвом бросились в бой, наши мечи молниеносно расправлялись с солдатами без брони.

Поразительная реалистичность! Броня не только даёт тебе дополнительную защиту, но и имеет свои особенности. Например, разная броня по-разному влияет на твою подвижность (что может повлиять на точность ударов, а также на скрытность и плавание) и по-разному поглощает урон. Полностью пластинчатая броня может быть чертовски тяжёлой, но в придачу к высокой защите ты также сможешь заблокировать большую часть входящего урона. Однако такое поглощение урона обычно можно определённым образом обойти (например, используя колющий урон против кольчуги). Игроки с мозгами обычно качают все три типа урона, что позволяет им переключаться между ними.

Это самое поглощение урона также применимо и к монстрам. Зомби слабы к режущим атакам, а вот скелетам урон от мечей вообще не страшен, но с ними можно справиться с помощью молота. Стоит также упомянуть, что как только ты пересечёшь границу 20 уровня, враги, что имеют сопротивление к одному или нескольким типам энергий, станут чем-то обыденным (как огненные элементали, что неуязвимы к огню). Драконы, естественно, короли в этом плане, и победить их нереально сложно, ведь они не только невообразимо сильны, но и ещё обладают сопротивлением к разного рода атакам и способны использовать магию.

И я был супругом богини-дракона. Поклясться могу, ни к чему плохому это точно не приведёт, зуб даю, ага.

Короче, комната была быстро очищена благодаря осторожной и продуманной реализации вселяющего ужас насилия, но, похоже, эти стражники никоим образом не имели отношения к важным планам культа. Мы нашли журнал, но в нём не было ничего важного, не считая упоминания некой жрицы Джинерры.

Новое задание: Жрица Джинерра

Вы нашли письмена, описывающие загадочную личность, которую зовут жрица Джинерра. Кто же она? Какое отношение она имеет к культу?

Ранг F

Успех Раскрыть личность Джинерры

Награда Неизвестно

Ну, теперь мы знаем, кто босс этого подземелья! Или хотя бы один из них. Но в этой комнате нам уже ничего не нужно. Вот так вот, мы начали наш путь уже по дороге, что была по правую сторону, не переставая высматривать ловушки. Что странно, мы, чуть ли не весь коридор пройдя, не обнаружили ни единой двери или хотя бы ниши в стене. И это должно было стать для нас колокольчиком. К несчастью, пока мы сражались с группой духов (низкоуровневых монстров, что доставляют незначительные проблемы из-за отсутствия у них реальных тел), кто-то из нас случайно наступил на нажимную плиту.

И в этот момент исчезли все духи, а до наших ушей донёсся громкий грохот. Ох. Ох БЛЯТЬ! Я взглянул на Юкико, и выражение её лицо полностью сходилось с моим. Мы отыграли достаточно игр, чтобы понять, что сейчас происходит: "БЕЖИМ!"

Пока мы, сорвавшись с ног, бежали в обратную сторону по коридору, я повернул голову и увидел огроменый валун, что катился прямиком за нами, после чего закричал: "БЕГИТЕ БЫСТРЕЕ, НАХУЙ!" – пока я бежал, я пытался придумать хоть что-нибудь, что могло спасти нам жизни, но был крайне опечален, заметив маленькие выступы, которые наблюдались на протяжении всего коридора и не только направляли валун в нужное направление, но ещё и не давали нам и шанса завернуть за угол и минимизировать урон.

Не начни мы бежать в тот момент, уже не имели бы возможность сделать это. Как-то мы всё таки добежали до перекрёстка, и я закричал: "Разделяемся!" Во время бега Севера, Делла и Юкико были ближе всего к левой стороне, а потому они и прыгнули на лестницу. Я же был ближе к правой стороне. Всей душой ненавидя ситуацию, в которой оказался, я повернул на право и, чтобы не упасть, со всех сил ухватился за выступ в стиле "Томб Райдер". Я чуть не потерял хватку (и у меня определённо перехватило дыхание), когда вместо того чтобы повиснуть над ямой, я упёрся ногами в небольшой мост из маны. Через эту яму был грёбаный проход!

Девушки закричали, но что бы именно они не кричали, я не услышал это за звуком катящегося мимо валуна, который врезался в стену левостороннего коридора, оставив лишь немного места, чтобы дверь в комнату охраны была всё ещё открыта. Я сразу должен был заметить, что с тем коридором что-то не так.

– ХОЗЯИН! – оу, да, это был крик Деллы, что сразу же подбежала к яме.

Подняв взгляд вверх, я прикрикнул: "Приветик, Делла". Услышать мой голос она была не очень рада. А вот остальные девушки быстро помогли мне попасть обратно на твёрдую (и не прозрачную!) землю, после чего мы все сошлись на том, что нам надо бы перевести дух. Поэтому я открыл бутылку с медовухой, которую прикупил в Мйлеронисе, и мы все хорошенько выпили, чтобы успокоить наши нервы.

Но "веселье" только начиналось.

В течении следующего часа нам встретились ямы-ловушки, шипы на полу, раскачивающиеся лезвия, ловушки со стрелами и газом, разрушающиеся комнаты, падающие камни, огненные ловушки, кислотные ловушки, запутывающие ловушки и ещё кучи других ловушек. Иногда они даже совмещались! Кто бы ни был дизайнером этого места, он определённо был тем ещё садистом. И какого чёрта, кто вообще додумался создать ловушку с тентаклями?

Наконец, мы смогли прорваться в помещение, что должно было быть комнатой босса этого этажа. Как и всегда, годы игрового опыта сыграли ключевую роль в появлении этого предположения. А ещё немножко помогла полностью гравированная дверь с изображением смеющегося демонического черепа.

Как только Севера вышла вперёд, чтобы (в который раз) проверить, нет ли на двери ловушек, вдруг раздалась вспышка света, а Северу мы внезапно обнаружили уже в шести метрах позади нас. На земле возникла написанная на эльфийском надпись: "Ха-ха-ха!" Я изобрету самый изощрённый тип пыток для того, кто за всем этим стоит, клянусь.

Методом проб и ошибок мы поняли, что любой, кто шагнёт в территорию от 0.8 до 1.5 метров от двери телепортируется на шесть метров назад. Поэтому, когда Юкико перепрыгнула телепорт, она приземлилась на нажимную плиту, вследствие чего изо рта демона прямо ей в лицо направилась волна пламени, что заставило её специально шагнуть назад на этот самый телепорт. Пока Делла лечила её, я взял на себя роль следующей подопытной свинки и совершил прыжок. К счастью, ловушка была одноразовой.

Наконец, мы вылечились, отдохнули и были готовы покончить с тем, кто был по ту сторону этой двери. В моём представлении там должен был находится какой-нибудь противно хихикающий гоблин с различными механизмами на вооружении или типа того. А вместо этого там я увидел молодую девушку, одетую в матроску.

Сильке Трэп

??? человек

Обманщик/Бард 25 уровня

Титулы: Легендарный извращенец, Мастер-зачарователь, Ловушечный мастер

Нет. Ну нет. Эта "девушка" начала свою речь, что, скорее всего, была монологом, однако мне на это было всё равно. Прилетевшая в лицо девушке чёрная молния заставила ту замолчать, а мои девушки восприняли ту как сигнал к началу битвы, в которой они смогут высвободить все накопившиеся негативные эмоции на того безумного извращенца, что стоял за всеми бедами, которые они испытали здесь. Не скажу, что этот ублюдок не получил по заслугам, но они были как-то излишне жестоки, убивая его... то есть её... эту штуку, короче.

По завершении битвы я проверил выпавшие предметы. Как всегда, немножко монет, куда же без них, и парочка зелий, но вот остальная часть лута состояла из "уникальных" предметов, владеть которыми захотел бы лишь легендарный извращенец.

Фалическое копьё Трэпа

Тип Копьё Ранг Редкое

Урон 60 - 90 Тип урона Тупой

Уникальное копьё, сделанное для легендарного извращенца Силке Трэпа. Лезвие копья заменено 30-сантиметровый длинный кусок чёрного железного древа, отполировано до блеска и выполнено в форме человеческого пениса. С кого брались мерки для этого копья, или зачем его вообще создали покрыто тайной, разгадать которую возможно никому не удастся, так как того самого легендарного извращенца уже нет среди живых.

Прочность: 80/80

+20 атаки

+20 шарма

-80% к "Запугиванию"

Зачарование: Раздевание – Шанс 20%, что при ударе снимет часть брони или одежды с цели, телепортировав её на расстояние неподалёку.

Хентай-тентаклевый жезл Трэпа

Тип Жезл Ранг Редкое

Жезл, сделанный легендарным извращенцем-зачарователем Силке Трэпом. Хотя он и работает как нормальный жезл, обеспечивая пользователю магические атаки, на нём, к сожалению, наложено проклятие, наделяющее его побочным эффектом.

Прочность: 30/30

+30 магической атаки

+20 интеллекта

Зачарование: Похотливые щупальца – Где бы и когда бы не скаставал заклинание владелец, есть шанс 50%, что под случайным человеком (включая самого заклинателя) в пределах видимости заклинателя возникнут щупальца, что будут насиловать того в течении 10 минут.

Трэп-но cера-фуку (Мастроска Трэпа)

Тип Броня Ранг Редкое

Броня, сделанная легендарным извращенцем Силке Трэпом после того, как тот узнал о неком артефакте из другого мира. Этот артефакт был показан в томе, написанном "Black Dog" и рассказывающем о приключениях молодой девушки, что использовала магию, чтобы c помощью трансформации одеваться в матроску, подобную этой, которую затем использовала в битве против демонов, побеждая их с помощью лунной силы. Хотя чаще всего побеждённой демонами или противными пожилыми мужчинами оказывалась она сама.

Прочность: 30/30

Восстановление – Данная броня не может быть уничтожена. Когда её прочности нанесён урон, она затрачивает ОМ надевшего для самовосстановления.

+100 шарма

+30% к "Соблазнению"

-100% к сопротивлению "Соблазнению"

Зачарование: Соблазнительная аура – Автоматически использует Соблазнение на подсознании всех представителей противоположного пола.

Том зачарований Трэпа

Тип Том Ранг Редкое

Книга, что содержит в себе множество уникальных рецептов зачарований, созданных легендарным извращенцем Силке Трэпом. Хотя и не все, многие из них так или иначе связаны с всякими извращениями.

Для прочтения требуется Зачарование (Средний 1)

Книга исчезнет после прочтения.

Содержит 25 рецептов зачарований.

Лады, последнее может быть не таким уж бесполезным, но тем не менее этот босс был настоящим извращенцем, так что я только рад, что мне не доведётся встречаться с ним... ней... с этим снова.

Осмотрев комнату, я пришёл к выводу, что она была своего рода лабораторией для зачарований, однако большая часть оборудования в ней была слишком массивной и передвинуть её было невозможно, так что мы оставили его здесь. Не увидев здесь больше ничего полезного, мы отправились к лестнице и пошли по ней вниз. Могу только молиться, чтобы оставшаяся часть подземелья не была похожа на эту.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 32 - Голод и жажда**

Лишь ступив на новый этаж, мы моментально получили дебафф, что увеличивал наш голод на целых 300%! До этого момента в этой игре я такого не встречал, а вот в WoD подобное встречалось чуть ли не постоянно. Сеттинг-области. Сеттинг-область данного этажа увеличивала голод. Судя по проценту в дебаффе, могу сказать, что нам придётся делать остановки для перекуса приблизительно каждые полчаса!

Конечно, это может казаться раздражающим, очень даже, но это обязательно, так как проголодавшись в определённой степени, ты получаешь дебафф характеристик, а можешь и вовсе умереть. Этот этаж был специально спроектирован для того, чтобы мы по-быстрее расправились с нашими припасами. Могу только надеяться, чтобы это оказалось проделками босса этого этажа, и этот эффект не останется с нами до конца подземелья.

Враги на этом этаже так же были подвержены эффекту области, так как, завернув за угол, мы столкнулись с десятью "Голодающими культистами", у всех них был 24-й уровень. Состояние "Голодающий" в основном давало им дебафф к их психическому состоянию, но при этом наделяло их яростью, подобной той, что показывают акулы, находящиеся в воде с кровью. Все до единого они были озлобленными, а вооружён каждый был лишь парой окровавленных кинжалов. Ещё я заметил, что недавно здесь была битва. Неужто это безумное место заставило их поедать друг друга?

Может, у них и более высокий уровень, но они всё ещё были слабы, что бы кто ни говорил. Мы смогли уничтожить из без каких-либо проблем, а из ранений каждый из нас получил разве что парочку мелких рубцов. А ещё я получил хороший урок - не недооценивать слабых мобов. Во время битвы мы получили новый дебафф - "Кровавое безумие", что ещё больше увеличивал наш голод и наделял "голодающим" состоянием. Если бы не Делла, что с помощью магии жрицы смогла очистить нас от него, у нас были бы большие проблемы. Но даже после избежания одной проблемы оставалась ещё одна - заклинания, казалось, затрачивали на 20% больше ОМ, чем обычно, что было очередным эффектом области. Всё это было сделано для того, чтобы замедлить нас и заставить потратить как можно больше ресурсов.

Во время нашей зачистки подземелья мне на глаза попалось место, что походило на личный кабинет некой очень важной персоны. Последней как таковой там не было, однако находящиеся здесь стол, разбросанные тут и там заметки и остальные предметы выглядели довольно важными. Одну из таких заметок я как раз и подобрал, после чего получил уведомление.

15 ниевена 3460 год 4-й эры

Дражайшая Илаша,

Мне неведомо, когда я смогу отправить тебе его, но я обязан написать это письмо, чтобы уведомить тебя о нашем общем успехе! Я знаю, ты была настроена скептически, когда к нам в Мйленорис со своим предложением прибыла Джинерра. Ты сказала, что Орден семи удовольствий - абсолютная ересь, но я воочию засвидетельствовал силу жрицы Джинерры. И мой труд был вознаграждён.

Отныне я страж второго этажа, а не просто посвящённый. Мы трудимся для того, чтобы изменить этот мир, сделать его местом, свободным от оков, которые надевают на нас те, что держат в своих руках власть. Сделать его местом, где все смогут найти то, чего они желают больше всего на свете.

Я очень сильно хочу, чтобы ты пришла и присоединилась ко мне. Присоединяйся к нам, и ты увидишь силу, которой владеет жрица. Она уже продемонстрировала её стражам более низких этажей, и теперь я тоже должен получить Секреты восходящих удовольствий. Прошу тебя, приди ко мне, моя любовь, и мы вместе изменим этот мир.

Искренне твой,

Лиансорн Венмнинор

Календарь Фаренны

Белларанский стандарт календаря - это стандарт, что используется на человеческих, а также многих других землях. Эльфы всё ещё используют календарь Ветряного пути, а королевства дворфов - календарь Великого цикла. Эти календарь довольно схожи друг с другом, так как все имеют по тридцать дней в каждом из двенадцати месяцев, что разделены на сезоны. В одной неделе шесть дней, а пять недель вместе представляют месяц.

Хотя эльфы и дворфы с вами категорично не согласятся, укажи вы им на это, но единственная разница между этими тремя календарями - расположение праздничных дней, названия месяцей, а также сезоны, с которых начинаются года, и сами года.

Месяца белларнского календаря таковы: примус, секундус, тетриус, квортус, квинтус, секстус, септимус, октавус, нонус, децимус, андецимус и дуодецимус. Год начинается 1-го примуса, который также является первым днём лета. Между секстусом и септимусом есть пятидневный период (который также совпадает с концом лета), известный как "Куинкью облитус". Эти дни считаются периодом пиршества и отдыха, а по давней традиции ни одна человеческая нация не начнёт битву в это время. Даже человеческие нации, что в это время находятся посреди войны, перестанут атаковать врага на время Куинкью облитус, хотя и продолжат защищаться. По календарю текущим годом является 1265, начиная с создания Белларанской империи.

Месяца календаря Ветряного пути таковы: иомер, горен, ниевен, алсикс, шалендра, киллин, вайнтр, иниалос, вулпхар, ксхол, аррен и лолс, от имён главных божеств эльфийского пантеона. Год начинается 1-го иомера. Пять дней между 30-м лолсом и 1-м иомером носят название "Испытание перерождения" и являются периодом беспорядка, часто являющегося "чисткой" поведения, что в социуме считается неправильным в другие времена года. Весна по Ветряному пути начинается с ниевена. По календарю в настоящий момент 3460-й год четвёртой эры.

Месяца календаря Великого цикла таковы: даскхорн, тришбоу, ониксмешер, инпотджав, барбевфьюри, шаттеркфордж, кегбелли, файрихенд, драгонхарт, ёрсбренч, эшментл и рунсейн, от имён древних дворфских героев. Год начинается 1-го даскхорна, в начале зимы. Есть праздничные дни, что не принадлежат ни одному месяцу - по одному дню после ониксмешера, шаттерфорджа, драгонхарта и рунсейна, все они завершают собой каждый из четырёх сезонов (а конец зимы является концом года), а также есть один, что идёт сразу после эшментла - День короля, что является днём рождения первого короля Троала. По календарю Великого цикла в настоящий момент 3255-й год пятого цикла.

Новое задание: Письмо домой

Вы нашли письмо от некого культиста его жене в Мйленорисе. Узнайте судьбу культиста и доставьте письмо жене.

Ранг E

Успех Узнать судьбу Лиансорна Венминора и доставить письмо его жене, Илаше, в Мйленорис

Провал Не найти Лиансорна. Не доставить письмо

Награда Неизвестно

Задание обновлено: Жрица Джинерра

Вы нашли письмена, описывающие загадочную личность, которую зовут жрица Джинерра. Кто же она? Какое отношение она имеет к культу? Что представляют из себя эти "Секреты восходящих удовольствий"?

Ранг F

Успех Раскрыть личность Джинерры

Награда Неизвестно

Так, новый квест и обновившийся старый. Письмо было написано неделю назад. Но я никак не могу выкинуть из головы, тем более сейчас, тот факт, что эта грёбаная область всё ещё действует на нас. Я уделил ещё немного времени тому, чтобы обыскать комнату, пытаясь найти что-нибудь ценное, после чего мы двинулись дальше.

Второпях мы прорвались через группу голодающих культистов, вломившись в комнату босса. Вернее, я лишь предполагал, что это она. Внутри находилось несколько невероятно исхудалых фигур, которые не переставая наполняли едой рот существа, что было САМЫМ жирным эльфом из всех мною виденных.

Лиансорн Венминор

Мужчина демон обжорства

Волшебник/Певец клинка 30 уровня

Титулы: Любопытный, Исследователь, Тучный, Развращённый

Этот парень был чуть ли не абсолютно круглым! Как может кто-то типа него быть певцом клинка? Или в это его превратили "Секреты", которые ему показали? Ладно, не время размышлять над этим, так как этот жиртрест начал что-то говорить. Иииии заодно плеваться едой во время своей речи.

– Я ГОЛОДЕН! Отдайте мне свою плоть! Отдайте свои души! Я поглощу их все!

– Не сегодня, жиробас. Ребят, мочим ублюдка! – этот дурак даже пошевелиться не мог, ибо был чертовски жирным! Именно благодаря этому Севера смогла зайти к нему за спину и просто без остановки резать того на куски, в то время как он кричал и пытался использовать на нас заклинания. В ответ на это я и Юкико бесперестанно обстреливали его из луков и двигались достаточно быстро для того, чтобы избегать попадания его заклинаний. Тем временем Делла была сосретодочена на раздаче баффов всем нам, временно увеличивая наш урон, хотя и в ущерб её ОМ. Но это было просто идеальное время, чтобы прокачать это заклинание, ведь сейчас ей не было нужды беспокоиться о том, чтобы лечить нас.

– Чёрт тебя дери! Дай мне тебя достать! Стань моей пищей! Я убью---! – в этот момент толстый ублюдок наконец подох. Когда он умер, эффект области этажа сошёл на нет, позволяя нам вздохнуть с облегчением. Мы решили передохнуть, тщательно обыскать этаж на предмет всяких ценных предметов, а потом пойти уже на следующий этаж. Я забрал лут, выпавший с босса, но даже не обеспокоился тем, чтобы осмотреть его. Мною сразу же было принято решение в любом случае продать его в аукционном доме, что бы ни выпало с его тела. Также обновилось задание "Письмо домой", но даже думать не хотелось о том, что мне сказать его жене.

Когда мы попали на третий этаж, то почти сразу же попали под новый эффект области. Хотя этот был и не столь опасен, как тот, что был на втором, но он делал третий этаж гораздо более противным, чем первый. Кто бы ни создавал это подземелье, он определённо знал, как можно вывести из себя игроков.

Каждое открывание двери, каждое заглядывание в сундук, каждое обезвреживание ловушки и даже каждое лутание трупа любого моба стоило денег! И не мало - начиная от 5 ММ за лут чьего-то тела, заканчивая 10 ЗМ за открытие сундука. И платить было обязательно, каждый раз.

Это чертовски быстро начало действовать на нервы, так что мы с девочками решили как можно быстрее закончить с этим этажом, а о луте позаботиться потом, когда исчезнет эффект области. Мои инстинкты буквально вопили, когда я проходил мимо огромного количества непроверенных и закрытых дверей и оставлял позади позади кучи необлутанных трупов, но с этим уже ничего нельзя было поделать.

Наконец, мы добрались к круглой комнате, что была переполнена золотыми монетами и другими ценностями. И посреди всего этого на золотом троне восседал... золотой дворф?

Лорсек Голдшейпер

Мужчина демон жадности

Боец/Паладин 25 уровня

Титулы: Защитник королевства, Жадный ублюдок

Ух, опять демон, а? Моя тёмная магия не очень совместима с ними, а адский огонь так и вовсе бесполезен против демонов. Поэтому у меня остаётся лишь один вариант - рубить их моими мечами. Хорошо, что я не один.

Юкико приняла удар молотом дворфа на свой щит, но даже это не помогло ей, когда та была откинута назад на пару шагов невероятной силой дворфа. Я быстро встал на её место, нанеся по щиту дворфа достаточной силы удар, чтобы оттолкнуть тот и позволить Лезвию солнца проникнуть через его защиту. Как оказалось, хотя его кожа и состояла из золота, но под ней была всё та же плоть, так что и истекать кровью он тоже мог. К счастью, золото - мягкий метал, из-за чего, кстати, "золотую броню" обычно и заменяют платиновой сталью или сплавом метала потвёрже, после чего уже окрашивают в золотой.

Хотя даже так, оно давало ему какое-никакое сопротивление колющим и режущим атакам, что значительно усложнило нам жизнь. Но с Юкико вместе я взял на себя скорее защищающую роль, отвлекая на себя его внимание и позволяя Севере и Делле делать то, что они умеют лучше всего. Стоит сказать, эти областные заклинания сделали это подземелье до чёртиков раздражающим, но его боссы были вполне сбалансированными. Вот и эта битва не была особо зрелищной, а, скорее, просто длинной, сложной, мощной, в течении которой мы пытались довести дворфа до изнеможения, пока он, наконец, не упал замертво.

И сразу же за этим все монеты и "сокровища" в этой комнате превратились из золота в железо. "Жадный ублюдок", да? Да он чуть ли не весь лут с собой на тот свет забрал! Ох, ладно, хоть оставил что-нибудь на память.

Золотой молот клана Голдшейпер

Тип Боевоей молот Ранг Редкое

Урон 100 - 200 Тип урона Тупой

Древнее оружие, украшенное гербом клана Голдшейперов. Это оружие сотни лет передовалось по наследству в клане Голдшейперов. Сделанное из мифрила, зачарованное для большей схожести с золотом, это оружие является могущественной находкой для тех, кто возьмётся защищать земли дворфов.

Требуется 20-й уровень

Требуется раса: дворф

Требуется сила - 100

+80 силы

+100 телосложения

Пока экипирован, предоставляет иммунитет ко всем ядам и болезням

Неразрушим

Защитник фортуны

Тип Щит Ранг Редкое

Щит, созданный для использующих божественную магию. Изначально он использовался жрецом клана Голдшейпер и поколениями передавался по наследству. Гравировка в виде святого символа на этом щите меняется в зависимости от выбранного владельцем божества.

Требуется 20-й уровень

Требуется 80 мудрости

+200 ОМ

+200 ОЗ

+20% к божественным заклинаниям

+40 защиты

Зачарование: Умелый – Не владеющий щитами владелец способен использовать этот предмет без штрафа. Владеющий щитами владелец получает +10% ко всем бонусам от этого предмета.

Книга навыков: Напыление

Тип Книга навыков Ранг Необычное

Используйте эту книжку, чтобы получить навык "Напыление", что позволит вам за счёт ОМ нанести слой золота на любой предмет. Не изменяет характеристики оружия и не влияет на цену предметов.

Оповещение о новом задании: Возвращение Золотого молота клана Голдшейпер.

Вами была найдена древняя реликвия клана Голдшейпер, который принадлежит дворфскому королевству Троал. Возвращение Золотого молота клана Голдшейпер обеспит вам получение дружеские отношения с кланом и уважение всех дворфов, что услышат о ваших деяниях.

Успех Найти клан Голдшейпер и вернуть ему молот.

Провал Не возвращать молот.

Награда

Неизвестно

Клан Голдшейпер начинает относится к вам дружелюбно.

Репутация среди дворфов увеличивается.

Наказание

Клан Голдшейпер начинает относится к вам враждебно.

Репутация среди дворфов падает.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 33 - Холодные времена, пламенная ярость**

Когда мы наконец избавились от эффекта этой противнейшей области, что взимал с нас плату чуть ли не за каждый шаг, мы решили заняться сбором лута со всего этажа, заодно ища всякого рода информацию об этом подземелье. К счастью, дворф ничего не выбрасывал, так что совсем скоро я получил в своё распоряжение все его отчёты, часть которых использовалась самим культом, а остальная принадлежала лично Джинерре, которая, вроде как, была главой культа. А ещё я бонусом получил список торговцев, что имели дело с культом!

Часть полученных из них сведений стала для меня довольно неожиданной. Похоже, да, так и есть, эльф-толстяк и золотой дворф оба были превращены в демонов с помощью какого-то ритуала. Кстати, Трэп тоже должен... должна... должно было пройти через этот ритуал уже на днях. Ну, вы понимаете, если бы он не прошёл через ту "убийственную" часть его здесь пребывания. Соболезную Джиннере, которая, кажется, является лидером этого культа.

Также мы честно поделили между собой весь лут, качество которого было просто отменным. Предметов на выбор было несколько, но больше всех мне приглянулся хлыст, что имел способность заключать в себе души после чьего-то убийства, тем самым превращаясь в разумный предмет. Применение ему в отношении НПС ясно как день, но если я смогу заключать в него души игроков, я получу возможность мучить своих врагов, при этом не забивая голову их кормёжкой, как в ситуации с рабами. Если я смогу научиться делать подобное оружие, то мою гильдию (и страну, которую мы решим поддерживать) будут бояться все во всём мире.

Закончив с этажом, мы взяли перерыв. Мы уже часами сражались без остановки, так что немного отдохнуть и перекусить казалось заманчивой идеей. Судя по сведениям, что мы собрали со всех трёх первых этажей, впереди нас ждут те ещё трудности. Собранная мною информация указывает на то, что в этом подземелье всего семь этажей, о чём догадывался ещё до этого. А ещё я обнаружил закономерность в этажах. Нам уже встретились Лень и Жадность, так что следующей будет Гордость, а после неё уже Похоть.

Но даже имея представление о том, чего нам следует ожидать, задача легче не стала. Ступив на четвёртый шаг, мы сразу же прочувствовали на себе эффект области, что был столь же противным, как и остальные до этого, если не хуже. Во-первых, воздух здесь был чертовски холодным. Ну так, на "люди без сопротивления холоду будут получать от него урон каждую секунд" потянет. К счастью, у нас всех было кое-какое сопротивление ему, но сама по себе температура была той ещё болью в заднице. Однако хуже всего был второй эффект области, что не давал никому пройти дальше одного шага в секунду в любом направлении. Хотя и без хорошего не обошлось - пока ты стоишь на месте, ты можешь делать всё что хочешь. Но если ты попытаешь шагнуть, твоя нога просто не сможет сдвинуться с того места, откуда ты решишь пройти дальше одного шага. Это сделает бой тем ещё весельем, ведь стрелы и магия наносят нехилый урон.

К счастью, дураком я не был, так что все мои девушки заранее получили ряд указаний. Может быть, боевого опыта в реальном мире у меня было и не так много (ладно, вообще не было, если не считать парочку стрелок на школьном дворе), но в WoD я в течении шестнадцати лет вёл непрекращающиеся сражения, так что важность ног в ближнем бою и необходимость запасного плана на случай, если до врага достать не получается, для меня не пустой звук. А вот какие-нибудь мускулоголовые идиоты и боевые маньяки на нашем месте уже стали бы трупами.

Тем не менее я обнаружил, что ограничение области распространялось лишь на самостоятельные действия. Обнаружил я это, когда кастом тёмных щупалец впечатал врага в стену, перед тем как тот пытался выстрелить в Северу. В итоге он пролетел дальше одного шага, из чего я могу сделать вывод о действенности гуманоидных снарядов. Вражеские арбалетчики, увидев выражение моего лица, отступили на шаг назад, но из-за воздействующего на них того самого эффекта области убежать они никак не могли. Вскоре каждый ублюдок совершил по перелёту туда-сюда, хотя большая их часть всё же приземлилась у ног Северы, где она могла добить их и забрать весь лут, пока Юкико её прикрывала. Как только мы нашли эту лазейку, прохождение этажа стало намного легче. Вместо того чтобы сражаться с огромным количеством пачек врагов, мы могли использовать против них область.

Наконец, наши старания окупились, и мы попали в комнату босса этого этажа. Если честно, большей частью этих стараний была ходьба с этим раздражающим правилом "одна секунда - один шаг". Но за время пути я поднял свой уровень до 22, и всё это благодаря всем тем сражениям и битве с боссами, так что я не жаловался.

Аутумн Оакботтом

Женщина демон лени

Жрица/Бард 24 уровня

Титулы: Лентяйка, Проспавшая целый год

Итак, комната босса имела округлую форму, а в её центре стояла огромная роскошная кровать. На самой же кровати дремала женщина, которая с виду была похожа на халфлинга, только размером с маленького тролля. И она жутко громко храпела.

– Хозяин, там ловушка! – перед тем как я успел сделать шаг, меня остановила Севера и обратила моё внимание на магический след на полу. Любой переступивший порог активирует сигнализацию, тем самым разбудив босса и подставив себя и остальную команду под череду магических атак в узком дверном проёме. Действительно эффективная ловушка. Если найдутся боевые маньяки, что смогут зайти аж сюда, они будут уничтожены вот этой простой ловушкой босса. Давайте будем честны, любой, кто рассказывает о том, что нечестная игра - неправильно, просто сам не пробовал играть нечестно.

– Севера, придётся немного полетать. Сделай всё так, чтобы у босса не было даже возможности заговорить - никогда вообще, – Севера ухмыльнулась и кивнула, поняв замысел моего плана. Именно поэтому она была лишь немного испугана, когда вокруг неё начали обвиваться щупальца (хотя это могли быть последствия нашей первой встречи), схватили её и бросили прямо в босса. Она приземлилась в дальней стороне от босса и быстро достигла того места, откуда могла спокойно перерезать жрице горло.

Только босс проснулась и отчаянно попыталась вылечить себя, как была прервана моей и Деллиной магией, а также издавшем протяжной звук луком Юкико. Ох, да и Севера, пронзившая по несколько раз её почки, никак не помогла ей сконцентрироваться. Стоит ли говорить, что это было очень быстро, даже слишком как для "босс файта" в привычных всем ММО, но Icestorm делала упор на реализм. Однако я отлично понимал, что все мои "босс файты" были против гумоноидных созданий или, по крайней мере, животных, чьи слабые места я знал. Было бы гораздо труднее, сражайся я против нежити или монстров, что могли бы принести гораздо больше проблем. Люди и другие расы были послабее и предпочитали защиту, но имели огромнейший потенциал. Но если ты каким-то образом не дашь этому потенциалу проявиться, подобно мне, постоянно жульничающему и не дающему людям "честный бой", то они ослабнут.

Спустившись на следующий этаж, я сразу же почувствовал резкую перемену температуры. Сначала лёд, а затем огонь, да? Не то чтобы я ненавидел жару, но она действует на нервы. ПИЗДЕЦ как действует на нервы! Уф, здесь, похоже, поселилась Ярость, да? Босс этажа накладывал на всех, кто был на этаже, эффект "в ярости". Судя по всему, он сделает нас более яростными и заставит рваться к сражениям, пока та самая ярость будет провоцировать нас на ошибки. Нехорошо.

В то время как я скрипел зубами, окружение на краю моего зрение окрасилось красным, а я взял в руки свою катану, указал ею на трёх стражников, вооружённых боевыми молотами и мчащихся на нас: "Никого не щадить!" – и затем я ринулся в бой.

Какое-то время спустя, сколько действительно времени прошло, я сказать не могу, я опёрся на стену, пытаясь восстановить дыхание. Я вёл жестокий бой уже столько времени, что мне казалось, будто прошло уже несколько часов, хотя на деле, скорее всего, минуло лишь пару десятков минут, в течении которых я как безумный прорывался через толпы врагов на этаже. И тут я заметил, что мои ОЗ достигли значения в 10/1670. Вах. Я сделал глубокий вдох и взглянул на девчонок. Они все были в похожем состоянии, только вот своим приказом посреди гущи боя я оставил лишь себя, так что и большую часть урона получил также я. Усилием воли остановив себя, я произнёс: "Говорю всем, сейчас отдыхаем и восстанавливаемся. Делла, лечи нас. Мы продолжим, когда восстановятся твои ОМ", – окружение всё ещё на краю зрения казалось красным, но без окружающих нас "противников" сконцентрироваться было проще. Немножечко.

Как только мы подлечились, заново накинули все бафы и восстановили ОМ, я сделал вдох и с ноги открыл дверь в комнату босса. На этот раз я уже не смогу положиться на трюки и хитрость - я уже сейчас был полон ярости. Посмотрев на босса, я выругался.

Бургук Боншейтер

Мужчина демон ярости

Варвар/Боец 25 уровня

Титулы: Лорд ярости, Потрошитель плоти

Это был орк, вооруженный огромным, вдвое больше меня, мечом. Что самое важное - этой твари не составляло никакого труда с лёгкостью размахивать им. Из хорошего, он, похоже, не сильно беспокоился о броне, нося лишь набедренную повязку и безумную яростную гримасу на лице. Из плохого, на меня вновь нахлынула ярость прямо перед боем.

Каким-то образом я смог удержать себя в руках. Может, это было потому, что враг сейчас был лишь один? Неважно. Я рванулся вперёд, наравне со мной бежала Юкико, а Севера и Делла пытались атаковать эту тварь с фланга. Никаких хитростей, никаких разумных планов. Это будет битва.

Пролетев под массивным мечом, я резанул своими мечами, но смог оставить лишь парочку царапин. Однако это не страшно, ведь этим действием я позволил Юкико пронзить и порезать ноги орка, чем она смогла нанести им вполне заметный урон. Умно, но, видимо, этого ублюдка защищала какая-то магия. Просто прекрасно. Тем не менее он определённо почувствовал, как Северены кинжалы воткнулись в его селезёнку, но она успела отпрыгнуть до того, как он смог схватиться за меч и замахнуться им.

Сразу же за этим я нанёс двойной режущий удар по спине демона, надеясь привлечь к себе его внимание, что мне и удалось, так как эта гадина обернулась и ударила по мне с левой руки, да так, что после удара в каменной стене остался Зайн-размеровый отпечаток, а на меня самого было повешено состояние "ошеломлённый".

Когда я пришёл в себя, Делла уже залечила последние мои ранения, в то время как Севера и Юкико продолжали сражаться. Никто не был в своей лучшей форме, но опять же, боссу было сложно защищаться, когда его атакуют сразу с двух сторон. Когда он делал попытки наброситься на одну из девушек, та уклонялась, а вторая атаковала. Пару раз он попытался маневрировать и смог таким образом задеть их пару раз, но ни один из тех ударов не был столь же сильным, как тот, который получил я.

Спеша вернуться в бой, я во всё горло закричал, привлекая к себе внимание ублюдка. Он заблокировал мои мечи своим, после чего был вознаграждён пришедшим снизу ударом меча Юкико по его изрядно потрёпанной левой руке, которая тем самым наконец разрезала её до локтя. Видимо, варвары имеют способность, что позволяет им и дальше сражаться, несмотря на обычно парализующие раны. Если бы это было не так, эта сволочь уже давно бы не смогла удерживать свой меч. Севера тоже атаковала спину этой твари, разрезая её вплоть до ног и наконец разрывая сухожилия, тем самым приводя к отсутствию сил в её, твари, ногах, из-за чего та упала на колени. Я же добил орка, отсекая его голову и одновременно с этим используя Охотник за трофеями.

Текущие трофеи:

Крылья полунебожителя

Голова Бургука

Тяжело дыша, мы залились смехом и осмотрели лут. Несколько предметов были неплохи, но ни один из них не мог использовать никто из моей группы, так как они были ориентированы на варваров и орков. Тем не менее они могут за хорошую цену отойти кому-нибудь в аукционном доме.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 34 - Растоптанная Гордыня**

Мы уже прошли пять этажей подземелья, осталось ещё два. Если честно, я довольно впечатлён тем, каким образом это подземелье было сделано. Если бы я когда-либо встретил проектировавшего его человека в реальной жизни, я бы с высокой вероятностью сначала вдарил ему по роже, а потом угостил пивом. А может, в обратном порядке. Каждый этаж был сделан таким образом, чтобы как можно сильнее раздражать обычных игроков. Ловушки (что до жути бесили и не давали ОП), эффекты области, которые заставляли тебя понапрасну тратить ресурсы или серьёзно мешали твоему привычному стилю игры, и боссы, что могли бы быть для нас до жути сложными, если бы мы не нашли те довольно простые способы справиться с ними.

А теперь я шагнул на этаж Гордости, и здешний эффект области также оказался невероятно противным.

Бой чести

Все битвы проходят только в формате 1 на 1

Использование предметов во время боя запрещено

Использование заклинаний или способностей на союзниках во время боя запрещено

Использование заклинаний с областными эффектами запрещено

Вмешательство в бой союзника запрещено

Заклинания и атаки по области запрещены

Шанс критических ударов 0%

Итак, другими словами, это "фиг пожульничаешь"-этаж. Как же досадно, однако. Если честно, даже при том, что миньоны на этом этаже все имели 26-й уровень, мне не о чем было беспокоится, не считая битвы с боссом. Любой из нас четверых в битве один на один должен справиться с одним миньоном. А вот вытащить босса мне, видимо, придётся в одиночку.

Пробираться через этот этаж было сложно, ведь для этого нужно было пробиваться через ТОЛПЫ миньонов. За весь наш путь до комнаты босса я сумел насчитать близко пятидесяти штук. Ах, конечно, это не так уж и много, если ты с кем-то в команде, но пятьдесят боёв один на один всё равно изматывают. Я вздохнул и решил сделать перерыв, заодно исследовав помещение возле комнаты босса и поискать там всякие подсказки. Окей, в основном я хотел просто немного расслабиться перед битвой с боссом, но давайте не будем об этом.

В комнате, что выглядела как бараки, я нашёл журнал.

12 иомера 3064 года 4-й эры

Снова эта докучливая Джинерра приходила ко мне. Хочет, чтобы я присоединилась к какой-то её нелепой идеалистической кампании. Рассказывала что-то о получении откровения на дне удовольствия. Абсолютнейший бред. И вообще, "Джинерра"? Хах! Я помню её, ещё когда она была Лаедрой Иланой, маленькой глупенькой девочкой, играющейся в Мйлеронисе, куртизанская дочь. А теперь она уже зовёт себя "жрицей Джинеррой", ха!

18 иомера 3064 года 4-й эры

Эта девчонка утверждает, что совершила невероятное открытие. Оно как-то связано с каким-то ритуалом, находящемся в древнем томе, кем-то оставленным внутри библиотеки. Возможно ли, что кто-то мог по ошибке оставить в открытой секции библиотеки один из "Тёмных томов"? Может быть. Я потом схожу с этой малюткой и посмотрю на её открытие. Если нужно будет, я смогу её остановить. Вряд ли она сможет навредить такому рыцарю, как я.

20 иомера 3064 года 4-й эры

Я знала! Эта Джинерра практикует запретную магию и связывается с демонами! Я проследила за ней и подслушала имя её демонического хозяина - Неожур. Этой ночью придётся уйти. Завтра я вернусь, готовая к изгнанию демонов. Может, боги одобрят мою работу.

1 горена 3064 года 4-й эры

Я нашла этот дневник в своей сумке. Какая старомодная штука. Так знай же, я Нитроэль Крана, паладин Иомера и рыцарь Вирмвуда. Я помню, как пыталась проследить за Джинеррой и изгнать её с её демоном-хозяином. Я сглупила, и они одолели меня. После этого они показали мне "Секреты восходящих удовольствий", и теперь я стала совершенно другим человеком. Я никому не позволю прервать то, над чем они работают.

14 горена 3064 года 4-й эры

Все остальные уже подверглись ритуалу превращения, но я не согласна в отношении его насчёт жрицы. Она утверждает, что ритуал лишь соединяет его прошедших с орденом, однако не понимает, что есть существенная разница между ею и орденом. Мне нужно приготовиться к любым возможным результатам. Здесь я записала ритуал для "Секретов восходящих удовольствий", так что он не будет потерян в том случае, если со жрицей случится наихудшее. Работа должна продолжаться.

13 ниевена 3064 года 4-й эры

Я нашла решение проблемы, над которой раздумывала с самого своего перерождения. А именно - что делать, если кто-нибудь из ордена вдруг решит предать нас. С имеющейся у них силой любой из них стал бы грозным противником, таким, которого нельзя недооценивать. Поэтому я пришла к контр-ритуалу, таком, что отменил бы все изменения, вызванные "Секретами восходящих удовольствий". Он отменит все изменения у предателя, позволяя другим с лёгкостью победить его.

22 ниевена 3064 года 4-й эры

С верхнего этажа долгое время уже ничего не слышно. Похоже, кто-то смог узнать наше местоположение. Я попыталась с помощью магии связаться с другими, однако все на верхних этажах молчат. Я останусь здесь и не дам ни одному врагу притронуться к жрице.

Задание завершено: Жрица Джинерра

Вы нашли письмена, описывающие загадочную личность, которую зовут жрица Джинерра. Кто же она? Какое отношение она имеет к культу? Что представляют из себя эти "Секреты восходящих удовольствий"?

Вы раскрыли истинную личность жрицы Джинерры и роль в качестве лидера "Ордена семи удовольствий". Более того, вы нашли доказательства того, что "Секреты восходящих удовольствий" представляет из себя ритуал, который превращает разумных существ в демонов за счёт того, чего они желают сильнее всего.

Ранг F

Успех Раскрыть личность Джинерры

Награда

2000 ОП

Вы изучили ритуал "Секреты восходящих удовольствий".

Вы изучили ритуал "Отречение от восходящих удовольствий".

Оу, чудненько. Получается, враги уже ждут нас и знают, что мы уже разобрались со всеми, кто был на нашем пути. Однако же - падший паладин? Это определённо объясняет, почему она стала Гордыней. Ещё и завершил своё задание и получил парочку ритуалов. Я до этого как-то вообще даже не думал о каких-то магических ритуалах, в основном потому, что они забирают уйму времени, а именно его у меня почти всегда не было.

Ладно, думаю, я уже достаточно долго оттягивал этот момент. Я кивнул остальным, и мы наконец оттолкнули дверь в комнату босса этого этажа. Внутри находилась эльфийка с серебряными волосами и бледной кожей, а также чёрными ангельскими крыльями. На ней была надета сверкающая платиновая броня, а оружием её служили боевой молот, на котором сияли золотые руны, и щит с символом Алсикса, эльфийского бога войны.

Нитроэль Крана

Женщина демон гордыни

Мерзавка/Жрица 28 уровня

Титулы: Гений, Рыцарь, Надменная, Падшая

Оу, получается, когда она стала демоном, её класс сменился на мерзавку? Мне же лучше, ведь враги доброго и светлого типа обычно наносят больше урона злому типа, коим я и являюсь. Я шагнул вперёд, чтобы стать напротив бывшего рыцаря, мои мечи были наготове.

– Что же, нахальный глупец, что принёс нам столь много проблем, наконец явил себя. Я уже было решила, что ты решил поскорее зарыться в свою нору.

– Ох, прошу тебя, мне всего-то нужно было заняться кое-какими делами, перед тем как отправиться к Лаедре, чтобы обговорить с ней, какая же она всё таки озорная девица. Наверное, надо будет её потом отшлёпать. Если ты не даёшь мне пройти к ней, значит ли это, что ты хочешь того же?

– Угх. Думается мне, это закономерно, что первый человек, прибывший сюда, выявится извращенцем.

– Хах, забавно, однако, ведь боссы остальных этажей определённо не были святыми. Но эй, так как сегодня я великодушен, я дам тебе шанс. Встань на колени, и я оставлю тебя в живых.

– Я? На колени? НИ ЗА ЧТО! УМРИ, СМЕРТНЫЙ!

Попытавшись и сумев вывести эту женщину из себя, как я и намеревался, я улыбнулся, тоже начав готовиться к бою. Пытаться заблокировать или парировать удар боевого молота мечом - абсолютно тупо. Попытаться же встретить удар тяжёлого металлического молота без щита или другой достойной защиты - это как прямая просьба выбить тебе оружие из рук, если не сломать одну из них. И, в отличие от секиры и двуручного молота, рукоять этого оружия была слишком коротка, чтобы пытаться его парировать. Мне оставалось лишь уворачиваться и прыгать туда-сюда, пытаясь найти (или создать) выход из ситуации. В битве один на один в столь открытой местности я не был уверен насчёт того, смогу ли я что-либо поделать против тренированного бойца.

Естественно, это при условии, что это был бы честный бой. И это тупое условие. Если ты не жульничаешь, ты просто не пробовал. Честные бои лишь на дуэлях чести и тренировочных матчах, а сейчас происходила битва жизни и смерти. В такой ситуации не бывает ничего такого, что было бы "слишком", - все методы, которые могут принести победу, хороши.

Сначала мне нужно нарушить её концентрацию. Немного "Эйфории" должно подойти. Мне удалось скастовать заклинание одновременно с тем, как я нанёс удар Муншунрайсой, которая гарантировала игнорирование брони, проходя насквозь как фантом и нанося урон. Эта атака залечила парочку моих незначительных ран, но самое главное - это то, что она заставила мерзавку, не ожидавшую, что атака могла так легко пронзить её броню, вздрогнуть. А затем последовала "Эйфория", и она пошатнулась, в то время как глаза её от ненависти залились красным. Похоже, ей не сильно понравилось то, как я с ней играюсь, ммм? Ну, ей ещё меньше понравится то, что сейчас произойдёт.

Я отпрыгнул назад, уходя с пути удара яростно занесённого над головой молота, и использовал тёмные щупальца. Ей удалось отвлечь одно щупальце своим щитом, но остальные четверо схватили её за руки и ноги, в то время как шестое прижалось к её животу, обматываясь вокруг неё. Наконец, седьмое щупальце нанесло ей удар по спине. Включить сюда ещё кучу других тентаклей и то, что ослабляющее заклинание "Эйфория" всё ещё висит на ней, и надменная мерзавка вынуждена была свалиться передо мной, оперевшись на руки и колени.

– Вот, хороший демон. Я знал, что ты могла встать на колени. А теперь искренне умоляй меня, и тогда я забуду о случившемся.

– Иди к чёрту!

– Ах, прекрасно. Я надеялся, что ты скажешь это, – из своей сумки я достал латунный рабский ошейник, один из предметов, что Юкико создала, оттачивая свой навык кузнеца, и впоследствии зачарованных мною, чтобы те работали так, как мне надо. Когда Нитроэль увидела его, она тут же побледнела и попыталась сопротивляться щупальцам, но это было тщетно.

– Погоди! Погоди! Я рыцарь Вирмвуда! Ты не можешь так поступить со мной!

– Своим присоединением к этому культу и позволением превратить себя в демона ты предала Вирмвуд. Самолично будучи рыцарем Вирмвуда, а также человеком, которого сам король уполномочил на обладание рабами на территории королевства, я принял решение, что лучшее применение тебе будет в качестве моего питомца, по крайней до тех пор, пока я не развею твою трансформацию. Ах да, я нашёл твои журнал и заметки.

Она закричала, но я надел ошейник и приказал ей умолкнуть и отменить её областной эффект. После этого заклинание на области развеялось, в то время как ей ничего не оставалось, кроме как пялиться на меня, даже когда я развеял наложенные на неё заклинания.

А теперь, когда со всем было покончено, я произнёс: "Ну, как я и говорил, я прочёл твой журнал и нашёл заметки о ритуале "Секреты восходящих удовольствий" и твоём собственном ритуале "Отречение от восходящих удовольствий". Самое интересно, что последний ритуал нужно провести по прошествии двадцати четырёх часов с проведения первого, трансформирующего человека. Так как ты Гордыня, двадцать четыре часа для тебя - настоящий позор! Для начала мы изменим твоё имя на Шкуру. Тебе придётся заработать имя получше. Ох, и ты можешь говорить, но вежливо и радостно.

Шкура ни чуть не обрадовалась, но когда она заговорила, её голос звучал в высшей степени радостным, что уж точно раздражало её ещё больше: "А как я могу заработать имя?"

Я покачал ей пальцем: "Нет-нет. Не используй "я". Всегда называй себя "эта рабыня" или "эта шкура", или "эта шлюха", или вообще как угодно, если ты считаешь, что это может понравиться мне, но тебе же лучше, если это будет как можно более унизительно по отношению к тебе. В качестве наказания - разденься до гола. Юкико подержит твоё снаряжение в своём инвентаре. Больше у тебя нет права носить что-либо, кроме этого ошейника.

Я на секунду замолчал, смотря, как она раздевается, и продолжил: "Теперь поговорим насчёт того, как заслужить себе имя. Всё просто - тебе нужно всего лишь удовлетворять мои нужды и заставить меня поверить, что тебе это настолько же приятно, как и мне. Я инкуб, думаю, ты можешь представить, что я имею в виду, ага? Но не беспокойся. Я не буду насиловать тебя. Тебе самой придётся умолять меня притронуться к тебе, умолять взять тебя", – естественно, так как она в настоящее время была воплощением гордыни, это станет для неё настоящей пыткой. Как только мы покинем это подземелье, я отлично повеселюсь, тренируя её.

Но сначала нужно посетить ещё один этаж.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 35 - Исступление**

Зачарованный взгляд

Все создания, что встречаются с другими существами взглядом, вынуждены сопротивляться эффекту очарования. Сила эффекта зависит от статистики "Шарм" создания.

Весь урон от заклинаний и оружия сводится к 0.

Поддавшись похоти, создания освобождаются от действия эффекта на 10 минут.

И снова раздражающий эффект области. Хотя этот, однако, хитёр как чёрт. Нужно всё время тратить свою выносливость, чтобы не попасть под эффект этой самой области. А так как нигде ничего не говорилось об принадлежности к той или иной расе или полу... ну, я просто надеюсь, что тут нигде нет группы, состоящей целиком из парней, и минотавра до кучи, ибо это было бы ОЧЕНЬ неловко.

Ох, конечно, есть таки люди, которым АБСОЛЮТНО точно это понравилось бы. Тем не менее в подобных играх все ещё около 60-70% от всех игроков - мужчины, даже если пол персонажей не всегда соответствует полу игроков. В общем, не всем бы понравилось наблюдать, как сосутся двое парней. В этом нет ничего плохого, но видеть такое лично я бы не хотел, а быть непосредственным участником так и тем более.

Пытаясь сконцентрироваться на размышлении о том, как справиться с данной ситуацией, я обернулся и посмотрел на Шкуру, специально устанавливая с ней зрительный контакт. Сразу же пришёл в действие эффект очарования, но её шарм был меньше даже шестой части моего. Она стала постанывать, пока я продолжал смотреть ей в глаза, после чего наконец произнёс: "Итак, что пишется в состоянии очарования?"

Прошло пару секунд, в течении которых она, похоже, обдумывала сказанное мной: "Л-люблю вас. Десять минут. Хочу ваше тело. Почему? Я не такая! Я..."

Я поцелуем оборвал её слова, а после прошептал ей на ушко: "Хорошая девочка". Это было для неё слишком, и её ноги не выдержали, из-за чего их обладательница грохнулась наземь. Я принял решение сейчас проигнорировать ручьи жидкости, стекающие из определённого места девушки.

Не глядя на остальных, я сказал: "Избегайте контакта глазами с кем бы то ни было. Никто не знает, что будет дальше".

Как только мы вошли в первую комнату, я сразу же вспомнил о том, какие всё таки садисты разработчики этого подземелья. Мы вошли в круглую комнату, что была украшена шелками разных цветов и удобными подушками. Четыре колонны удерживали четверых рабов с помощью цепей, что тянулись от колец на колоннах и оканчивались на шеях узников. Цепи были достаточно длинны, чтобы они могли достать до земли, но недостаточно для того, чтобы достать друг до друга.

Четвёрка рабов состояла из: человеческого мужчины, мужчины-орка, эльфийки и женщины-дворфа. Дверь, что могла вести из комнаты, видна была лишь одна, и она была запечатана магией этой области, основанной, судя по всему, на замочных скважинах, хотя это лишь домыслы. Похоже, мы попали на "загадочный" этаж. Ну, или по крайней мере на "тебе нужно найти жёлтый ключ, чтобы продолжить"-этаж.

Как только мы оказались в центре комнаты, рабы повернулись к нам, разглядывая нас. В унисон. А после начали говорить. В унисон. Это был не тот "обученный хор" унисон, а унисон в стиле "страшные близняшки".

– Мы хранители врат. У четверых стражей есть двенадцать ключей. Шесть из них ведут к свободе, четыре - к погибели, один позволяет пройти дальше, а другой - вернуться назад. Каждый ключ может быть использован лишь единожды.

Стрёмно, ага? Тем не менее нам предстояло найти этих четырёх стражей и забрать у них ключи. "Как мне найти стражей?"

– Удовлетворите похоть хранителей врат, и их двери покажутся пред вами. Каждая из дверей ведёт к одному из стражей, – произнесли они, продолжая говорить, как страшные близняшки. Угх.

Именно поэтому я и сказал, что разработчики этого подземелья - садисты. В основном нам требовалось каждому взять на себя по одному рабу, чтобы продвинуться дальше. Для моей группы это более-менее нормально, ведь состояла она в основном из девушек, а вот "нормальной" группе пришлось бы наблюдать, как какой-нибудь парень (или парень, играющий женским персонажем) переспит с другим парнем, и при этом никакой конфиденциальности. Уже этого достаточно, чтобы запугать большую часть людей, и не один человек в этот момент уже решил бы покинуть подземелье. Играть на слабостях игроков - истинное зло, скажу я вам!

– Ладненько, сделаем это. Севера, ты хорошо вела себя в последнее время, так что можешь сама выбрать себе одного из мужчин. Юкико, ты выберешь того, что останется. Делла, на тебе дворф. Эльфийку я беру себе. Шкура, стань в центре и покажи нам свой лучший сексуальный танец. Если он мне понравится, сможешь надеть набедренную повязку, как у этих рабов.

Все остальные были счастливы своим назначением, а вот Шкура начала грозно пялиться на меня и даже продолжила это делать во время танца. Хотя танцевала она и так себе. Думается мне, паладинов не часто обучают сексуальным танцам.

Посмотрев на эльфийку позади, я неприкрыто злостно улыбнулся и произнёс: "Итадакимас!"

(Позже)

Опять одевшись в свою броню, я хорошенько размялся и взглянул на (всё ещё) танцующую Шкуру: "Шкура, можешь уже перестать. Твой танец был по истине ужасным. Но я позволю тебе снова носить одежду, однако только при одном условии".

Шкура снова сердито посмотрела на меня, но всё же сумела удержать вежливый тон и спросила: "И что это за условие?"

Я поднял стеклянную бутыль с зельем лечения внутри на уровне её лица: "Будешь держать её внутри себя до тех пор, пока я не попрошу отдать её мне". Её глаза расширились, как только она услышала это, и она всем своим видом показывала, что уже была готова отказаться, но в конце концов согласилась, а её глаза опустились, отказываясь смотреть на меня.

Я заставил её облизать бутыль, чтобы немного смазать ту перед тем, как засунуть в её задницу. Я не делал это слишком жёстко, но был настойчив. Всё таки основной целью было унизить девушку, а не причинить ей боль. После этого я позволил ей надеть шёлковый наряд наложницы (вообще, я планировал вручить его одной из девушек в качестве подарка, но использование его для тренировки новенькой тоже неплохо).

Как только мы все отдохнули после "открывания" дверей, Севера и я возглавили путь через дверь, что открылась за уже спящей эльфийкой.

Наджсан Бладлеттер

Мужчина инкуб

Доминатор/Плут 28 уровня

Титулы: Поклявшийся похотью

И нашли инкуба, одетого в... думаю, это можно было назвать сбруёй, но уж никак не бронёй. В общем, она была сделана из кожи и выглядела, как что-то из разряда плохого BDSM-фильма. Я действительно, действительно не хотел слушать, что там этот говнюк должен был мне сказать, так что повернулся к Шкуре и вручил ей молот с щитом, которые она раньше использовала: "Шкура, убей этого придурка, не дав ему заговорить, и сможешь снова надеть свою броню".

Окей, именно в данной ситуации я просто не хотел марать руки об эту тварь, но вознаграждение рабов, что приносят пользу, - это важная часть правильной тренировки, ага? И да, из-за позволения ей выполнять разного рода достижения в ней может взыграть гордость, но я точно уверен, что смогу справиться с этим с помощью унижений и оскорблений. Мне не нужна демоница в моей команде, а нужна эльфийка, которой она была до этого. Иметь дело с демонами - слишком много проблем.

Ох, только посмотрите, она уже пошла и убила его. Я подбодрил её поздравительным шлепком по заднице (задев бутыль, естественно) и произнёс: "Хорошая девочка. Держи свою броню, но не вынимай бутыль", – и подобрал три ключа. Они все были латунными, все выглядели одинаково, а единственным отличием в них был цвет драгоценного камня, вставленного в них: зелёный, синий и красный. Иии... Я не могу идентифицировать их, не считая их наименований, таких как "Красный ключ". КАК ЖЕ ЭТО РАЗДРАЖАЕТ!

– П-прошу... – доносящийся со стороны стон заставил меня повернуться в его сторону, и я увидел перед собой эльфийку с окровавленной спиной, привязанную к деревянному знаку икса. Ох, так мы нашли комнату пыток, славненько.

– Шкура, кто это?

– Нарушительница. Её не так давно на поверхности поймала стража.

– А ещё кто-то есть?

– Включая четвёрку снаружи? Должно быть ещё пятеро выживших. Их притащили сюда, чтобы те удовлетворяли жрицу.

– Пока не заслужишь себе имя, будешь зваться Шлюхой Джинеррой.

– Да, хозяин.

– И зачем той другой Шлюхе понадобилось держать рабов здесь, внизу?

– Всё из-за её второй силы, которую ей даёт её областная сила. Каждый раз, как кто-либо в области заклинания удовлетворяет похоть какого бы то ни было существа, она получает буст ко всем характеристикам на десять минут.

ЧЁРТ ВОЗЬМИ! Я так и знал, что одинаковое время для дебаффа и для сопротивления ему не могло быть просто совпадением! Ты можешь получить невосприимчивость к её областному заклинанию, однако вся твоя команда значительно увеличит её силу! Если я когда-нибудь встречу разработчиков, ответственных за это дело, Я КЛЯНУСЬ, я врежу им прямо по их яйцам.

Окей, нужно сначала придумать, что делать с той рабыней на стене, а с остальным разберёмся позже.

– Итак, рабыня, тебе помощь нужна?

– Ключ! Прошу. Хозяин Бладлеттер сказал, что ключи очень важны. Один из трёх ключей ведёт к свободе, один - к смерти, а другой позволяет вернуться назад.

– А есть ещё подсказки?

– Есть одна загадка, которую заставляли учить всех рабов:

От тьмы бегут страшась глупцы,

Чтоб увидать, как будет солнце рассветать.

Но есть ещё сердца, что истину хранят.

Так низвергнитесь же в океана синеву,

Пока они рабами всё живут.

Годы боли подойдут к концу под былием,

Увидевшие красный цвет

Сейчас уже мертвы.

Десять душ сейчас живут как рабы для утех,

И пока они свободны, несвободны все.

По правде говоря, простенькая загадка. В загадке были упомянуты синие и красные цвета, так что у нас есть уже две отправных точки, и мы можем использовать их, чтобы выяснить всё остальное. Так как синий "хранит истину" и "низвергается", то он, должно быть, связан с ключом, что ведёт далее. Красный - это смерть, это очевидно. Использование такого ключа убьёт любого, на ком он был использован. Былие - зелёный цвет, может ли тогда зелёный ключ позволить узникам получить свободу? И оставался последний ключ, который, по идее, позволял выйти отсюда.

Но у нас всё ещё остаётся другая проблема. Десять рабов, шесть зелёных ключей и четыре красных. Нужно либо убить четвервых рабов, либо оставить их закрытыми здесь. Я подозреваю, что синие и жёлтые ключи не будут работать, пока не будут использованы все красные и зелёные. Итак, опять же, разработчики просто подъёбывают игроков. Если ты хочешь продвинуться дальше, тебе нужно выбрать из десятки рабов четверых, которым будет суждено умереть.

Качая головой, я посмотрел на Деллу: "Залечи её раны. Сначала соберём все эти ключи, а потом уже разберёмся, что делать с этими рабами".

(Позже)

В общем, процесс умерщвления трёх оставшихся стражей шёл как по маслу, но не без своевременного "удовлетворения нашей похоти", когда сопротивление проходило. Не беря во внимание воздействующее на нас областное заклинание, все битвы с ними сводились к сражению пятеро на одного (я решил позволить Шкуре временно сражаться вместе с нами). В двух комнатах в каждой мы нашли по рабу, в одной комнате был мужчина-человек, с которым, как с игрушкой, игралась гарпия, а в другой - женщина-орк, которую вовсю насиловал кентавр. А вот последняя комната была "особенной". Три девушки эльфийки, по их словам - сёстры, были связаны и вынуждены развлекать доппельгангера, который определённо тащился от инцеста с двойняшками. Я полностью уверен, что разрабы просто выбрали случайный фетиш из взрослой секции 10chan.

Короче, сейчас при себе я имел двенадцать ключей: шесть зелёных, четыре красных, один синий и один жёлтый. Теперь я должен освободить шестерых рабов, ещё четверых убить, а затем "усилить босса", чтобы она не могла очаровать меня, как только мы с ней пересечёмся взглядами. Будучи... человеком сомнительного характера, которым я был в роли Зайна, я решил для начала побольше узнать об этих рабах, а потом уже делать выбор.

Лукас Мейсон

Мужчина человек

Ремесленник 5 уровня

Титулы: Раб, Сломленный

Этот парень был вроде некой диковинки. Очень мало людей решатся выбрать классом ремесленника или торговца, ведь лучше взять их себе за подкласс или специализироваться на чём-то в собственной профессии. Эти классы не дают никаких боевых бонусов, что делает затруднительным поднимать уровни. Особенно потому, что требуется всё время ходить по опасным местам, чтобы доставать материалы и улучшать навыки.

Так почему же кто-то вообще может решить выбрать их, если есть профессии, от которых можно получить гораздо больше пользы в тех же направлениях? Ну, для начала, ты можешь выбрать одинаковые класс и профессию, и они наложатся друг на друга, позволяя тебе стать, к примеру, действительно умелым кузнецом. А у ремесленника есть доступ ко ВСЕМ видам крафта, а не лишь к одному, что делает его идеальным выбором для промышленных персонажей. Да, ты будешь ужасен в бою, но взамен ты сможешь получать небольшое количество опыта с крафта предметов - уникальная фишка класса.

Итак, он довольно интересный. Но недостаточно для того, чтобы оставлять его в живых. Да и тем более, он ведь сломленный. Навряд ли он хоть чего-то стоит.

Вургтус Скулсплиттер

Мужчина орк

Боевой маньяк (Варвар)/Яростный берсерк (Варвар) 167 уровня

Титулы: Лорд безумия, Несгибаемый, Один против сотни, Раб

167 уровень? Каким макаром он– нет, я знаю, как они поймали этого болвана. Без сомнения, он был обладателем куриных мозгов, и, очень вероятно, меньшего шарма, даже чем у меня. К тому же, он ещё и два раза варвара выбрал, чтобы развить его двумя разными путями! Не спорю, он был настоящим боевым монстром, но мышцы вместо мозгов и боевые наркоманы - вещи абсолютно несовместимые.

Брайлрес Хардботтл

Женщина дворф

Носитель света (Паладин)/Защитник (Боец) 200 уровня

Титулы: Защитница Гориуса, Благословлённая Морадином, Защитник королевства, Убийца демонов, Убийца орков, Бич нежити, Рабыня

Благословлённая Морадином? Неужто я опять наткнулся на очень важную персону? Судя по всему, 85 очков удачи всё таки на что-то сгодились. Я очень сомневаюсь, что кто-либо ещё в игре купил процентное увеличение удачи в момент создания персонажа. Она вообще сама по себе была характеристикой, на которую люди не особо обращали внимание, но которая может оказаться весьма полезной в отношении дропающихся предметов и критических ударов, а также в "особых встречах", подобных этой.

Какая-нибудь большая шишка определённо обрадовалась бы, если бы я спас её.

Даршае Раварорис

Женщина эльф

Бард 12 уровня

Титулы: Рабыня, Сломленная

Ах, это та эльфийка, которую я до этого опробовал, чтобы открыть дверь. Она была недурна собой, а её класс "Бард" был довольно интересным. Я уже вижу те возможности, что она мне даст, если я возьму её с собой, хотя мне и придётся держать её подальше от битв, как Астара, по крайней мере до тех пор, пока она не станет достаточно сильна для того, чтобы её можно было использовать.

Луша Мираджайр

Женщина эльф

Разбойница/Рейнджер 21 уровня

Титулы: Мёртвый двойник, Самозванка, Рабыня

Это была та эльфийка, которую я нашёл на стойке для пыток. И, как ни странно, она была мёртвым двойником принцессы Исайи. А титул "самозванки" наверное означает, что она под шумок наварила себе денег благодаря своему внешнему виду. Могу только догадываться, какая была бы у Исайи реакция, если я подарил ей эту девушку. Думаю, этого определённо было бы достаточно, чтобы потом получить парочку благодарностей от неё.

Лерс Стархайд

Мужчина человек

Некромант/Призыватель 20 уровня

Титулы: Одарённый, Наивный, Раб, Сломленный

Этот парень... путешественник? Наверное, он попал в ту же ситуацию, что и порабощённая Зефара, и всё это время находился здесь, ожидая, пока его спасут. Или же он просто стал извращенцем, если вы понимаете, о чём я. Учитывая, что он был "парнем" той гарпии и нисколько не сопротивлялся во время того эпизода спаривания, во время которого я гарпию и убил, я больше склоняюсь ко второму варианту.

Шагар Бладзистл

Женщина орк

Жрица/Варвар 32 уровня

Титулы: Принцесса, Убийца демонов, Преданная, Убийца полулюдей, Рабыня

Сначала благословлённая, а теперь принцесса? Ох, вау, а у меня великолепная удача! К тому же она, похоже, была чертовски сильна. И я же получу награду за спасение принцессы, да?

Дуру Квайлес

Женщина эльф

Земляная ведьма/Монашка 30 уровня

Титулы: Стойкая, Непоколебимая, Аскет, Рабыня

Зенса Квайлес

Женщина эльф

Некромант/Тёмная жрица 30 уровня

Титулы: Безнравственная, Дитя ночи, Влюблённая в лича, Рабыня

Нимуе Квайлес

Женщина эльф

Шаман/Друид 30 уровня

Титулы: Говорящая с духами, Дитя природы, Оракул, Рабыня

И три сестрёнки. На самом деле, они были столь похожи, что, возможно, могли быть даже тройняшками! Это было чрезвычайной редкостью для эльфов, судя по тому, что я слышал. Да и классы у них были интересные, и они могли бы пригодится, когда я займусь своей гильдией. Но если я захочу спасти одну из них, то, наверное, надо будет прихватить и остальных двоих, после чего у меня останется всего три доступных "спасений".

Ну, остался лишь один вопрос: кого из них всех я убью?

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 36 - Пешка демона**

Выбрать было не так уж и сложно. Оставалось лишь сделать дело.

Уже будучи в комнате гарпии, я навис над хихикающим магом, что всё ещё был покрыт кровью зарезанной прямо над ним полуженщины-полуптицы. Взглянув на них поближе, я заметил, что в добавок к рабским ошейникам на их шеях, которые, вместо того чтобы просто соединяться с цепью и на постоянной основе привязывать их носителей к стене, обладали специальными маленькими замками, на них ещё были и оковы из серебра, что связывали их руки вместе, оставляя лишь приблизительно полметра свободного пространства между кистями рук. Замки на цепях и рабских ошейниках были иного типа и не подходили под найденные мною ключи, а вот под таковые на оковах последние должны были быть как раз. Поэтому мне сначала нужно найти ключи от остальных замков, чтобы окончательно освободить рабов.

Не стоит терять времени. Склонившись над потерявшим рассудок магом, я протянул руку с ключом: "Время тебе отдохнуть, малыш", – как только я сунул красный ключ в замок, передо мной появилось сообщение.

Системное сообщение!

Данное действие приведёт к смерти личности. Магия воскрешения не сработает на тех, кто был освобождён от проклятых кандалов красным ключом. Путешественники, которые подвергнутся воздействию красного ключа, вернутся к первоначальному первому уровню, все их навыки сбросятся до уровня Начинающий 1 (0%), а их раса принудительно будет изменена на случайную расу нежити.

Желаете ли вы продолжить?

Да/Нет

Чёёёёёрт! Это была одна из тех вещей, что выведут из себя кого-угодно! Я просто ОБЯЗАН научиться делать такие штуки! И как, вашу мать, какая-то там демоническая сука получила себе в руки такие противные штуки, как вот эта вот хрень?

В общем, я выбрал "да" и повернул ключ. Серебряные кандалы испустили отвратительное тёмное сияние и расщепили мужчину... за минуту, в течении которой он кричал всё, мать его, время. Когда он исчез, единственной вещью, что он оставил после себя, стал рабский ошейник и ключ от него (который выпал из внутренней части кандалов). Итак, плюсом к 240 дурной славы я получил новый ошейник.

Рабский ошейник, демоническая сталь

Тип Ошейник Ранг Редкое

Будучи улучшенной версией обычного рабского ошейника, найденной на просторах мира, данный ошейник отражает отлично проделанную мастерскую работу, к тому же он был сделан из демонической стали, отличающейся от металлов низшего качества. Когда он используется, то отображает персональный или семейный герб хозяина, показывая, кому принадлежит раб.

Не может быть использован на созданиях, чей уровень на момент поимки равен или превышает 250.

+200 шарма

+1000 ОЗ

Демоническая сталь: Может быть использован на ангелах и других добрых созданиях вплоть до 350 уровня. Может быть использован на демонах и других злых созданиях вплоть до 50 уровня.

Зачарование: Восстание из мёртвых – Каждый месяц раб, надевший этот ошейник, может восстать из мёртвых ценой потери уровней.

Окей, теперь у меня есть представления о том, откуда эта сука получила всё это, и как она смогла подчинить ту дворфку. У неё есть демонический хозяин, который и поставлял ей все игрушки! Если бы я не использовал девушек, чтобы поддерживать своё сопротивление, тогда любой надевший этот ошейник в пределах областного заклинания стал бы для меня огромной проблемой, встреться мы с ним глазами.

Короче, установив себя хозяином ошейника, закинул ключ себе в инвентарь и продолжил тур смерти. То есть я пошёл в главную комнату и использовал красные ключи на человеке, орке и девушке-эльфийке, наблюдая, как они в мучениях дезинтегрируют, оставляя лишь ошейники. Я повернулся к Брайлрес. Она посмотрела на меня со смирением, ведь уже видела, что случилось с остальными, но была слишком горда, дабы просить не убивать её, а также не хотела лишний раз веселить меня, проклиная моё имя. Тем было бесценней выражение её лица, когда я достал зелёный ключ.

Кандалы пали на пол, а я подобрал два ключа, один из которых служил для снятия цепей, соединяющих паладина со стеной, а другой - для снятия ошейника. Сняв и то и другое, я прикарманил себе её ошейник.

– Благодарю тебя, путешественник. Ты оказал мне огромную услугу, я обязательно отплачу тебе за это, – поклонилась низко дворф, что выглядело бы более впечатляюще, будь на ней надето что-то кроме набедренной повязки и пары лоскутков ткани.

Я улыбнулся и покачал головой, после чего посмотрел ей в глаза и заговорил: "Не стоит нам говорить об этом сейчас. Мне ещё нужно освободить остальных, да и Джинерра всё ещё не побеждена. Когда я расправлюсь со всем этим, тогда и поговорим". Дворф покрылась румянцем - её сопротивление уже давно как закончилось, в то время как у меня всё ещё было время (ладно, всего тридцать секунд), но ей всё же удалось кивнуть.

На этой ноте я отправился к трём девушкам эльфийкам. Как только я пересёкся с ними взглядами, всё вокруг затянуло розовым. Мой шарм был больше, чем у них, однако все втроём они создавали большое напряжение для меня. Слишком большое. Ох, кажется, только что у меня напряглось что-то ещё...

(Позже)

Когда мы пришли в чувство, я снял кандалы и ошейники с трёх сестёр, которые краснели каждый раз при виде меня, что было вполне нормально. В конце концов, большинству людей было бы слегка стыдно, если бы у них был секс вчетвером вместе с их двумя сёстрами и каким-то парнем, особенно когда они уделяли так же много "внимания" друг другу, как и мне.

Я уговорил их подождать со всем остальным, а о планах на будущее поговорить потом. Когда мы с девушками вернулись в главную комнату, то услышали тихий хохот (мы неплохо так пошумели), но так как заклинание области держало на пределе всех, никто не жаловался. Далее я освободил от кандалов поддельную Исайю, но оставил ошейник на её шее (хотя и установил себя её хозяином, но это на время).

– Оу, не беспокойся, дорогуша, я с тобой не надолго. Я знаю одного человека, которому ОЧЕНЬ интересны люди, которые пытаются выдавать себя за неё. Ты станешь отличным подарком для принцессы. Но эй, хотя бы жить будешь во дворце.

Наконец, пришло время освободить принцессу-орка. Идя к комнате, в которой находилась Шагар, я увидел её, пристально смотрящую на меня, и ухмыльнулся: "Ну, принцесса Бладзистл, прости, что пришлось оставить тебя напоследок, – я снял с неё кандалы, а затем и ошейник. – Теперь ты свободна, хотя у нас всё есть ожидающая выполнения работа".

Я хотел сказать ещё пару слов, но принцесса схватила меня и поцеловала прямо в губы: "Ты силён. Переживи эту битву, и я выношу твоего ребёнка - таковы традиции моего клана", – и вправду ведь, орки - раса воинов. Женщины ищут себе сильных отцов для их детей, что обеспечивает силу рода. Ну, а ещё это весело.

Я кивнул и шлёпнул принцессу по попке: "Тогда до встречи после боя, принцесса", – если хочешь завоевать уважение орков, нужно вести себя с ними уверенно, особенно с женщинами. Разные культуры, все дела.

Итак, я проверил таймеры членов моей группы. У меня ещё восемь минут до того момента, как сопротивление пройдёт, а у девушек по четыре. Я не хочу лишний раз усиливать босса, так что этого должно хватить. Я взглянул на девушек, они кивнули мне. Я вздохнул и вставил синий ключ в замочную скважину двери.

Вы обнаружили тёмное святилище.

Разблокированные локации тёмных порталов: Фатон, Мйленорис, Извращённые шахты

Итак, значит, это место было тёмным святилищем. Просто прекрасно. Так будет намного проще возвращаться сюда, если я решу обустроить здесь свою гильдию (когда я создам её).

На троне восседала эльфийка, что буквально источала из себя сексуальность. Даже её красная кожа никак не мешала этому. Она была демонически горяча. Оу, а ещё практически полностью голая. Единственной надетой на ней вещью был кожаный корсет, что не закрывал собою вообще ничего, а также плеть, обёрнутая вокруг её талии на манер пояса.

Жрица Джинерра

Женщина демон похоти

Доминатрикс/Плут 30 уровня

Титулы: Развратная, Желанная, Пешка демона, Пожирательница душ, Развратительница

Встав с трона, Джинерра открыла рот, собираясь, наверное, сказать что-то типа "Ты зашёл так далеко" или "Теперь я разберусь с тобой самолично", или какое-то другое монологовое дерьмо. И я не собирался слушать НИЧЕГО из него.

– Убейте эту суку!

После моих слов Севера сразу же ушла в стэлс, а Юкико и Шкура ринулись в ближний бой, намереваясь им сковать Джинерру и не дать ей кастовать заклинания. Демонессе удалось отбежать: "Нитроель, ты предательница!" – произнесла она и сразу же получила безжалостный удар молотом по лицу.

"Теперь меня зовут Шкура", – она испытала оооооочень сильное отвращение, будучи вынужденной говорить это! Но Джинерра, видимо, вновь решила попытаться заговорить с ней, так что я решил присоединиться к бою. Однако из-за того, что такие как она были моей слабостью, я держался позади и использовал лук, одновременно накидывая ей тёмных щупалец прямо под ноги. И потому как это был хентайный уровень подземелья, я использовал это заклинание, чтобы сделать хентайные щупальца. Потому что большинству людей было бы крайне сложно сосредоточиться на заклинаниях, когда им не дают дышать тентакли глубоко в горле, а также в других отверстиях. Оу, это знатно облегчило задачу Севере, когда она решила несколько раз подряд пронзить почку демонессы.

На деле, если не брать в расчёт щупальца, я просто всё время держался позади Деллы. Девушки отлично выполняли свою задачу и убивали её быстрее, чем хентайные действия успевали усиливать её, да и она сама была больше прокачана в плане шарма, а не силы, из-за чего ей было довольно сложно сопротивляться щупальцам. Ох, она только что лишилась своей руки. Хорошо работаешь, Юкико! А закончила эту битву Шкура, разбившая череп Джинерры своим молотом. Умница!

Вы зачистили подземелье "Извращённые шахты".

Все члены команды получают по 10000 ОП.

Все члены команды получают по 100 ЗМ.

Этого буста ОП было достаточно, чтобы я достиг 30 уровня, чему я был несказанно рад. Ещё мы получили немного монет и лута с тела Джинерры. О той плети говорить было нечего (таковая у Деллы была даже немного лучше), а вот корсет был... ужасен. Просто ужасен. Всего одна вещь, одна вещь считалась одновременно полным сетом брони, да ещё и ОДЕЖДОЙ, из-за чего нельзя было надеть вообще ничего вместе с ним. Конечно, он был мощным, но он был специально созданным для класса "Лицо" снаряжением, спроектированным именно для того, чтобы не давать людям размышлять. Если бы мы позволили ей тогда заговорить, то определённо пососали. Если позволить врагу начать его монолог, ничего хорошего можно не ждать.

Единственным достойным упоминания лутом были пять книжек случайности. В WoD книжки случайности давали читавшему случайный навык, талант, увеличение характеристик или что-то типа того. Так как они падали лишь с боссов после зачистки всего подземелья, они никогда не были ПЛОХИМИ, но не всегда они давали что-то полезное. Так, я, будучи паладином, получил заклинание "Оживление мёртвых", позволяющее мне создавать скелетов и зомби. Однако из-за того, что я был за добро, я просто не мог использовать это заклинание. Мы решили, что с книжками разберёмся уже в Мйленорисе.

Как только мы изучили комнату, я обнаружил очередную замочную скважину в задней стене. Я вставил жёлтый ключ внутрь, и, как и ожидалось, секция в стене опустилась под землю, открывая нам платформу телепорта. Не было никаких контрольных механизмов, из чего я сделал вывод, что она позволяла телепортироваться лишь в одно место. Например, на первый этаж. Нам теперь не надо проходить весь этот долгий путь наверх!

Покончив с этим, я отправился обратно в вестибюль, обнаружив там несколько радых видеть меня лиц: "Всё хорошо, дамы. Нам удалось убить босса и зачистить подземелье. Также мы нашли что-то напоминающее платформу телепортации, которая, возможно, выведет нас отсюда. Есть ли у кого-нибудь что-нибудь, что он хотел бы сделать здесь перед тем, как отбыть?"

Шагар улыбнулась и шагнула вперёд: "Битва завершена, да? Иди ко мне и покажи, что ты можешь, инкуб".

Я кивнул и посмотрел на остальных девушек: "Отдохните пока, а потом мы двинемся на поверхность", – после этого я вновь шлёпнул Шагар по её попке и проследовал вместе с ней в комнату стражи.

(Позже)

Я ухмыльнулся, увидев, с каким презрением смотрела на меня дворф, когда мы с Шагар покинули комнату некоторое время спустя: "Что? Она хотела отблагодарить меня. Тем более, это пойдёт на пользу её клану. Кто я такой, чтобы отказать ей?" – эти слова заставили парочку других спасённых залиться краской, но ни одна ничего не сказала. Я использовал на Шагар плодотворную страсть, так что в свой клан она точно вернётся с подарочком.

– Ладно, пора на поверхность, – избегая таким образом дальнейшего спора, мы телепортировались на поверхность и оказались на верхнем этаже подземелья, прямо перед лестницей. Нигде тут не было телепорта назад, о чём я подозревал и до этого.

Когда мы поднялись по лестнице, я обнаружил Астара, ждущего неподалёку вместе с лошадьми. Также я заметил, что он получил парочку новых уровней, пока нас не было. Теперь у него был 13-й уровень, так что можно сказать, дел у него было достаточно. Скорее всего, местные монстры решили попытаться напасть на лошадей.

– Хозяин! Вы вернулись!

– По-другому и быть не могло. Подземелье зачищено, ещё мы спасли вот этих людей, – я подозвал Луша и продолжил: – Астар, в качестве награды за охрану лошадей позволяю тебе этой ночью поразвлекаться с Луша. Но не навреди ей, она – подарок для одного очень важного человека.

Я повернулся, посмотрел на остальных и произнёс: "В ближайшее время мы вернёмся в Мйленорис, но у нас не хватает лошадей на всех, так что кое-кому придётся добраться туда с помощью магии или пройтись пешком. Как бы там ни было, с этим разберёмся завтра, когда я завершу ритуал и изгоню демона из Шкуры. Не хочу тащить демона в столицу, раб он или нет".

Дворфу, разумеется, был интересен процесс изгнания демона из его носителя, так что, в то время как я уже начал унижать Шкуру, мы с ней ещё немного побеседовали: "Из-за особенностей ритуала, что изменил её, нужно сломить порок, который она приняла до проведения контр-ритуал. Ключом для существа, что представляет из себя гордыню, является унижение", – пока мы разговаривали, Делла всё время то высовывала наружу, то засовывала внутрь задницы девушки бутылку с зельем (которая до сего момента находилась в Шкуре) на виду о всех остальных.

В этот момент Брайлрес кивнула: "Это отвратительно, но необходимо, если кто-то собирается изгнать демона. Почему ты просто не убил её, как тех остальных?"

– Во-первых, я хотел посмотреть, работает ли контр-ритуал. Во-вторых, перед тем как она стала демоном, Шкура была рыцарем. Подобный талант нельзя просто выкидывать. И наконец, потому что я хотел добавить её в свой маленький гарем.

– Ну, ты хотя бы честен. То есть, ты поэтому спас только женщин?

– На самом деле, нет. Ты и принцесса обе были выбраны из-за вашего статуса. Если говорить насчёт сестёр, то я просто не мог спасти лишь одну, проигнорировав остальных. А вон та последняя девушка, с которой сейчас Астар, поразительно похожа на одну из принцесс Вирмвуда, и, если судить по её титулам, за неё она себя как раз и выдавала. Я решил подарить её королевской семье, а они уж пусть делают с ней что захотят. На это и пошли все шесть ключей.

Она кивнула: "Прагматично и лишь слегка извращённо, но другого и не следовало ожидать от инкуба".

Я рассмеялся: "Лестно слышать. Однако ответь мне, каким образом такой человек, как ты, попал сюда и стал рабом? У всех остальных уровень ниже твоего, а ближе всего к твоему был орк-варвар, но как он сюда попал, я могу себе представить, а что насчёт тебя?"

Она вздохнула и сказала: "Думаю, начать стоит с того, что я Брайлрес Хардботтл - вторая дочь Трознека Хардботтла, лидера клана Хардботтл Сол Дарума, столицы империи Брудринен. Будучи подобного рода человеком, да ещё и получившим благословение Морадина, я, как ты уже мог догадаться, заработала себе парочку врагов. Но ещё я и получила силу, благодаря которой ни один из них не осмелился бы напасть на меня открыто".

– Поэтому, когда мы проследили за демоном по имени Неожур до древней крипты на краю империи, меня отправили исследовать последнюю с несколькими товарищами. К несчастью, мои же товарищи меня предали и оставили прямо перед демоном, после чего я и была порабощена.

– Теперь я должна вернуться в Сол Дарум, чтобы восстановить силы и выковать для себя новые оружие и броню, прежде чем я смогу отправиться дальше. Однако есть другое задание, которое мне ещё требуется завершить. Путешественник, прошу тебя о помощи в моём отмщении тем, кто предал меня!

\*Динг\*

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Описание четвёртого тома**

Покорив своё первое подземелье в мире "Век анархии онлайн", Зайн Даркмор, ранее известный как сильнейший паладин в другой игре, а теперь собирающийся стать сильнейшим злодеем в новом мире, положил свой глаз на новое, полное лута и опыта подземелье, но это не точно, рассчитывая поднять свой и своих навыков уровень. И на этом пути ему предстоит повстречать старых друзей и врагов, а также принести невероятные перемены этому миру.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 37 - Изгнание Гордыни**

Новое задание: Долг предателей

Брайлрес Хардботтл была предана её товарищами из команды авантюристов "Молот Морадина", бросившими и позволившими поработить её демону Неожуру и его пешке, Джинерре. Она просит вас о помощи в совершении её мести.

Ранг А

Успех

Найти бывших членов "Молота Морадина" и вернуться к Брайлрес с полученной информацией.

Поймать и/или убить бывших членов "Молота Морадина" и вернуть их или доказательство их смерти Брайлрес.

Провал

Вы не находите авантюристов.

Вы не захватываете авантюристов.

Вы не возвращаетесь с пленниками или доказательством их смерти.

Отказ от задания.

Награда

Неизвестно

Увеличивается репутация в империи Брудринен

Увеличивается репутация в клане Хардботтл

Наказание Репутация в клане Хардботтл падает

Я посмотрел на задание и затем вздохнул, кивая головой: "Я сделаю всё что смогу, но если у твоих компаньонов уровень почти такой же, как у тебя, то должно пройти немало времени, прежде чем я смогу разобраться с ними сам".

Брайлрес кивнула: "Всё нормально. Я всё равно не могу сейчас рисковать и открыто нападать на них. К тому моменту, как я получу материалы для своих новых оружия и брони и смогу очиститься от всего, что со мной здесь произошло, у тебя уже будет вполне подходящий уровень и ты сможешь помочь мне. В конце концов, вы, авантюристы, не боитесь смерти и растёте с поразительной скоростью".

– Эм, не сказал бы, что я прям совсем не боюсь смерти, но эта смерть для нас не окончательна. Нет таких людей, которые решили бы отправиться на поиски смерти, но понимание того, что она не является концом, позволяет им встреть её с чистым сердцем.

Дворф кивнула: "Отлично сказано".

Мы умолкли, а я продолжил играть со Шкурой, используя на её голом теле плеть дрессировщика. Из-за того, что плеть восстанавливала большую часть наносимого ею урона, я мог использовать её на ней не переставая, хлестая тело демоницы, сколько я того захочу. Однако боль была сильной, а сама Шкура ничего с этим не могла поделать, ведь я приказал ей оставаться в указанной мною позе: раздвинутые ножки и лежащие на голове ручки.

– Эй, Шкура, ты ведь знаешь, как сделать так, чтобы это закончилось. Просто попроси меня позволить тебе ублажить меня, и никаких больше ударов хлыстом. Более того, ты ещё получишь возможность заработать себе имя. Хотя, может, я ещё заставлю тебя промаршировать голой по городу. Как думаешь, весело будет?

(Позже)

Согласно игровому времени, прошло уже двадцать три часа с тех пор, как я начал направленные на Шкуру унижения с целью выполнить условия ритуала, который должен превратить её обратно в эльфа. Сейчас она была полностью раздета, не имела имени, в её отверстия были засунуты разнообразные предметы, а саму её я хлестал, оскорблял и заставлял ублажать моих девчонок постепенно наращивающие градус унижения способы. Какое-то время ей даже пришлось побыть туалетом. В течении всего вот этого вот я не переставал повторять ей, что если бы она просто попросила о том, чтобы я позволил ей удовлетворить меня, то всё стало бы гораздо лучше.

Наконец, она сломилась. Оу, может быть, тут также сыграл роль тот факт, что я не кормил её и не давал ничего попить, в то время как все остальные (даже ненастоящая принцесса) получали всё это. С полным стыда и гнева взглядом она посмотрела на меня и сказала: "Хозяин, – называть меня так она всё ещё ненавидела, – м-можно мне ублажить вас?"

– Умоляй.

Она сжала зубы и произнесла: "Пожалуйста, хозяин, дайте мне доставить вам удовольствие, умоляю!"

– Умница, Шкура. Позволяю тебе начать отсасывать мне. Если справишься с этим хорошо, я позволю тебе продвинуться дальше. Но если ты не справишься, то по возвращению я просто продам тебя в первый попавшийся бордель, – ладно, здесь я соврал. Продавать я её не собирался, но ей об этом знать не обязательно.

Став передо мной на колени, она достала мой член, и при его виде её глаза невероятно расширились, что вызвало у меня ухмылку. Она уже видела его мельком, когда мы ещё были на этаже Джинерры, но сейчас она уже наблюдала его открыто, прямо перед собой. Шкура сглотнула, после чего взяла его в руку и начала лизать тот по всей длине, пытаясь таким образом хоть немного смазать его, чтобы облегчить себе всё то, что ей потребуется сделать дальше.

Наклонившись, я положил ей на голову свою руку и сказал: "Возьми его уже в рот, Шкура. Я хочу, чтобы ты заглотнула его по яйца", – эти слова заставили её глаза наполниться ужасом, но она сделала всё так, как ей и было сказано, открыв свои губки, чтобы принять головку моего члена в свой рот. Затем она медленно начала двигаться дальше, до основания моего члена, сделав для этого несколько попыток и каждый раз стараясь продвинуться как можно дальше. Когда ей это наконец удалось, у неё заслезились глаза, а я решил дать ей отдышаться, чтобы она ещё не умерла от удушья.

Она завалилась на спину, глаза её были ошеломлёнными, однако со свое работой она справилась на ура. Я опустил на неё взгляд и произнёс: "Неплохо. Умоляй дальше. Опусти лицо, подними попку и умоляй меня, как настоящая шлюха".

Я уверен, что какая-то её часть всё ещё хотела отказать, ибо выглядела она крайне шокированной, но она всё же оперлась на свои руки и колени, опустила своё личико в грязь, подняла задницу и преподнесла себя мне: "Пожалуйста, хозяин, выебите вашу рабыню!"

Кто же я такой, чтобы отказывать ей, когда она так просит?

(Позже)

Двадцать четыре часа унижений и лишения её гордыни подошли к концу. Теперь Шкура лежала, всё ещё опираясь на её руки и колени, пока и обоих её дырочек вытекало моя сперма. В этот момент она была уже в абсолютном беспамятстве, ибо я с ней обошёлся не слишком мягко (хотя Делла и сделала всё для того, чтобы она осталась жива). Мне осталось лишь провести ритуал.

На земле я начертил узор, указанный у неё в заметках: заключённая в круг пентаграмма; в центре пентаграммы расположилась она сама. Я начал петь песнопение на языке демонов. Это был приговор для тех, кто предал их после получения "благословения", и зов к высшим силам, чтобы те отобрали это самое благословения. Круг объяло огнём, но я видел, что это было лишь призрачное пламя. Оно не наносило никакого урона плоти, и даже на земле не оставалось гари, но сжигало душу. Шкура испустила крик, когда пламя распалило её душу, выжигая изменения причинённые её становлением демоном гордыни.

Этот процесс забрал грёбаный час и в течении всего этого времени использовал мою ману как топливо для призрачного пламени, чтобы выжечь демоническую скверну из тела и души Шкуры, но наконец-таки ритуал подошёл к концу. Не могу перестать думать о том, что мог быть путь сделать это по-легче и менее болезненно, но тем не менее этот ритуал был разработан демоном для наказания предателей, а не для милосердного освобождения от демонической скверны. Винить во всём этом ей следует лишь себя.

Как только призрачное пламя утихло, я произнёс: "Просто отлично, Шкура. Можешь снова носить своё старое имя, Нитроэль Крана".

Нитроэль Крана

Женщина эльф полу-небожитель

Мерзавка/Жрица 30 уровня

Титулы: Гений, Падшая, Рабыня, Сломленная, Мазохистка

Итак, она перестала быть демоном гордыни (и стала рабыней), потеряла титулы "Надменная" и "Рыцарь" и, похоже, получила парочку новых.

Гений

Некоторые люди довольно умны. Те, кто имеют этот титул, чаще всего являются умнейшими среди всех в комнате. Но знайте, есть разница между интеллектом и мудростью.

+20 интеллекта

+2 интеллекта каждый уровень

Падшая

Та, что некогда была образцом добродетели и чести, оказалась развращена злом.

+400 дурной славы

-200 славы

Рабыня

У рабов нет прав, но есть то, что дарует им их хозяин. Ты не человек, ты лишь вещь.

Утрата всей славы/дурной славы

Социальный статус изменён на "Рабыня"

Сломленная

Унижения и мучения сломили вас. Вы можете попытаться по частям вернуть себе себя, однако вас всегда будет легче сломить, чем любого другого, кого не сломляли. Тем не менее есть некоторые, которым придутся по душе полученные недостатки.

-25% к сопротивлению эффектам очарования

-25% к сопротивлению "Допросу"

-25% к сопротивлению "Соблазнению"

+20 шарма

Мазохистка

Боль - удовольствие, а удовольствие - боль.

Даётся качество "Так приятно болит"

Интересно. То есть качества могут быть получены посредством действий в самой игре? Нужно потом будет проверить на форумах, есть ли ещё какие-нибудь уже открытые качество-подобные титулы.

Одевшись, я пришёл к одному умозаключению. Раз уж тем, кто не является частью моей команды, придётся идти пешком, то нет смысла идти обратно своим ходом. Я могу просто использовать заклинание "Тёмный портал" и открыть нам портал в Мйленорис, но тёмное святилище находилось под землёй, что является проблемой для лошадей. Не то чтобы с этим вообще ничего нельзя было поделать, ведь лестница там достаточно широка, однако это жутко неудобно.

К счастью, у сестёр, судя по всему, было решение. Даже при том, что она была земляной ведьмой, Дуру выбрала себе заклинание "Возврат", которое могло телепортировать группу в последний город или посёлок, посещаемый заклинателем. Оно было полезным, хотя и несколько ограниченным заклинанием, ведь позволяло людям мгновенно убраться из подземелья или далёких земель, но было постоянно ограниченно последним посещённым тобою городом или посёлком, поэтому использовать его как средство перемещения было трудновато.

Решив использовать его, мы собрали вместе всех людей и животных, и заклинание пришло в действие. Одновременно с появившейся вспышкой света мы испарились.

(Где-то в другом месте)

Тем утром перед глазами стражников, охранявших врата Мйленориса, предстало интересное зрелище: к воротам приблизилась как минимум дюжина всадников. Все они были авантюристами, снаряжёнными оружием и бронёй для долгих путешествий за пределами цивилизации. Но не наряд их был странным, а состав компании. Женщины и мужчины, эльфы и люди, дворфы и даже нежить! Среди их числа также были и монстры: медуза, закрывшая глаза тканью, пара гарпий, парящих близ детёныша дракона, и несколько элементалей двигались внутри странной процессии или наравне с ней.

Все как один группа воинов (по другому эту компанию описать было нельзя) остановилась перед воротами. Стражи схватились за рукояти своих мечей, когда из оставшейся части группы выдвинулась женщина. Она была тёмной эльфийкой, обладающей кожей цвета эбенового дерева и длинными белыми волосами. Она была невероятно стройной, что среди эльфов было нормой, однако надетая на ней броня принадлежала рейнджерам поверхности, на её поясе свисала пара скимитаров, а у неё за спиной весел охотничий лук.

Будучи уже в паре шагов от стражи, она остановилась и чётким голосом начала говорить: "Приветствую! Я Лекситян до'Урден, и в настоящий момент я являюсь лидером этой группы. Мы бы хотели войти в город".

Капитан стражи, видя, что никаких актов жестокости не намечается, произнёс: "И какие же дела у тёмного эльфа, окружённого такой разносторонней и воинственной компании, в Мйленорисе? Нам не доводилось видеть вашу группу в этих окрестностях", – он таким тоном произнёс "вашу группу", будто на вкус распробовал горечь корня, указав на существующие трения между эльфами с поверхности и их тёмными братьями и сёстрами.

Но Лекситян это не волновало: "Мы путешественники из другого мира. Человек, что вёл нас в другом мире, прибыл в эти земли, и мы желаем воссоединиться с ним вновь. За мной сорок один воин, каждый однажды решил следовать за ним, и мы проделали длинный путь, чтобы присоединиться к нему".

– И кто же этот ваш "лидер"?

Лекситян улыбнулась и сказала: "У него много имён, но в этом мире он больше известен как Зайн Даркмор, рыцарь королевства и тот, что в целости и сохранности сопроводил принцесс Араву и Исайю после того, как их подстерегли культисты на чужой территории. Он был нашим лидером в другом мире, и теперь мы пришли сюда, чтобы вновь последовать за ним".

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 38 - Гильдия**

Заклинание перенесло нас на площадь города, территорию по большей части отрытую, что было нам на руку, ведь группа у нас не маленькая. Обдумывая всё, я произнёс: "Итак, дамы, мне нужно удалиться, чтобы доставить мой подарок во дворец, но Делла отведёт вас всех в гостиницу, где мы остановились. Делла, когда будешь в комнате, отдай им ту запасную одежду для путешествий, которую я сделал, когда тренировал свои навыки. По крайней мере, с ней они не буду привлекать кучу внимания, а над тем, что будем делать дальше, подумаем потом. Луша, за мной. Мы идём на встречу с принцессой".

Когда с этим было покончено, я повёл нас с Лушой по улицам ко дворцу. Так как у меня до сих пор сохранились хорошие отношения с королевством, разрешение, которое я получил после становления рыцарем, никуда не делось. Когда я был уже достаточно близко возле дворца, то словил на себе несколько заинтересованных взглядов, причиной коих был мой "подарок", но обладающие "Наблюдением" могли понять, что к чему, так что я продолжил идти и остановился лишь тогда, когда достиг самого дворца.

На самом деле, перед входом во дворец мне всё же пришлось пройти проверку. Может, я и небезызвестная личность и могу ходить по этому зданию, но стража, что хотя бы посты не выставила, - плохая стража.

– По каким делам прибыли, сир Зайн?

– Я пришёл с доброй вестью. Моя команда рискнула и отправилась в Извращённые шахты, покорив подземелье и избавившись от пешки демона, что обустроила там свою базу. Как только мы зачистили то место, я обнаружил там эту женщину, бывшей игрушкой тамошних демонов, и решил подарить её принцессе Исайе, чтобы она могла сама решить, что с ней делать. Принцесса здесь или она вновь отправилась тренировать свои навыки?

Стражник рассмеялся и произнёс: "Вот бы мне такие сокровища попадались в подземельях, когда я был помоложе! Тем не менее у вас просто демоническая удача. Принцесса внутри. Я передам ей ваши слова, а один из стражей отведёт вас".

Я поблагодарил его и пошёл вслед за младшим стражником, пришедшим сюда, чтобы провести нас по дворцу. В конце концов нас привели в приватную гостиную и попросили подождать, пока придёт принцесса. Я уселся на одном из стульев и приказал Луша встать на колени передо мной. Немного времени спустя пришёл слуга, предложив мне вина, и я согласился. Эльфийское вино - это такая вещь, от которой ни при каких обстоятельствах нельзя отказываться, если вы неравнодушны к алкоголю.

К тому моменту, как я допил свой бокал вина, и Арава и Исайя уже вошли в комнату. Я улыбнулся, увидев, что они обе вернули себе 25-й уровень. Будучи принцессами, у них были обязанности, коих я не имел, из-за чего у них не было так много времени для тренировок, поэтому они вынуждены были выбираться каждый раз, как у них представлялась возможность. Когда они вошли, я встал и поклонился им.

Арава заговорила первая: "Так, стражник сказал, что ты зачистил подземелье? И ты ещё притащил Исайе подарок? И ничего для меня?" – наигранно надулась она.

Я ухмыльнулся: "Я зачищал подземелье, как тут наткнулся на кое-что, что точно придётся по душе Исайе. Ничего такого для тебя у меня нет, но Исайя может быть не против поделиться своим подарком с тобой", – я отошёл в сторону, и они смогли увидеть Луша.

Исайя уставилась на неё, а затем её глаза наполнились злобным блеском: "Ооох, так ты поймал эту дрянь, которая решила, что ей позволено выдавать себя за меня? У неё есть парочка долгов, которые она пыталась записать на моё имя. А теперь эта сучка - твоя рабыня! Как она вообще оказалась в том подземелье?"

Я коротко рассказал им о том, что произошло в подземелье, включая ту часть, где я спас заключённых на последнем этаже. Ещё я рассказал о том, что у меня в группе теперь был падший рыцарь, так как это в любом случае рано или поздно стало бы известно.

– Получается, Крана поддалась своей гордыне. Наверное, побыть какое-то время твоим питомцем для неё будет хорошим уроком, – прискорбно покачала головой Арава.

Исайя же, когда я передал той власть над Луша, была просто в восторге. Она перестала шёпотом перечислять те наказания, которым она жаждала подвергнуть девушку, сделала вдох и перевела взгляд на меня: "Похоже, с момента последней нашей с тобой встречи у тебя прибавилось несколько титулов. Потрудишься объяснить, что они значат?"

Слабо улыбнувшись, я вкратце рассказал им об эффектах охотника за трофеями, короля гарема и жеребца (последние два мне выдали за мои "труды" вместе с Шагар). Принцессы просто покачали головами. Наконец, Арава произнесла: "Если честно, не сложно поверить, что инкуб получил такие титулы".

Король гарема

Вы приобрели звание короля гарема. Ваше обаяние повышается, а те, кто добровольно служат вам, становятся более счастливыми. Те, кто отказываются служить вам, становятся более расположенными к согласию.

+10 шарма

+20% к "Соблазнению"

Добровольные члены гарема получают +10% бонус к морали ко всем действиям (складывается с другими бонусами).

Не добровольные члены гарема получают -20% штраф к сопротивлению попыткам сделать их добровольными.

Жеребец

Вы приобрели репутацию человека с сильной кровью. Те, что ищут сильных людей, желая добавить мощи своей родословной, могут отыскать вас. Те, с кем вы переспите, с большей вероятностью забеременеют из-за магии в вашей крови. Вы даже можете оплодотворить негуманоидных созданий. Также есть вероятность, что вас могут сделать козлом отпущения те, что хотят укрыть свои собственные грешки.

+420 славы

+440 дурной славы

+5% шанс, что женщины детородного возраста будут искать вас для совокупления.

+25% шанс, что в любой "незапланированной" или внебрачной беременности в вашей местности обвинят вас.

Можно оплодотворить любое создание гуманоидной, драконьей или потусторонней расы, а также расы магических зверей, фей и нежити в соответствии с типичными для этого у них шансом.

Я пожал плечами: "Что сказать, дел у меня было не мало", – после этой моей фразы принцессы залились смехом. Мы ещё немного пообщались, скорее, даже просто перекинулись парой слов, а затем я собрался уходить. Мне вслед они пообещали, что к нам кое-кто заскочит в отель и проверит бывших узниц.

(Позже)

Как только я вернулся в отель, то сразу же заметил, что большая часть дам, с которыми я сюда прибыл, уселись в углу, тревожно глядя на кучку людей, расположившихся в общей комнате. Среди них не было лишь Юкико, которая была вместе с этой компанией, из чего можно было сделать вывод, что эти незнакомцы были путешественниками. Они пока не заметили меня, так что я направился к девушкам. Лучше бы для начала разобраться с этим.

Я присел за стол к Брайлрес, Шагар и сёстрами-эльфийками, после чего произнёс: "Нус, дамы, я пообщался с принцессой, и теперь к нам кто-то должен зайти, что-то проверить и помочь нам в меру возможностей. Брайлрес, Шагар, если вы захотите, вас даже могут переместить с помощью магии в одну из столиц. А вот вы трое, – я повернулся к эльфийкам, – могу точно сказать, что они по крайней мере попытаются помочь вам встать тут на ноги. Они были просто шокированы, когда услышали о том, что произошло в том месте".

Брайлрес кивнула: "Думаю, так будет лучше всего. Всё равно я не получу здесь броню лучше, чем ту, что я смогу сделать, как только попаду в земли клана, и я не собираюсь отправляться в путешествие без оружия и брони".

Шагар выглядела расстроенной: "Я не хотела, чтобы я покидала тебя, но мой долг перед племенем чист. Мне следует вернуться".

– Не волнуйся. Я заскочу к тебе так быстро, как только смогу. В конце концов, я же путешественник. По мои подсчётам, мне придётся путешествовать немало, вплоть до тех пор, пока не завершу задание, выданное мне Брайлрес.

Сёстры выглядели так, будто они хотели что-то сказать, но тут за моей спиной прозвучал голос Юкико: "Хозяин, к нам вот прибыли гости, что проделали длинный путь, дабы присоединиться к нам".

Я повернулся и увидел тёмную эльфийку, одетую в наряд рейнджера и экипированную парой скимитаров с луком. Судя по ухмылке на лице Юкико, будет что-то интересное.

Лекситян до'Урден

Женщина тёмный эльф

Рейнджер/Варвар 30 уровня

Титулы: Охотник, Буря, Дневной бродяга, Погибель нежити

Я с подозрением посмотрел на женщину дроу, после чего улыбнулся: "Так ты наконец сделала того персонажа, о котором постоянно рассказывала, Лекситян?"

Лекситян улыбнулась в ответ и произнесла: "Как видишь, босс. В любом случае, я собрала почти пятьдесят человек из старой команды. Скажи лишь слово, и гильдия вернётся, готовая увидеть то, что может предложить этот мир", – после этих слов она вручила мне мешок с сотней золотых, нужных для создания гильдии.

Открывая интерфейс, я перешёл к части регистрации гильдии. После уплаты требуемой суммы я получил возможность создать название и символ гильдии. Далее потребуется лишь записать в неё 11 человек, и она станет гильдией официально. Теперь я раздумывал над тем, как назвать эту гильдию, ведь название "Владыки света" уже было не в тему, так как сейчас мы были на тёмной стороне. Наконец я решил выбрать что-то, что символизировалось бы с нашим путём, но при этом не было прям уж кричащим "Дружок, грохни-ка нас", как "Демоны" или другая безумная хрень по типу этого.

"Сумеречная ария" стала названием гильдии, а символом - находящийся на чёрном поле серебряный череп, держащий в зубах розу. Махнув рукой, я отправил приглашения всем путешественникам в комнате, а также знакомым мне НИПам. Брайлрес покачала головой и отклонила его, на что я лишь кивнул головой, заранее догадываясь о подобном ответе, однако Шагар, три сестры и мои рабыни приняли приглашение, как и все путешественники.

Гильдия: Сумеречная ария

Лидер: Зайн Даркмор

Заместитель: Лекситян до'Урден

Вот так, остальное заполню позже, а сейчас установлю налог гильдии в 10% от получаемого людьми золота с дропа монстров. Это поможет собрать средства на постройку дома гильдии. Я встал и произнёс: "Порядок, народ. Теперь, когда наша гильдия вновь собралась вместе, я провозглашаю этот город нашей базой. Но эту нудятину оставим на потом. А сейчас уже почти наступил полдень, так что время устроить пир и бухнуть! – я поднял свои выпивку и добавил. – За Сумеречную арию! Всем по бокалу за мой счёт!"

Мой призыв встретили громогласным ура, особенно ту его часть про бесплатное пиво. Всегда работает.

(Гораздо позже)

Все представили себя, выпили и рассказали свои истории о путешествиях в этом мире, как мы делали это в WoD. Чуть позже народу в комнате было так много, что людям было негде сесть, так много НИПов и путешественников пришло, дабы услышать наши истории. Лишь после ужина народ поутих и стал расходиться по домам, а члены Арии отыскали себе комнаты на ночь.

Чуть позже собрались вместе я, мои питомцы и основа старых Владык: Лекситян - рейнджер дроу, Бёрселак - разбойник гном, Роунейлор - детёныш дракона и огненный колдун, Куки - боец человек, а ещё Рува - монахиня медуза. Снова в сборе спустя всё это время, мы вместе подняли бокалы и беседа наполнилась дружеским настроем.

Начала разговор Рува: "Что ж, Юкико, гляжу, теперь то ты уже не вспыхиваешь каждый раз при виде мастера, а?"

Юкико покрылась румянцем и ответила: "Всё было по-другому! Т-то есть, всё было не так, как ты думаешь. Если бы я знала, кто он в игре, то просто отправила бы ему сообщение. Но так получилось, что я начала игру за рабыню из-за моих качеств".

Севера ухмыльнулась и произнесла: "И по этой же причине ты постоянно машешь попкой перед хозяином, надеясь, что он трахнет тебя первой?" – после этой фразы в адрес Юкико посыпалось ещё больше смешков.

Вновь вклинилась Рува, "смотря" на моих питомцев. Судя по всему, благодаря своим змеям и тренировкам в качестве монахини она получила какой-то связанный с невидением титул, позволяющий ей "видеть", не снимая с глаз повязки.

– Значит, вы, девчонки, все получили по дозе удовольствия. Скажите, он на самом деле такой большой, как сказано в тех историях, что мы слышали?"

Девушки переглянулись, захихикали и посмотрели на Руву: "Больше".

Я пожал плечами и сказал: "Может, я чутка увлёкся во время создания персонажа".

Юкико выпустила смешок: "Чутка?"

Лекси-тян, Куки и Рува перекинулись взглядами, а затем повернулись ко мне: "Покажи!"

Я драматично вздохнул: "Ладно уж, покажу. Но при одном условии: вы выберите одну из вас, чтобы мы смогли провести его "тест драйв" на всю оставшуюся ночь, пока другие будут смотреть".

То, что последовало далее, очень напоминало игру в камень-ножницы-бумага. И Рува победила.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 39 - Путешествие в пещеры**

За завтраком на следующее утро члены гильдии то и дело обменивались улыбками и шёпотом перебрасывались шутками; после того как мы вчера ушли в мою комнату, мы знатно там пошумели. А вот Лекситян и Куки выглядели смущёнными - вчера я дал им поближе познакомиться с моими щупальцами. Настоящим победителем, естественно, была Рува, которая этим утром с трудом могла передвигаться и сидеть. Вся эта троица, в свою очередь, стала смотреть на моих питомцев абсолютно другим взглядом.

За едой я заговорился с парочкой других гильдейцев и поделился с ними полученной мною информацией о Катакомбах гризли и Гнилостных тоннелях. Места расположения первоклассных нетронутых подземелий - манна небесная для любой новой гильдии в любой игре, в этом и сомневаться не стоило. Роунейлор решил взять с собой группу и отправиться в Тоннели, посмотреть, не сможем ли мы зачистить тамошнюю шахту. Если там ещё остался мифрил или какие-нибудь другие металлы, наша гильдия сможет получить неплохой доход. В то же время Джонист, один из наших товарищей в WoD, высказал своё желание зачистить Катакомбы. Всего с ним отправлялось две группы, так что они могут попытаться собрать какие-нибудь драгоценности, что ещё остались в разрушенном городе. Лекситян и остальные останутся в городе и возьмут на себя заботу о местных монстрах, а также попытаются с помощью троицы спасённых мной сестёр найти хорошее место для здания нашей гильдии. Мйленорис станет нашей постоянной оперативной базой.

Наша же команда, после того как мы отправили Брайлрес и Шагар по их странам, решила вновь отправиться в поход. Коварные пещеры, а также, если получится, Подземелье были слишком соблазнительны, чтобы просто пройти мимо них. Да и вообще, теперь, когда у меня была парочка людей, кицунэ и эльфийка-полунебожитель, а также трэлл орк, я бы не прочь был поразвлечься с дроу.

Спустя несколько часов после завтрака мы собрались у западных ворот вместе с командой Джониста. Какую-то часть пути мы будем путешествовать вместе, так как Катакомбы находились в том же самом направлении, куда направлялись и мы.

Джонист Азурфенг

Мужчина полудракон (синий) эльф

Маг меча/Элементалист 25 уровня

Титулы: Надёжный, Изящный, Ассасин, Охотник

Джонист был эльфом полудраконьего типа. Даже в том же WoD он всегда играл за полудраконов. Думаю, ему просто нравится та сила, что они дают ему. В реальной жизни он был среднестатистическим таким пареньком, и быть мощным потомком драконов было для него эдаким способом отдохнуть от этого. По этой же причине он любил время от времени истреблять пачки нежити.

Комбинация мага меча и элементалиста была интересна. Маг меча представлял из себя класс, построенный вокруг наполнения оружия и тела мечника эффектами заклинаний. По большей части это был класс с низким потреблением ОМ и огромным потенциалом для разрушительных "финишеров", если хорошо потрудиться. Но был у него и существенный недостаток: большая часть диапазонных и областных эффектов имеют область не дальше его меча. Если говорить на чистоту, этот класс создан чётко под дуэли или ПВП.

Элементалист, с другой стороны, был своего рода мастером на все руки в сфере управления различными классическими элементами (земля, ветер, вода, огонь). Количество контролируемых оных зависело от твоих ОМ, плюс - элементы лишь контролировались, а не создавались, то есть для контролля огня тебе придётся раздобыть пламя. Однако этот класс давал некоторые диапазонные и АоЕ атаки, а ещё позволял противодействовать большинству обычных стихийных заклинаний. Огненный колдун более силён в огненной магии, но элементалист может заставить его огонь наброситься на него же или выстрелить струёй воды в его огненный шар, заставляя тот потухнуть.

Подобную сборку навряд можно увидеть в топе УВС-отчётов, но она была хорошей всесторонне развитой комбинацией, у которой было мизерное количество слабостей, благодаря чему она позволяла ответить почти на любую возможную опасность соответственно. Другими словами, она была идеальна для исследования неизвестного. В том же WoD Джонист стал первым человеком, на 100% открывшим карту мира, за что тот и получил титул "Исследователь". Кажется мне, то же самое он хочет выкинуть и на этот раз.

На 30 уровне я получил возможность призывать адского скакуна, который, по сути, был чёрной лошадью с горящими копытами и хвостом, а ещё сделанными из чёрной кожи седлом и уздечкой. Он был весьма кстати, так как благодаря ему мне не нужно было покупать лошадь для Нитроэль. То есть единственными нужными нам припасами были еда и другие расходники, которые мы израсходовали в последнем путешествии (зелья там, стрелы), так что отправиться с Джонистом в одно и то же время было сравнительно просто.

Едучи наравне с Джонистом во главе нашей разношёрстной процессии, я спросил: "Что ж, Джонист, могу предположить, ты реинкарнировал, да? Собираешься исследовать мир, как делал это в WoD? Помню, как мы чуть ли не год твоего лица не видели, не считая тех случаев, когда тебя порталами призывали члены гильдии, чтобы ты помог разобраться с найденными тобой же подземельями в диких землях".

Джонист рассмеялся глубоким гортанным тоном: "Ты отлично знаешь меня, босс. Я собираюсь увидеть то, что находится за горизонтом. В реале нельзя свободно путешествовать и познавать новое, ведь нужно быть взрослым и соответствовать всему из этого выплывающего. Но хотя бы здесь я могу ступать там, где не ступала ничья нога до этого".

А затем этот дерзкий подлец подмигнул мне: "И вообще, давай будем честны, тебе самому понравилось не одно из тех приключений. Помнишь тот раз, когда я обнаружил место, которое мы приняли за древнюю крипту, а оно оказалось входом в город дроу?"

Я спрятал своё лицо: "Боже, то чёртово логово арахн! Это был сущий кошмар! Мы подготовились к сражению с нежитью, как вдруг пришлось иметь дело с ебучими дроу, их отравленными арбалетными стрелами и прирученными ими пауками. Насколько могу помнить, в первый раз нас там взяли в плен".

– Ага. К счастью, там был Бёрселак, и он смог рассорить стражников, а иначе нас бы ждала участь похуже смерти. Я читал на одном форуме, как кто-то ещё пытался пройти этот рейд. Их персонажей пытали до той степени, что оборудование вынуждено было выкинуть их из игры, чтобы сохранить им рассудок. Там их аватаров убили ещё столько раз, что уровень у них упал до 1-го.

На его слова я лишь пожал плечами: "Эгешь. Нужно относиться к подобной фигне с опаской. Пока у меня ещё нет никаких доказательств, но зуб готов поставить, что эта игра не препятствует определённому психическому воздействию. Некоторые мои питомцы теперь буквально ощущают боль приятной, а ещё мне удалось поработить парочку игроков и подчинить их своей воле, и даже не дать им выйти из игры до автоматического кика системой. Не думаю, что пыточный сеттинг тут такой же, как в WoD".

Джонист нахмурился: "Это опасные новости, босс. Как думаешь, как это работает?"

Я тщательно обдумал свои слова и ответил: "Думаю, это всё из-за сеттинга реалистичности и того, что игра вживлена напрямую в наши головы. Люди в игре умирали и возвращались, так что нам точно известно, что это не какая-то там "смертельная игра" или что-то на подобии тех городских слухов. Но если ты заглянешь на форумы, ты заметишь - всё больше и больше людей начинает втягиваться в свою жизнь в ВАО. Сеттинг "лучше, чем в жизни" означает, что и все чувства более реальны. Боль и удовольствие тоже. Так что и выработка условных рефлексов вполне возможна".

– Чёрт возьми. Разве это не просто игра?

– Неа, мы имеем дело с живым миром, а не какой-то там миленькой ММО-шкой, как WoD. Ты уже можешь заметить, что битвы тут, на самом деле, протекают не так, как в старых ММО. Сражения с боссами могут закончиться за секунды, если ты достаточно удачлив или талантлив. Если же бой с боссом затянется на дольше, чем пара минуты, возможно, ты уже труп. Вовсе не так, как это в WoD, где ты потихоньку можешь опускать его ОЗ до нуля.

Джон обдумал это: "То есть чистый УВС не столь важен в сравнении и с тем, куда и как ты ударишь врага?"

Я кивнул: "Ага. По крайней мере, по отношению к живым целям. В WoD, если ты попал дракону в глаз, максимум, что ты сделаешь, - разозлишь его. В ВАО же ты так же получишь разозлённого дракона, но уже наполовину ослеплённого. Оставь его без второго глаза, и он уже ничего не сможет видеть. Перережь демону горло, и какой бы противной у него не была регенерация, он сдохнет. Подобные действия не выполнить без должных навыков и яиц, но сделать это вполне возможно".

– Что насчёт нежити или других типов мобов?

– Единственной попавшейся мне нежитью были скелеты в обучении. Я тогда ещё не знал обо всех этих "убийственных ударах", так что просто без остановки кайтил и байтил их, пока не поубивал всех. Твоей и Роунейлора группам придётся разобраться с этой фишкой для нас. Роунейлор хочет увидеть слизь, а ты можешь взять на себя нежить. Внимательно изучи то, что на ней работает, а что нет. Если попадутся создания, информация о которых уже упоминалась в игре или реале, проверь её достоверность.

– Как, например, сдохнут ли зомби, если прострелить им бошку?

– В точку. А ещё проверь, какой урон подходит под какой тип врагов. Получение этой информации будет почти столь же полезно, как получение картографических данных рейда подземелья во время планирования рейда.

Джонист улыбнулся: "Так вот почему ты рассказываешь это тому, кто может использовать всё оговорённое. Я буду подопытной свинкой".

Я засмеялся: "Эй, ты же лучший исследователь. Тебе ещё часто придётся побывать в несметном количестве разного рода ситуаций. Скажу лишь одно: не пытайся сделать всё в одиночку, не здесь. Этот мир не любит прощать ошибки, как это делал WoD. Одна такая - тебе капут. Так что лучше бы тебе найти человека, что прикрывал бы тебе тыл, а ещё того, с кем бы ты мог посменно дежурить ночью".

– Что посоветуешь, босс?

Я покачал головой: "Ничего не приходит на ум. Но если у тебя есть деньги, ты всегда можешь поступить, как я, - приобрести парочку рабов, чтобы те помогли тебе. Но у меня уже была профессия тренера рабов, так что с этим может и не прокатить. Кстати, не знаю, заметил ли ты, но прогулки по городу вместе с рабами делают меня своего рода мишенью. Если ты не хочешь особо выделяться, это может быть просто не для тебя".

Мы ещё чуть более чем пару часов продолжали перекидываться словечками и продумывать основные стратегии, основанные на нашем опыте в игре, пока не пришло время ставить лагерь на ночь.

Когда я призвал адского скакуна, то увидел, что он был уникальным созданием, так что назвал его Полночью. Ещё оказалось, что он был кобылицей, да ещё и довольно умной, как для лошади. Хотя эта кобыла появилась вследствие скрещения демона с лошадью, так что уровень её интеллекта - не такая уж и неожиданность.

Ночь прошла почти без происшествий. Всего в нашей группе было восемнадцать человек, плюс их верховые животные, которые отпугивали большую часть монстров. По этой причине у всех получилось хорошо отдохнуть после их первого дня путешествия, как будто они были на кемпинге в реале.

На следующий день с Джонистом и его командой нам пришлось разделиться, так как дорога дальше шла в две разные стороны. Дорога в древний город вела на север, в то время как наш путь слегка заворачивал на юг и запад, прямиком вдаль к горам. Это были горы Нависс, находящиеся в паре дней пути. Там мы сможем найти деревню Уллелон, маленькую охотничью деревушку, размещённую у древних пещер. Именно тамошние жители первыми дали сигнал о нахождение на этой территории дроу, так что встреча с ними должна помочь многое для нас прояснить.

Ну, таковы планы, по крайней мере. Но будем честны, когда хоть что-нибудь происходило согласно моим планам? Лучшие мои до настоящего момента результаты в ВАО я получил благодаря неудержимой импровизации и безумной удаче. Не то чтобы я жалуюсь, ведь до настоящего момента это работало, но тем не менее, у меня есть предчувствие, что в этой деревне всё будет по-другому. В основном из-за того факта, что жители видели дроу и до сих пор были живы, что было не совсем мне на руку. Там замешано что-то ещё.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 40 - Деревня Уллелон**

Когда наступила ночь третьего дня нашего путешествия, мы разбили лагерь на вершине маленького холма. Мы были не так далеко от деревни Уллелон, но дорога через дикую местность в ночь опасна, даже если нет нужды беспокоиться о таких вещах, как атаки монстров.

Только я пошёл спать в палатку после "релакса" с Северой, как начала кричать Делла, привлекая всеобщее внимание. Она была третьей в очереди на дежурство, так что время было уже близко за полночь. Схватив своё оружие, я выбежал из палатки и начал смотреть по сторонам в поисках врага.

– Хозяин, на западе! – я повернулся туда, куда указывала Делла, и поднял глаза к горизонту. Я выискивал монстров, устроивших на нас засаду и ожидавших, пока мы расслабимся, и не заметил красного свечения в небе. Это был огонь, и он исходил от деревни Уллелон.

Теперь не спал уже никто, и все смотрели на красное сияние. Я покачал головой: "Соберите вещи. Уходим с с первым же лучом. Продолжим посменно дежурить, но спите в броне и держите оружие при себе. Делла, уже почти твоя очередь дежурить, так что ты пойдёшь первой и немного отдохнёшь", – счастье, что сейчас было весна, и нам не обязательно было поддерживать огонь всю ночь, чтобы не замёрзнуть.

Когда остальные собрали лагерь, тем самым оставив напротив упакованного снаряжения или ещё чего-то участок приплюснутой травы, я взял в руки лук и вошёл в стелс. В вопросе сокрытия нас от тех, кто находится в темноте, я не доверял тьме ни на грамм.

К рассвету никто из нас особо не поспал, ведь отдыхали мы прямо на земле. Когда стало достаточно светло, чтобы было возможно видеть, мы позавтракали холодной едой и двинулись в путь. Нам нужно было добраться в деревню и увидеть, что там случилось. Однако дым нам виделся уже на расстоянии.

Мы осторожно продвинулись вперёд и близко к полдню покорили последний холм, смотря с него вниз на остатки деревни. Очевидно, деревню подожгли, а в том, что считалось её стеной (обычный деревянный палисад, призванный не давать монстрам пройти), как минимум в одном виденном нам месте зияла дыра. Но там всё ещё были какие-то движения, сконцентрированные у одного нетронутого здания, похожего на сделанный из камня храм.

Подогнав наших лошадей вперёд, мы быстро достигли края палисада, но когда те уже почти пересекли врата, остановили их, так как увидели, что именно там двигалось. Это были вовсе не эльфы, как мы думали. Вместо них мы увидели множество шаркающих мертвецов! Они все до сих пор были относительно "свежими", судя по всему, так что можно было утверждать, что до атаки прошлой ночью они являлись местными жителями.

– Слазим! Юкико, Нитроэль, мы попытаемся не дать им пройти через врата. Возле них у нас по крайней мере есть преимущество, ведь они будут ограничены в количестве! Севера, ты и Астар будете держаться позади лошадей. Используйте свои луки и помогите так, как сможете, и смотрите, чтобы они не окружили нас. Делла, сконцентрируйся на нашем лечении, но если потребуется, используй на них святую магию. Нас ждёт долгий марш, не спринт, так что экономьте свои силы.

Когда мы встали в свою формацию, я открыл чат гильдии. К счастью, Лекситян была онлайн.

Зайн: Лекситян! Экстренная ситуация!

Лекситян: \*зевок\* Я только проснулась. Что за экстренная ситуация? Юкико захотела попробовать пеггинг?

Зайн: Нет. Это, скорее, "возможный нежить апокалипсис" тип экстренной ситуации.

Лекситян: ЧТО?!?

Зайн: С этим то мне твоя помощь и нужна. Иди во дворец и скажи, что сир Даркмор отправляет экстренное сообщение. Скажи им, что прошлой ночью была сожжена деревня Уллелон, а её жители восстали как дикая нежить. Мы сделаем всё возможное, чтобы удержать их, но неизвестно, кто или что стоит за этим, плюс мы не знаем, есть ли сбежавшая нежить. А теперь иди и предупреди их!

Лекситян: Уже бегу! А что насчёт вас, ребят? Вы справитесь?

Зайн: Мы используем деревенский частокол, но кто знает, как долго он продержится. Закрывают чат. Мы о них позаботимся!

Я скрыл коротенький чат как раз вовремя, чтобы успеть принять мечом первую атаку зомби и соответственно на неё ответить. В том, что мы делали здесь, не было ничего прикольного. Это был простой брутальный боевой план, призванный убивать, и убивать до тех пор, пока не останется никого. Повезло хоть, что у нас были врата, благодаря которым эти твари не могли задавить нас толпой. Если бы нам пришлось обороняться со всех сторон, нас бы попросту окружили. К счастью, зомби были довольно безмозглыми созданиями и легко позволяли завести себя прямо в убийственную зону.

Но даже так, вскоре нас откинули назад, поскольку наши руки стали уставать, а наши удары - становится менее точными. Я уже потерял счёт тому, скольких мы убили во время наплыва этой волны. Нашей возможности сопротивляться помогал лишь труд троицы позади, избавлявшей нас от давления там, где они могли.

– Астар, залезь на лошадь и посмотри, сколько там до конца! Деревня не такая большая!

Пацан запрыгнул на лошадь и стал на седло, чтобы видеть выше наших голов. И, на самом деле, те новости, что он нам сообщил, были довольно хорошими: "Уже почти! Ещё один подход и конец!"

Я вздохнул и произнёс: "Делла! Подсвети их!", – теперь, когда нам стало известно, что мы близки к концу, мы могли позволить себе меньше сдержанности. Делла последовала моему приказу и выпустила сильнейшую лечащую область, которую она могла сотворить, что не только залечивала все наши раны, но и наносила критический урон всей нежити, попавшей в диапазон действия появившегося столба света, который как нельзя кстати оказался в центре орды. После этого было не сложно разобраться с остатками зомбарей с парочкой ОЗ.

Тяжело дыша, я сказал: "Все, таймаут. Севера, Астар, соберите стрелы. Отдыхаем пять минут, а затем продолжим продвигаться в деревню. Нам нужно узнать, что здесь случилось". никто не промолвил ни слова во время нашего перерыва. Нечего было говорить. Тишина разрушенной деревни нависала над нами тенью. Проверив боевые логи, я заметил, что мы не только убили близко одной сто двадцати зомбарей, но ещё и Астар поднял свой уровень до 20-го. Когда мы вернёмся в Мйленорис, нужно будет поискать ему подкласс.

Астар Кейстина

Мужчина эльф

Рейнджер 20 уровня

Титулы: Раб, Сломленный, Погибель нежити

Когда битва закончилась, каждый из нас получил титул "Погибель нежити". Говоря откровенно, его бонусы были просто невероятны.

Погибель нежити

Есть такие люди, которые попросту вынуждены сражаться с нежитью, а есть те, кто целенаправленно ищет её, дабы искоренить. Вы входите в число этих смелых, а может, безрассудных душ.

+10% ко всему урону против нежити.

-10% получаемого урона от нежити.

+10% к сопротивлению заклинаниям и способностям нежити

+100 славы

+10 мудрости

Пять минут - действительно немного времени, тем более после только что пройденной нами битвы, но мне было сложно сидеть здесь, перед вратами города, при этом не имея ни малейшего представления о том, что происходит. Нам нужны получить ответ, а потом уже можно будет отдохнуть. Итак, с оружием в руках мы двинулись вперёд, ведя за собой лошадей.

Деревня Уллелон по большей части состояла из деревянных зданий, из-за чего, когда по городу пронеслось пламя, всё загорелось. Сохранился только частокол, а всё благодаря тому, у кого-то хватило мозгов построить его достаточно далеко от ближайших построек, из-за чего огонь не перекинулся на стены.

В деревянных зданиях не могло остаться выживших. Этот месяц был жарким и сухим, а с расхаживающей повсюду нежитью огонь мог беспрепятственно распространяться повсюду. Тем не менее мы всё же проверим их, но чуть позже. Однако лучшее место, где могли бы расположиться выжившие, - храм.

Когда мы приблизились к храму, до нас в очередной раз донеслись издаваемые нежитью звуки. Мы осторожно завернули за угол и увидели ещё двадцать штук мертвецов, которые неистово колотили деревянные двери храма. Хотя на первый взгляд и казалось, что те были крепки, я сомневался в том, что они и дальше так продержаться. Если мы всё ещё надеемся получить от выживших ответы, нужно действовать сейчас. Но что странно, так это то, что в рядах этой группы зомби были дроу.

– Делла, освети их. Хочу уже покончить с этим, – и вот опять снизошёл столп света, и в то же мгновение померла большая часть нежити, а оставшиеся мертвецы были раздавлены, когда я призвал тёмные щупальца, дабы раздробить их на мелкие кусочки. Я отозвал щупальца и двинулся проверить трупы дроу. С них я получил немного монет, несколько штук злодейски выглядящего оружия и восемь мифриловых кольчуг, которые я изучу позже, как и какие-то письма, что я прочту потом, когда выдастся свободная минутка. На каждом из них была надета ливрея королевы пауков, Лолс.

Пришло время увидеть, кто же выжил посреди этого беспорядка. Я вплотную подошёл к двери и громко постучал по ней, после чего закричал на эльфийском: "Откройте дверь! Тут чисто, по крайней мере пока!"

Какое-то время всё было тихо, будто люди внутри в этот момент горячо дискутировали, а затем нам открыли дверь. Выжившие жители (всего двадцать человек, все женщины и дети) обустроили здесь вместе с парочкой жрецов убежище. Но не жрецы не давали нежити пройти. Судя по всему, эта "честь" пала на плечи троицы передо мной.

Иниалос Арасатра

Мужчина эльф

Бард/Боец 25 уровня

Титулы: Любознательный, Соблазнитель, Защитник, Отважный

Илсемел Йлларик

Женщина эльф

Паладин/Жрица 25 уровня

Титулы: Праведная, Апостол, Защитница, Отважная

Толс Торрона

Мужчина тёмный эльф

Теневой колдун/Разбойник 30 уровня

Титулы: Выдающийся, Ренегат, Изгнанник, Защитник, Отважный

Смотря на эту троицу, я произнёс: "Я Зайн Даркмор, путешественник и рыцарь Вирмвуда. Мои компаньоны и я избавились от всех мертвецов снаружи, хотя нам и неизвестно, удалось ли сбежать кому-то из них из деревни до того, как мы прибыли".

Илсемел вздохнул с облегчением: "Прекрасные новости! Мы были в осаде с начала штурма, начавшегося ещё ночью!"

Я кивнул: "Мы видели свет от огня из нашего лагеря, но бросаться в битву, не зная того, с кем или чем на предстоит столкнуться, было бы самоубийством, поэтому мы пошли на рассвете".

Толс впервые заговорил: "Выждать было мудрым решением. Из-за солнечного света оставшиеся дроу были вынуждены вернуться под землю, оставляя вам разбираться лишь с нежитью. Ночью бы вас прикончили ещё до того, как вы успели бы понять, где они находятся".

Я повернулся, чтобы посмотреть на него, и продолжил: "То есть всё вот это вот началось с атаки дроу, я правильно понимаю? Откуда они? И вообще, как атака дроу обернулась толпой нежити? К тому же, среди зомби снаружи нам встречались также и дроу".

Толс выругался на языке Подземелья и ответил: "Да, виной тому дроу. И да, как ты уже мог догадаться, я был вместе с ними, но у меня не было выбора. Я последователь Элистраи, танцующей девы, хотя если бы об этом узнал кто-то из наших в моих родных землях, меня сразу убили бы. Я надеялся, что в этом налёте смогу свести ущерб к минимуму, но когда я узнал, что тут происходит, был просто вынужден спасти так много жизней, как только мог, даже если это значит в открытую сделать себя изгнанником".

– А что в этом налёте отличалось от других?

– Путешественница, что недавно дорвалась до власти среди моих людей. Боюсь, опьянённая своею властью, она чуть ли не обезумела. Её зовут Кали Филен, она некромант и жрица Лолс. Это она была той, кто нашла потерянный том, что наделил её силой призывать чёрный туман.

Иниалос вздрогнул: "Я лично видел чёрный туман. Вдохнувшие его начинали задыхаться, как будто им не хватало воздуха, а затем падали на землю, после чего умирали. Любые трупы, что вступали в контакт с туманом, восставали как нежить, и если этой нежити удавалось кого-либо убить, те тоже становились нежитью".

В ответ на эти слегка неприятные новости я сузил глаза: "Какую область покрывал туман? И ещё, как у этой деревни обстоят дела с мертвецами?"

Один из жрецов, что до этого лишь внимательно слушал, ответил: "Как и большинство маленьких деревней, мы не рискуем оставлять много трупов, так что большая часть людей кремируется, а через год их прах развеивается над урожаем, чтобы они навсегда остались частью нашей деревни. Те же немногие, которых мы не кремируем, погребаются в катакомбах под этим зданием и обороняются священными оберегами".

Я с облегчением вздохнул. Одним потенциальным кошмаром меньше: "Хорошо. Тех трупов нам и так с головой хватило. Боюсь подумать, что бы произошло, если бы этот туман оказался на каком-нибудь кладбище, заполненном поколениями мёртвых жителей деревни".

Я собирался ещё кое-что сказать, но тут завибрировал чат гильдии. Я поднял руку, чтобы показать, что я сейчас кое с кем общался, и ответил чату.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 41 - Предчувствие войны**

Лекситян: Зайн, у меня получилось убедить людей во дворце, что угроза серьёзная. Чтобы отправить подкрепление, им нужно безопасное место для размещения портала. Как обстоят дела?

Зайн: Думаю, мы убили всех зомби. Но мы всё так же не знаем, удалось ли кому-либо из них покинуть город. Нельзя, чтобы хоть кто-либо из них остался в живых. Они относятся к типу "если зомби убьёт тебя, ты зомби". Так что скажи им, чтобы сюда прислали ещё и рейнджеров, чтобы выследить сбежавших.

Лекситян: Поняла. Нашли выживших?

Зайн: Попалось несколько выживших в храме. В общем двадцать пять человек: 20 простых жителей (женщины и дети), 2 жреца этого храма и 3 авантюриста. Может быть, в других зданиях есть ещё выжившие, но что-то я в этом сомневаюсь. Скажи тому, кто будет вести подкрепление, что один из выживших - дроу, который стал отступником, чтобы помочь спасти так много жителей, как он только мог. Он не пленник, а перебежчик.

Лекситян: Принято. У вас есть место для портала?

Зайн: Есть. Мы зачистили площадь перед храмом. Можете использовать эту территорию как цель. Отправляю координаты.

Лекситян: Ожидайте подкрепление в 30 человек.

Зайн: Принято.

Переведя глаза на выживших, я произнёс: "Я отправил в Мйленорис словечко о том, что здесь произошло, и приблизительно через час к нам должна прийти подмога. Им уже известно, что здесь есть выжившие, – я сделал паузу, посмотрел на Толса и продолжил. – Ещё я доложил им о том, что среди выживших есть перебежчик-дроу. Не могу с уверенностью сказать, что все будут прямо рады тебя увидеть, но тебя точно не убьют, только завидев. А если ты можешь поделиться информацией, особенно о той путешественнице, что выпустила чёрный туман, ты сможешь сможешь поднять себя в их глазах".

Толс испустил вздох и сказал: "Ну, это всё равно лучше, чем то, на что я рассчитывал". Переход с одной стороны конфликта на другую, особенно когда вокруг твориться такое дерьмо, всегда является рискованным действием, что заставляет людей быть как на иголках. Поэтому мне не сложно было понять, почему он не рассчитывал на геройскую встречу.

За несколько минут до ожидаемого прибытия подкрепления я собрал свою группу перед храмом, оставив троицу ждать в дверях храма, в то время как жрецы и выжившие ждали внутри. Не то чтобы я готовился к атаке, просто мне не хотелось, чтобы те люди вертелись тут, пока мы не получим больше информации. Тем более тогда, когда в городе где-нибудь под обломками зданий могла остаться ещё нежить.

В указанное время посреди площади открылся портал, из которого маршем вышло два взвода солдат и отряд рейнджеров. Следом за ними вышло несколько членов Арии, ведомых Лекситян. Я кивнул ей, но направился к лидеру солдат.

Айлуин Тралар

Мужчина эльф

Дозорный (Боец)/Маршал 40 уровня

Ранг: Лейтенант

Титулы: Защитник, Амбициозный, Праведный

Завидев, как я приближаюсь, мужчина повернулся ко мне, оценивая меня: "Вы - сир Дармор?, – после моего кивка он продолжил. – Отлично. Значит, вы сможете рассказать мне, с чем нам придётся иметь дело, так? Мы получили экстренный вызов и у нас было менее часа на подготовку. Что здесь произошло?"

– Похоже, рэйд-группа дроу решила атаковать это поселение в ночи. То, что должно было быть резнёй, обернулась кое-чем гораздо хуже, когда один из заклинателей дроу внезапно решил опробовать новое заклинание. Судя из того, что нам рассказали, это заклинание призвало чёрный туман, что убивал любого, кто его вдохнул, а затем превращал бездыханное тело в нежить. Кроме того, часть проклятия, должно быть, осталась в их телах, ведь все, кого убивала эта нежить, также восставали из мёртвых.

– Вы видели это?

– Нет, мы прибыли около часа назад. Как только мы увидели во вратах деревни нежить, я сразу же отправил сигнал тревоги. Но тут были выжившие, включая двоих авантюристов и отступника-дроу, который помог спасти как можно больше жителей.

– Вы о том дроу, что стоит в тени храма?

– Именно о нём. Он последователь Элистраи, а авантюристы и жрецы могут подтвердить, что он помогал спасать жителей. У нас получилось избавиться от всей нежити возле ворот и перед храмом. Мы убили сто пятьдесят семь зомби, среди которых были и дроу, павшие в начале атаки. Где-то двадцать или близко того сбежавших ещё должно было остаться.

На этих словах один из солдат выругался. Когда мы оба взглянули на него, тот сказал: "Я из этой деревни, и тут в это время года должно быть человек двести".

Я вздрогнул и сказал: "Вот поэтому я и запросил рейнджеров, лейтенант. Сюда мы пришли напрямую по дороге, так что нам понадобятся ваши следопыты, чтобы попытаться отыскать любую возможно сбежавшую нежить. Жертвы среди жителей - это, конечно, печально, но нельзя позволить этой заразе распространиться. Остальным лучше заняться обыском зданий на предмет нежити и выживших, которым удалось пережить пожар".

Лейтенант кивнул: "Будет сделано. А что с выжившими?"

Я пожал плечами и сказал: "Займитесь своими людьми, лейтенант, и начните поиски. Я свяжусь с людьми из моей гильдии, а там посмотрим, что мы сможем сделать для них".

Лейтенант Тралар кивнул и развернулся, чтобы начать раздавать приказы его группам. Подойдя к Лекситян и другим участникам Арии, я сказал: "Что сказать. Когда ты говорила, что прибудет подкрепление, я и не рассчитывал, что вы, ребят, тоже придёте".

Лексетян залилась смехом и ответила: "Неужели ты думал, что мы позволим тебе заграбастать себе всё веселье? Судя по всему, ты разворошил осиное гнездо, босс".

Я покачал головой: "На этот раз это не моя заслуга. Предположительно, это работа одного игрока, начавшего играть за расу дроу в землях дроу, в отличие от тебя, начавшей на поверхности. Стоит сказать, она делает все злодейские штуки, присущие злым магам. Свидетели говорят, что именно она использовала заклинание, которое превратило всех в деревне в зомби. И не все зомби ещё уничтожены".

Только группа людей услышала это, веселье в её глазах поутихло. Один из участников гильдии сказал: "И какой план?". Игры про зомби-апокалипсис, может, и были весьма весёлыми до определённого момента, но через какое-то время любому точно захочется оказаться где-нибудь подальше от этого жанра. Ни один человек не пожелает надолго задерживаться в подобного рода игре.

– Солдаты отправят рейнджеров, чтобы выследить сбежавших зомби, так что те из вас, кто обладают навыками слежки и стэлса, могут предложить им пойти с ними. Ещё нам нужно обыскать здания, может, там есть выжившие. Заклинание превращало в зомби все трупы, с которыми оно соприкасалось, так что тут могли остаться ещё зомби, застрявшие в подвалах или под обломками зданий. Те, у кого есть боевые навыки, помогут солдатам. Жрецы, сейчас идеальный момент для того, чтобы узнать, на что способна святая магия против нежити. В храме осталось два жреца, переживших ту атаку. Держитесь рядом с ними и посмотрите, чему они могут вас обучить.

Лекситян посмотрела на меня и сказала: "А что намерены делать ты и твои зверушки?"

– Мы пришли сюда ради подземелья с дроу, при этом дроу связаны с этой атакой. Логично, что мы отправимся туда. Но Астар и лошади останутся с вами в деревне. Когда будете уходить, заберите его обратно в Мйленорис. Он уже получил 20-й уровень, так что дайте ему выбрать подкласс. Можешь использовать средства гильдии, я потом всё возмещу из своего кармана. Лошади бесполезны в подземелье, да и у меня есть одно заклинание, что доставит нас прямо в Мйленорис.

Лекситян кивнула с ухмылкой на лице и сказала: "Повеселись там, лидер. И попытайся не умереть, "тренируя дроу", – конечно, эти слова не могли не вызвать смеха у всех игроков вблизи, включая и меня.

(В то же время в другом месте)

Тёмная гавань была шумным городом. В последние несколько недель в столице королевства Огрэйн появилась новая религиозная группа, называющая себя "Преемники Торгана". Она начала читать людям проповеди и пытаться "очистить" город от "зла". На самом деле, проповеди не были такой уж проблемой. Безумные религиозные культы то приходили, то уходили, подобно приливам, а оказавшиеся обманутыми ими люди всё равно не стоили даже упоминания. Но с путешественниками в своих рядах их стремление к "очищению" нанесло весьма серьёзный урон местной гильдии воров, а их атаки на гильдию рабов всё не знали конца.

Однако сегодня они заявили, что проведут марш со своими последователями, дабы уничтожить гильдию рабов и освободить всех рабов. Лидер гильдии, Станвей Лешлорд, услышал об этом и попросил о помощи стражу города и разместил запросы в гильдии воров на срыв марша. Его семья возглавляла гильдию рабов ещё со времён Бедствия, и никому до сегодняшнего дня не удавалось пошатнуть власть его семьи. Те единственные, что были близки к этому, приходили год назад. Тогда исчез его старший сын, Стесир, когда тот создавал новую ветвь между Фатоном и Возхоллом, но никто не стал требовать за него выкупа. Не было также вестей и от стража мальчика, так что никому не было известно о том, что произошло.

Но теперь эти религиозные фанатики угрожали ему разрушить весь его бизнес! Конечно, ему уже доводилось разбираться с фанатиками, но даже верхушки большинства церквей знали, что рабство позволяло общественности решать множество проблем на "цивилизованный" манер. В конце концов, некоторые могут даже спастись от голода, продав себя в качестве раба. К тому же, рабские ошейники были хорошим способом не дать преступникам второй раз совершить преступление.

В полдень появились эти "Преемники" и стали маршем идти к гильдии, как они и обещали. Их было больше ста человек, а вела их женщина с красными волосами, в глазах которой виднелось безумие. Городская стража сомкнула ряды, дабы не дать им пройти. Преемники приготовили оружие, что они спрятали под своей одеждой. Стражники встали в защитную стойку, готовые отразить атаку. Воры из гильдии тихо пробирались в ряды Преемников, незаметно крадя их кошельки и готовясь уничтожить глупцов. Это было подобно затишью перед бурей. Женщина во главе колонны подняла жезл и открыла рот, чтобы начать говорить...

СОБЫТИЕ!

Горе Тёмной гавани, ибо к вам снизошла богиня драконов! Этот город является приютом носителей крови тех, кто на протяжении веков держал в неволе дракона Мирельс. Теперь, когда она была освобождена от своих оков, всех постигнет её страшная кара!

Такое вот окошко появилось перед каждым игроком и НПС в Тёмной гавани, и в тот же момент весь город покрыл купол магии. Дракон приземлился на стенах королевского замка, и выпущенный им рёв, наполненный магией, сотряс землю, а любой, увидевший его, ужаснулся. Мирельс, древнее бедствие, прибыла отомстить.

(Онлайн)

За\_светом\_правда, Кларион, Окарина, Бреклей, Аноним, ТёмнаяДуша, Сорока, Кнобполиш, Аноним2, Аноним5, Куки, Судьба в чате.

За\_светом\_правда: Твою ж мать! Как же я рад, что сейчас не в Тёмной гавани!

Бреклей: ВТФ? Я только залогинился и не успел войти, как у меня перед носом появился купол. Я хочу эти эвентовые ОП!

Исследователь: Оох! Я знаю её! Мирельс - это древняя богиня-дракон из времён ещё до Бедствия. Её запечатали и заковали как-то после того, как она разрушила целую страну!

Судьба: Вы видели, как этот дракон подорвал храмовую область? Он буквально в пух и прах разнёс храмы!

Окарина: А заодно и лучший способ реснуться в городе в случае, если умрёшь во время события.

Кларион: КОГДА ты умрёшь во время события.

Ворона: Чего? Они же точно должны были сбалансировать это событие, нет?

ТёмнаяДуша: Если только это событие связано с кампанией. Но ведь кампания в этой игре никем не контролируется, ага? Живой мир и всякая такая хренотень.

Ворона: То есть это значит?

Кларион: Что любой в Тёмной гавани будет сражаться с богиней драконов, возможно, в расцвете сил и определённо готовой доставить бед всем на своём пути.

Исследователь: Но откуда она? Никогда раньше не слышал о подземельях, где освобождались бы боссы-драконы.

133tДружок вошёл в чат

З.Войд вошла в чат.

Молот Рока вошёл в чат.

Голос света вошёл в чат.

Хитрец вошёл в чат.

Аноним6 вошёл в чат.

133tДружок: Сцука! Я только залогинился в Тёмной гавани, а меня сразу же грохнули!

Голос света: Там сейчас событие, но уровень мощности его босса овер 9000!

Кларион: БОЛЬШЕ ДЕВЯТИ ТЫЫЫЫЫЫЫЫСЯЧ?

Окарина: Ещё раз проверь свой скутер!

(п.п. Скутер - специальный предмет во вселенной анимационного сериала "Dragonball" для измерения силы персонажей. Фраза "Овер 9000" - популярный интернет-мем, связанный с тем же сериалом.)

Хитрец: Ну вашу же мать. Я только поднял свою "Карманную кражу" до продвинутого!

Молот Рока: Кто-нибудь видел то объявление перед тем, как все умерли?

Хитрец: Угу, оно странное.

Аноним6: Ага. "Проклятие живой смерти" - теряешь очки телосложение каждый час вплоть до смерти. После этого ты становишься нежитью и не можешь никуда деться из Тёмной гавани. Конечно, люди, получившие проклятие, к настоящему моменту уже станут нежитью.

З.Войд: НЕЕЕЕЕЕЕЕЕТ!

Судьба: Жёстко. А как оно снимается?

Молот Рока: Единственный способ сделать это - получить расположение Мирельс (она сейчас типа фракция). Проблема в том, что пока ты не можешь выбраться из города, мест для гринда репутации маловато.

Аноним6: Или надо найти того, кто с ней в хороших отношениях, чтобы тот уговорил её оставить город.

Куки: Хихи. Я знаю одного человека, который может сделать это!

Окарина: Ты же не имеешь ввиду...

Куки: Ну, вам же нужен человек, который ладит с драконами, правильно? У Зайна как раз есть титул "Друг драконов"!

З.Войд: НЕЕЕЕЕЕЕЕЕЕЕТ!

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 42 - Ответы**

Сразу после полудня мы вновь выдвинулись в путь - только я и мои питомцы. Вход в подземелье находился всего в паре часов ходьбы от деревни, и добраться туда мы должны до наступления темноты. Следопыты солдат и рейнджеры гильдии прочёсывали лес в поисках нежити, в то время как оставшиеся пытались разгрести обломки разрушенных после пожара зданий, начиная с тех, у которых заведомо известно были подвалы или которые не до конца сгорели.

На этот раз мы шли пешком, так как из всех нас лишь у меня было призываемое ездовое животное, и то было попросту неспособно перевезти всю нашу группу. На протяжении пути мы натыкались на оставленные рейд-командой дроу знаки, и по ним было ясно, что они пришли сюда через вход в Подземелье, скрытый где-то в пещерах. Среди нас не было следопытов, и было чудом уже то, что мы нашли их след. Мы буквально наткнулись на безголовый труп бывшего зомби-жителя, и метки, идущие из этой бросающейся в глаза точки в направление, в которое мы как раз и пошли.

Вот так мы и узнали, удалось ли кому-либо из зомби покинуть деревню. Какая-то их часть пошла за дроу, по крайней мере до сюда. Найденный нами лишь один труп и нечёткость следов на земле подсказали мне, что этим путём проходило небольшое количество нежити, так что можно предположить, что они бесцельно разошлись по одиночке или малыми группами.

По крайней мере, на это я надеялся. Я бы не хотел думать о том, что случилось бы, если бы одна маленькая группа этих тварей скооперировалась бы с остальными. В общем, мы продолжили идти в сторону пещер, будучи начеку, ведь теперь нам стало известно, что по меньшей мере какое-то количество нежити проходило по этому пути. Потому как из-за нашей осторожности нам пришлось замедлиться, мы дошли к пещерам не за пару часов, а уже ближе к позднему вечеру.

Коварные пещеры, как их (\*кхм-кхм\*) оригинально называли, начинались со сторожевого поста, построенного внутри нескольких пещер. Эти пещеры уходили вглубь до места, называемого некоторыми "Подземельем", подземного мира, отправиться в который решалось мизерное количество жителей поверхности (и ещё меньше делало это добровольно), но ходили разнообразные споры на тему того, было ли так всегда. В некоторых записях говорится, что некогда пещеры были поменьше, а потом, давным давно, даже не в этом веке этого мира, их расширили или соединили, дабы создать путь к подземелью. Их назвали в честь старой крепости, занимающую верхнюю часть "этажей" пещер, места, что было захвачено группой обезумевших магов, которые в один прекрасный момент попытались захватить страну.

Уже почти полностью стемнело к тому моменту, как мы достигли крепости, и нам не встретилось никаких признаков присутствия зомби или дроу. Только лишь из-за этого факта мы не убавили осторожности, ведь никто из нас не был следопытом. Нам нужно было найти какое-нибудь безопасное место, ведь разбить лагерь прямо перед вражескими воротами я попросту не мог. Делать так - напрашиваться на проблемы. Конечно, тоже самое можно сказать и про походы в подземелья, но тем не менее...

Короче, как только мы прошли через разрушенные врата бывшего сторожевого поста, мы обнаружили, что всё внутри было полностью укрыто тьмой. При этом никто из нас не мог видеть в темноте. Расы Юкико и Нитроэль могли видеть при слабом освещении, но оставшаяся часть нашей группы была ограничена обычным зрением. К счастью, Делла как раз недавно обучилась заклинанию "Танцующие огоньки", и это заклинание действовало на протяжении 24 часов, благодаря чему в этих глубинах у нас будет освещение.

Первый этаж подземелья оказался полностью заброшенным, что было не так уж удивительно, ведь на нём не осталось ни одной пригодной для проживания комнаты, а если дроу не сильно отличались от остальных эльфов, могу предположить, что они в любой ситуации попытаются обустроить всё как можно комфортнее для себя, из чего можно сделать вывод, что любое место, где они поставят свой пост охраны, будете изменено ими в соответствии с их нуждами. То, что ничего подобного мы не увидели, заставило меня задуматься над тем, откуда же могли появиться те сообщения о дроу. Возле выхода из первой пещеры даже не было сторожевого поста!

Но над этим можно было подумать и потом. А сейчас мы нашли здание, что находилось не в столь ужасном состоянии, как остальные, и начали ставить лагерь на ночь. Вернее, так задумывалось. Если бы только не эти кусючие насекомые. Я хлопнул ладонью по шее там, где одно из них меня укусило, и обнаружил там стрелу от арбалета. Пока перед глазами всё начинало расплываться, единственной мыслью у меня в голове было: "Вот чёрт".

(Позже)

Бывало ли у тебя такая ситуация, что ты в хламину нажирался, а потом просыпался в совершенно незнакомом месте и думал: "Почему я здесь и где мои штаны?" Так вот, у меня сейчас как раз такая ситуация.

Когда я очнулся, первой замеченной мною вещью стала головная боль. Затем лёгкий ветерок подсказал мне, что я был без одежды. Я попытался двинуться и осознал, что не только находился в абсолютно тёмной комнате, но и ещё был прикован цепями к каменному столу. Надеюсь, это был просто стол. Я, как бы, не испытываю удовольствия от распятий на алтаре.

Меня вся эта ситуация по вполне понятным причинам раздражала: "Ей богу, хоть бы сначала угостили меня ужином перед тем, как накачивать снотворным!" Так, хватит нытья. Я проверил свой статус, и кроме исчезнувших характеристик от снаряжения, всё, вроде как, было в норме. Ну, не считая того, что я пробыл в отключке почти четыре часа. То же самое с девушками: они все были всё ещё живы, но, судя по всему, тоже остались без снаряжения. Поэтому дела наши были плохи, но до полной жопы было далеко. Пока.

Дабы скоротать время в ожидании, пока остальные придут в себя после той замечательной засады, я решил открыть чат гильдии.

Зайн: Ребяяяят. Тут такая веселуха началась, когда мы пошли искать дроу.

Роунейлор: Что учудил на этот раз?

Зайн: Ничего, честно!

Куки: Тебя опять схватили?

Зайн: Эм. Может быть?

Лекситян: ТВОЮ ЖЕ МАТЬ, ЗАЙН! Что я тебе говорила насчёт позволения дроу делать с собой то, что им вздумается?

Зайн: "Только если это ты"? :P

Лекситян: Нет! Нет, нет и ещё раз нет! Не после того, что случилось с Рувой.

Рува: Не то чтобы я жаловалась...

Лекситян: У тебя целых три дня ушло на то, чтобы начать снова нормально ходить! Ты до сих пор жалуешь на боль внизу спины!

Юкико: Но ведь это того стоило, верно ведь?

Бёрселак: Юки! Что, чёрт возьми, с вами произошло?

Юкико: Дроу. Никогда их не видела до того момента, как они нашпинговали нас отравленными арбалетными стрелами.

Зайн: Чувствую себя, как какая-то шлюха на студенческой вечеринке. Проснулся голый и прикованный к столу.

Юкико: У тебя хотя бы есть стол! Девочки и я вообще в какой-то камере и прикованы к стене!

Лекситян: Зайн, мне кажется, ты говорил, что больше не собираешься снова становиться пойманным принцессами дроу?

Зайн: Если честно, не знаю, замешаны ли тут принцессы.

Лекситян: О, ну так это СОВСЕМ другое дело.

Куки: Оу, босс! У меня есть новости, тебе понравится. В общем, мисс З. Войн создала кучу проблем в одной из человеческих столиц. А потом туда прилетел дракон и наложил проклятие на весь город!

Зайн: Хах, Мирельс начала действовать?

Бёрселак: Что ты сделал?

Лекситян: Зaaaaaйн! Что ты уже натворил?

Рува: Босс?

Зайн: Ну, вполне возможно, я мог совершенно случайно освободить её от рабского ошейника артефактового уровня, в котором она была. Наверное, она сейчас так мстит.

Роунэйлор: Ну а кто же ещё.

Зайн: Ну, такое случается, когда у тебя 86 очков удачи.

Джонист: Читы! Лол!

Зайн: Ага. Короче, я отпустил её, после чего получил титул "Друг драконов". Ох, а ещё, как мне кажется, она собирается поиграть со мной, когда я стану повыше уровнем, так как она пометила меня своим супругом.

Лекситян: Твою же мать, Зайн!

Джонист: Ты в своём репертуаре, босс...

Зайн: Так, пора закругляться. Кто-то идёт. Я слышу шаги.

Лекситян: Есть что-то, что мы могли бы сделать?

Зайн: Закончите с охотой на зомбей. Когда справитесь, поищите имена тех людей, что изначально запечатали Мирельс. Она сейчас мстит, и вы, скорее всего, сможете получить у неё кучу бонусных очков, если доставите ей её цели и ей не придётся отлавливать их по-одному из кучи городов.

Рува: Будет сделано!

Зайн: Окей, пойду разберусь со охранниками.

Переведя внимание с чата гильдии, я услышал, как открылась дверь на металлических петлях. Звук был такой, будто металлическая дверь тёрлась о пол, создавая противный скрежет. Просто, но эффективно. Вокруг, однако, всё так же было темно. Предполагаю, они знают о том, что я проснулся, и пытаются меня напугать. Откровенно говоря, это возымело эффект, но мне кажется, что я нужен им для чего-то, иначе им просто не было бы смысла оставлять меня в живых. Я услышал чьи-то шаги в комнате, но не подал виду. Что я буду делать, выдавать из себя типичную испуганную жертву, вопрошая: "Тут кто-нибудь есть?" Ни за что. Делать так - играть на руку им. Нужно дать им познать разочарование в попытках заставить меня батрачить на них.

Наконец, тишину нарушил голос. Он принадлежал женщине. "Итак, что можешь сказать в своё оправдание?"

Эта фраза не могла не заставить меня усмехнуться: "Ох, мне есть что сказать. Да только, боюсь, у тебя нет ни малейшего желания слушать меня. В конце концов, ты сейчас прячешься во тьме. Поэтому я просто полежу здесь, пока ты не объяснишь мне, что тут происходит. Или пока не дашь мне света, чтобы я мог рассмотреть того, с кем разговариваю", – никогда не давай своему противнику преимущества, даже если ты находишься в наиболее проигрышной ситуации. Заставь его биться за что угодно.

Голос обратился ко мне из-за спины, на этот раз шепча мне на ухо: "И зачем же тебе понадобилось увидеть меня, инкуб?"

Повернув голову по направлению к голосу, я сказал: "Чтобы увидеть, насколько ты ебебельна. Я много хорошего слышал о женщинах-дроу, но жирухи и уродины мне не по вкусу. Вот я и хочу оценить тебя и увидеть, какая ты в деле".

После этого голос пришёл в шок и немалую ярость, как я могу судить: "Нахальный глупец! Ты хоть понимаешь, в какой ты сейчас ситуации?"

– Вообще-то, нет, ведь ты не даёшь мне света, чтобы я смог хоть что-нибудь увидеть, и даже не представилась. Но эй, я понимаю, что тебе может быть неловко, и используя такие извращённые игры, ты хочешь не дать увидеть себя - уродливые девушки часто так делают.

– Ах ты щенок! Да я отрублю это твоё дилдо и изобью им твоих шлюх у тебя на глазах!

Я улыбнулся, несмотря на довольно отвратительные угрозы, которые она мне только что предъявила: "Ох, так мы пленники другого игрока. Интересненько. Что же, я разговариваю с Кали или просто очередной помешанной? Я хочу поскорее со всем этим покончить и продолжить делать то, чем я занимался".

– К-как ты узнал? Ты не должен был видеть моё имя в темноте!

– Ну, начнём с того, что ты столь же умна, как экскременты огра, ведь ты только что подтвердила мою догадку. Хотя мне же лучше. А что насчёт твоего имени, то не все умерли после того, как ты использовала то заклинание. Тебя заметили и о твоём имени сообщили. Так что не удивляйся, если за твою голову уже объявили награду.

Я услышал, как она прицмокнула языком: "Тц. Чёрт, они не должны были узнать моего имени до захвата деревень! Теперь придётся ускорить планы!"

– Оу, под ним ты подразумеваешь позволение захватить деревни нежити, что сбежала из Уллелона? Если да, то их прямо сейчас выслеживают и уничтожают королевские стражи и игроки.

– ЧТО? Каким, блять, образом кому-то удалось заставить группу начать охоту так быстро? Сообщения должны были дойти только через несколько дней!

– Ты и вправду очень тупая, да? У путешественников есть куча способов распространить информацию, особенно у тех, что состоят в гильдии. Но не расстраивайся, ты отлично справляешься с поднятием репутации моей гильдии. Прямо как и должна делать хорошая ступенька.

После этих слов Кали выпустила крик. Было приятно видеть, как легко она поддавалась манипулированию, когда была в ярости. Я мог бы использовать это, когда придумаю, как выбраться отсюда. Или когда получу немного света. Разозлённым людям свойственно делать ошибки. А я как раз был очень хорош в троллинге.

А ещё разозлённым людям, как ни странно, свойственно бросаться на других, из-за чего я только что и почувствовал прилетевший по моей голове удар дубины или чего-то похожего на неё, после чего моё окружение начала затягивать тьма, пока в конце концов всё вокруг не исчезло.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 43 - Операция "Побег из тюрьмы", Часть 1**

Когда я пришёл в себя, я с удивлением обнаружил, что появился свет. Его было немного, но было достаточно светло. И я был в подземелье. Ну а как иначе? Я быстро проверил своё тело, ага, я всё ещё голый. Но на этот раз я был по крайней мере прикован к стене, а не к алтарю. Окей, у меня есть время до тех пор, пока Кали не успокоится достаточно для того, чтобы придумать несколько отвратительных способов, как попытать меня, но не то чтобы я собирался позволить этому произойти.

Начнём операцию "Побег из тюрьмы". Безупречный план, который я разработал буквально только что, сразу после восстановления от травмы головы! Ничего не может пойти не так!

– ЭЙ! Я ХОЧУ ПОГОВОРИТЬ С ОТВЕТСТВЕННЫМ ТУТ ЗА ВСЁ!

Да, самая популярная "выводи из себя стражников, пока они не придут избить тебя, чтобы ты умолк" схема! Конечно, я бы хотел сделать что-нибудь кроме этого, но, как можно было заметить, я тут прикован к стене и всё такое.

Пока я кричал, я решил скоротать время за кастом на себя нескольких баффов, частично для того чтобы скомпенсировать отсутствие у меня одежды, но ещё и для того, чтобы быть наготове, когда кто-нибудь действительно придёт. В соответствии с игровым временем прошло близко десяти минут криков и раздражения в целом, прежде чем к решётке моей камеры подошёл стражник.

Тюремный надзиратель

Мужчина эльф дроу

Боец/Разбойник 35 уровня

Титулы: Садист

Эх, парень. Не мой профиль, но бедняки не выбирают. Я накинул на НИПа стрелу купидона, чтобы заставить его влюбиться в меня. Судя по изменению его языка тела, могу сказать, что она сработала, да и он больше не выглядел таким раздражённым, а, скорее, заинтересованным. Вдобавок я ещё использовал соблазнение, чтобы у меня было ещё больше шансов.

На языке Подземелья я произнёс: "Ну привет, красавчик. Это у тебя ключи от моих цепей в кармане или ты так рад меня видеть? – я улыбнулся, довершая свой флирт. Правда, после этого мне придётся выпить чего-нибудь очень крепкого, но главное - что я буду свободен и смогу это сделать. – Как тебя зовут, солдатик?"

– Мириил Урифайн. Как инкубу может быть известен язык Подземелья?

Я подмигнул ему, в то время как про себя поблагодарил Шарс за то, что имею возможность всё это провернуть: "Я очень хорошо управляюсь со своим языком. Может, позволишь мне продемонстрировать это? – Мириил, одобряя предложенную идею, медленно кивнул головой. Я ему улыбнулся, – Тогда почему бы тебе не снять эти цепи, чтобы я мог показать тебе, как хороши в этом деле инкубы?"

Мириил нахмурился: "Не могу освободить тебя. Распоряжение жрицы Кали".

– Не беспокойся о ней. Она ведь не узнает. К тому же ты можешь закрыть за собой дверь и я всё ещё буду здесь. Ты просто немножко... расслабишься, а я смогу размять свои руки. Не будь таким занудой. У тебя же есть шанс получить отличное высококачественное обслуживание от мастера своего дела".

Скажу честно, это было проще простого. С моими то шармом, навыками, баффами и высокими характеристиками у НИПа, что лишь на несколько уровней выше меня, не было ни шанса на сопротивление, если только я не попытаюсь запугать его. Джеди майнд трикс[5] рулят!

(п.п. Jedi Mind Tricks - дословно "джедайские трюки с разумом".)

У Мириила на лице появилась глупая улыбка, и он вошёл в камеру, используя для открытия один из ключей в связке. Уже другим ключом он открыл мои кандалы, после чего сразу же начал лапать меня. Как только мои руки освободились, я улыбнулся и прошептал: "Теневые когти". У меня на руках сформировались когти из чёрной энергии, отчего глупый охранник опешил, но я атаковал ими и вскрыл его горло ещё до того, как тот успел позвать на помощь. Издаваемое им испуганное бульканье (и преданный взгляд на его лице), пока он пытался закрыть горло, чтобы остановить кровотечение, не могли спасти его от последующих атак, которые тут же забрали его жизнь.

– Разве тебя мама не учила не доверять незнакомым дядям в подземельях? Тц-тц.

Я быстро идентифицировал снаряжение охранника. Большая его часть была ужасного качества, что и следовало ожидать от НИПа, но я получил немного золота, ключи и карту блока с камерами, а ещё лист с перечнем заключённых. Броня стражника, откровенно говоря, была тем ещё мусором, особенно учитывая мои способности, да и у неё была дыра в области, где должно находиться сердце, что сделало её почти бесполезной. Но я натянул на себя его штаны, благодаря чему теперь мне не нужно было болтать кое-чем по воздуху, а ещё забрал его ботинки и перчатки, так как они были лучше того снаряжения, что я сделал давным давно, ещё в обучении. Насчёт его оружия: я присвоил себе два кинжала, которые засунул в мою новую обувь, и меч. Это оружие не шло ни в какое сравнение с моим, но пока сойдёт.

Перчатки из паучьей шкуры

Тип Перчатки Ранг Необычное

Сделанные руками способного кожевника из шкуры гигантских пауков, распространённых в Подземелье, эти перчатки эластичны, но при этом удивительно крепкие. На перчатках серебрятой нитью вышито изображение паука.

Прочность: 40/40

Требуется 80 ловкости

+10 защиты

+20 ловкости

Зачарование: Паучье лазание – Можно лазить по стенам/потолкам с нормальной на земле скоростью. Можно закрепиться на стене.

Ботинки из паучьей шкуры

Тип Ботинки Ранг Необычное

Сделанные знающим своё дело кожевником из шкуры гигантских пауков, распространённых в Подземелье, эти ботинки мягкие и, к удивлению, гибкие. Ботинки украшены узором паутины.

Прочность: 50/50

Требуется 80 ловкости

+10 защиты

+10% к бесшумной ходьбе

+10% к скорости перемещения

Зачарование: Гуляющий по паутине – Ходьба по паучьей паутине не накладывает штраф. Сопротивление к заклинанию паутины и схожим эффектам.

Смертоносный пронзатель

Тип Кинжал Ранг Необычное

Урон 30 - 40 Тип урона Колющий

Злое оружие, созданное для битвы вблизи. Качество работы, проделанной над этим кинжалом, выше среднего, несмотря на с виду обычный вид. Его тонкое лезвие специально сделано для того, чтобы с помощью него с лёгкостью находить щели в броне.

Прочность: 30/30

Требуется 80 ловкости

+10% вызвать эффект кровотечения, наносящий 5 урона каждые 30 секунд.

10% проигнорировать броню.

Зачарование: Бич эльфов – Наносит двойной урон эльфам.

Искатель сердец

Тип Кинжал Ранг Необычное

Урон 30 - 40 Тип урона Колющий

Длинный кортик, созданный для убийств. Качество работы, проделанной над этим кинжалом, выше среднего, а на основании его лезвия стоит метка его создателя. Лезвие сделано из стали, но она имеет чёрный цвет, благодаря чему оно не выдаст местоположение владельца вплоть до тех пор, пока не прольётся кровь.

Прочность: 40/40

Требуется 80 ловкости

+30 урона к скрытым атакам и критическим ударам

20% шанс проигнорировать броню во время скрытой атаки или критического удара

Зачарование: Бич эльфов – Наносит двойной урон эльфам

Паучий укус

Тип Двуручный меч Ранг Редкое

Урон 45 - 80 Тип урона Режущий

Меч, сделанный из проклятого серебра. Когда лезвие извлечено, оно испускает болезненный зелёный оттенок. Это оружие было создано для сражения в беспощадном мире Подземелья.

Прочность: 60/60

Требуется 80 силы

Отравленный – 10% шанс отравить врага при контакте.

Текущий яд: Яд гигантского паука – 5 урона каждую секунду на протяжении 30 секунд, паралич на 30 секунд

Зачарование: Искатель ядов – Поглощает эссенцию ядов, в которое погружается лезвие, беря лучшие свойства тех ядов и совмещая их.

Теперь я был уже не таким беспомощным, так что пришло время перейти ко второй фазе операции "Побег из тюрьмы". Я открыл чат команды.

Зайн: Порядок, дамы. Я свободен. Доложите о ситуации.

Делла: Хозяин, мы все в камерах, с нами рядом другие заключённые. Где вы?

Зайн: Они посадили меня в особую камеру. Каково ваше состояние?

Севера: Мы в порядке, но у нас нет снаряжения. Хотя они не забрали содержимое наших инвентарей, так что мы не совсем беспомощные.

Юкико: Думаю, я видела, куда они забрали наше снаряжение. Они только что привели новых заключённых, и, похоже, они забрали их снаряжение на склад.

Зайн: Хорошо, уже иду. А что с этими новыми заключёнными?

Нитроэль: Похожи на дроу. Мне не доводилось их видеть, пока они не бросили меня в камеру.

Зайн: Ясно. Возможно, это можно будет использовать. Сидите тихо, я иду к вам.

Закрывая наш командный чат, я начал тихо передвигаться по коридорам. Эта часть подземелья была освещена, возможно, потому что стражники не хотели, чтобы их заставили кормить ничего не видящих заключённых. Свет исходил от горящих факелов, висящих в закреплённых на стене канделябрах. Если у нас не получится получить своё снаряжение назад, надо будет взять парочку, прежде чем продвинуться дальше по подземелью.

Чтобы добраться до остальных, пришлось поднапрячься, а виной всему охранники, что насторожились после того, как начали исчезать патрули, и скажу от всего сердца, никогда ещё я так не качал свои стелс-навыки. Но тем не менее мне удалось незаметно убить нескольких охранников к тому моменту, как я прибыл к "основному" блоку с камерами. Вот тут теперь посложнее, так как здесь было пятеро врагов, двое из которых - именные.

Вашти Эрксидор

Женщина эльф дроу

Ведьма молний/Ведьма теней 28 уровня

Титулы: Эльфоубийца, Садистка, Работорговец, Любимица нежити

Энания Ксирзумин

Женщина эльф дроу

Доминатрикс/Жрица 30 уровня

Титулы: Убийца мужчин, Садистка, Целованная пауками

Теперь же, по всем "канонам" ММО, если ты попал в ситуацию, когда против тебя стоит пятеро человек, прямо как у меня сейчас, тебе нужно попытаться выждать хорошего момента, чтобы выманить лишь нескольких из них и впоследствие потихоньку расправиться с ними. И это вовсе не плохая идея, если ты имеешь дело с мобами, у которых ограничен интеллект. Но в "живом" мире ты попадёшь в ситуацию, в какую попал бы, если бы это был реальный мир. Попытаешься выманить обычных стражников - определённо привлечёшь и именных. Однако и в реальном мире могут работать безумные тактики, особенно если ты не настроен быть честным.

Так что нет нужды говорить, что я решил не медлить и перейти к действию. Я выжал момента, когда Ваштия и Энения находились рядом друг с другом, и использовал тёмные щупальца - моё любимое "не дать и шанса на сопротивление" заклинание. Обе женщины испустили крик, когда на них напали щупальца, но я позаботился о том, чтобы горло каждой в тот же момент оказалось заполненным. Может, они могли использовать бесшумный каст, но не при такой нарушенной концентрации. Вот тот хороший момент, которого я ждал.

Двигаясь вперёд с паучьим укусом в одной руке и искателем сердец в другой, я быстро разобрался с ближайшим застанным врасплох охранником, поворачивающимся, чтобы увидеть, что случилось с теми девушками, что они так кричали. Ему повезло, и всё закончилось быстро: искатель сердец попал в щель под его рёбрами, а паучий укус эффектно отрубил его голову с плеч. Своему стремительному успеху в ВАО я обязан скиллшотам, так зачем прекращать их использовать сейчас?

Стражники были НИПами, но это вовсе не значит, что они были тупыми или нетренированными. Они моментально перешли к действию и попытались напасть на меня с обеих сторон. У меня было чувство, что я мог бы, возможно, победить, даже если бы я играл более "традиционно", но это "возможно" было очень далеко от "определённо", так что я решил не вступать в честный бой, чтобы не рисковать. Пятясь к углу, я попытался удерживать обоих врагов перед собой, после чего бросился вперёд с паучьим укусом.

Тот, что справа, всего чуть-чуть не успел, чтобы резануть по мне своим мечом, но вместо этого получил порез вдоль руки. Я улыбнулся как демон при виде того, как парализовало его мышцы. Яд паралича сработал просто превосходно! Я бросился за парализованного эльфа, на секунду прикрывшись им как щитом от его "друга", и перерезал ему горло искателем сердец, пока не прошёл эффект паралича. Критический удар и фатальный удар, а в довесок эффект эльфоубийцы... Что меня удивило, так это то, что у этого дроу всё ещё остались ОЗ, но их было не так много, а у него был сильный эффект кровотечения (от перерезанного горла и не такое будет), так что он умрёт прежде, чем пройдёт эффект паралича.

Поворачиваясь к последнему оставшемуся из трёх стражнику, я наконец вступил в битву напрямую. Он был в моей лиге, по крайней мере относительно уровня, но мои навыки всё-таки были получше. Не мог не заметить, что его меч имел такой же болезненный зелёный оттенок, а это означало, что мы оба были вынуждены остерегаться отравления. Вот только из нас двоих лишь у меня была магия очарования, так что немного эйфории, и у него не осталось и шанса на победу.

Как только пал последний стражник, я надел по рабскому ошейнику на двух именных мобов и освободил их от щупалец. Используя забранные мной ключи, я отворил камеры и радушно встретил моих питомцев, после чего повернулся к новому заключённому. Оказалось, это был путешественник.

Хрозн Босорка

Гермафродит эльф дроу

Некромант/Рыцарь смерти 30 уровня

Титулы: Эльфоубийца, Любимица нежити, Исследовательница, Целованная пауками

Она обладала насыщенной эбеновой кожей, белыми волосами, фиолетовыми глазами, упругой грудью третьего размера, фигурой "песочные часы" и такой же классной попкой.

А ещё у неё был двадцатисантиметровый член, что было для меня немного отталкивающе. Полностью её рассмотрев, я произнёс: "Что ж, не считаешь, что пора бы проучить тех, кто тебя здесь запер, а?"

Она ухмыльнулась: "Звучит как план. У этой сучки Кали передо мной должок".

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 44 - Операция "Побег из тюрьмы", Часть 2**

Как только мы все экипировались, я повернулся к Хрозн и произнёс: "Что ж, как бы там ни было, какие отношения у тебя с Кали? Как так вышло, что ты оказалась тут, запертая вместе с моими девушками?"

Хрозн скривилась: "Я начала игру за дроу, ну, чтобы повеселиться, отыгрывая злодейку, понимаете? Обычно нам просто не дают поиграть за "злые" расы, так что было бы приколько получить шанс сделать что-нибудь новенькое. Особенно для меня, постоянно идущей по "тёмным" путям, какие только могут позволить классы, – она сделала паузу, после чего продолжила. – После туториала я попала в город Дехмедет и присоединилась к группе других дроу. Лидером этой группы была Кали".

– Сначала она не была такой плохой. На самом деле, она была вполне хорошим гильдлидером в других мирах. Она управляла Кланом чёрной цитадели в WoD. Там её звали Равенна. Думаю, она реинкарнировалась сюда. Какое-то время всё было хорошо. Она знала уйму способов, как нам нарастить силу, и без проблем заручилась помощью местных жителей. А потом форумы просто взорвались новостями о разрушительнице оков и изготовителе оков, и всё изменилось.

Вот же ж дрянь. Я знал Равенну и Клан чёрной цитадели. Они были ПК-направленным кланом. В WoD поговаривали, что существовало четыреста тридцать семь различных способов, как убить другого игрока, и эта самая Чёрная цитадель отыскала триста двадцать из них. Но это вовсе не означало, что все в Чёрной цитадели были чёкнутыми. Некоторые просто использовали ПвП как лечебную процедуру, тем самым в "безопасный" способ справляясь с агрессией. Мы воспринимали их как просто очередное испытание, которое нужно преодолеть, хотя это и делало путешествие между городами временами опасными.

Но вот Равенна, она та ещё стерва. У неё были такие закидоны, что не одна лечебная процедура в мире не смогла бы ей помочь. Однажды мы совершили налёт на её пакгауз в городе Острогос, чтобы завершить цепочку заданий, которая дала Лордам особые привилегии в человеческих землях. Там мы обнаружили эту чёкнутую, "экспериментирующую" над игроками и неписями. А именно - разрезала их заживо. Такое бы даже серийных убийц заставило бы понервничать. Если она была в таком месте, как ВАО...

– То есть эта сучка услышала, что путешественников можно сделать рабами, и, судя по всему, будучи чернокнижницей, решила начать тестировать эти силы?

Хрозн вздохнула: "В точку. На форумах об этом не сильно распространялись, так как к тому моменту нас, тех, кто решили выбрать своей стартовой локацией владения дроу, было лишь пара дюжин, но исходя из того, что мне известно, я - последняя путешественница, начавшая за дроу в Подземелье и при этом не ставшая её нежитью-игрушкой. И даже если тех бедолаг убьют, они всё равно вернутся в виде подконтрольной ей нежити".

Я скривился. Плохи дела. Очень плохи.

– Как она так быстро нарастила силу? Я думал, чтобы создать неисчезающую нежить или хотя бы обычную хоть сколько-то полезную, нужно множество важных компонентов.

– Это так. Одна дворянская семья увидела "преимущества" неживого пушечного мяса со способностями путешественников, после уничтожения возвращающегося, будучи всё ещё привязанным к их некроманту. Она начала с ними сотрудничать, что было для неё во многом легче за счёт того, что она была жрицей Лолс: они помогают ей с экспериментами, а она взамен помогает им в битвах.

– А почему тогда ты оказалась здесь, а не стала её трэллом?

– Когда она начала превращать нашу группу, я бросилась бежать, пытаясь сбежать из её лап прежде, чем то же самое случится со мной. По пути я встретила последователя Элистраи. У нас появилась идея: добраться до поверхности, предупредить королевства о том, что происходит, и по возможности покинуть область влияния Кали.

– А дальше?

– Мы смогли добраться до этой крепости до того, как нас успела схватить Кали, но та самая дворянская семья использовала магию, чтобы отследить нас. Мы разделились, дабы максимально увеличить шанс того, что один из нас сможет пробиться и предупредить поверхность о надвигающейся катастрофе. Если вы здесь, могу ли я надеяться на то, что Толсу удалось?

Я покачал головой: "Ему удалось скрыться в возглавляемом Кали набеге на ближайшую эльфийскую деревню, – я вкратце описал, что произошло в Уллелоне, и увидел, как содрогнулась Хрозн при упоминании чёрного тумана. – Мы как раз направлялись в подземелье, так что пока остальные отслеживают и ликвидируют оставшуюся нежить, нам нужно разобраться с этой сучкой".

– Есть идеи, как провернуть это? Она путешественник, как-никак. Даже если мы убьём её, она всё равно вернётся.

Я вздохнул, а после произнёс: "Может быть способ. Но мне нужно будет добраться к Кали и убедить её по крайней мере поговорить, вместо того чтобы пытаться убить нас. Но даже так - риски не маленькие. Нужно убедить админов дать ей бан, как мы сделали это в WoD, когда она зашла за черту, или поработить её мне самостоятельно, - это единственный способ. Но она не нарушила никаких правил, так что админы её не забанят, да и навряд ли она в той же категории, что и мои девочки.

Я проигнорировал направленные на меня озадаченные взгляды Хрозн и девушек. Юкико, похоже, начала догадываться, к чему я клоню, и c неприкрытой вредностью уставилась на меня. Так или иначе, мне не очень нравилась эта идея, но другого выбора не было. Не сказав больше ни слова, я развернулся и направился к выходу из комнаты. Время поохотиться на психопатку.

\*\*\*\*\*

К счастью, Хрозн пробыла в крепости достаточно, чтобы предоставить нам базовую ориентировочную информацию. Совместив её с моими собственными картами, мы получили неплохую общую схему крепости, ну или по крайней мере этого этажа. Но группа из восьми человек могла сохранить определённую незаметность лишь двигаясь с определённой скоростью, так что продвижение шло долго. Мои стелс навыки хорошенько прокачались из-за всего этого скрытного перемещения, и это хорошо, ведь я столько времени уделял "открытым" битвам, что совсем их запустил. В какой-то момент я решил, что мне надо бы основательно взяться за гринд навыков. Из всех моих навыков лишь мастерство меча и соблазнение достигли "продвинутого" ранга, ну и ещё у меня есть парочка навыков на "промежуточном". Тем не менее - большинство моих навыков всё ещё были на "начинающем".

Но этот вопрос предстояло решить потом. Как только мы расправились с очередным патрулем так тихо, как это было возможно, я вздохнул и взглянул на двух моих пленниц-дроу: "Где скрывается Кали? Отвечайте".

Они злобно уставились на меня, как они делали с тех пор, как я дал им их новые "аксессуары", но меня это не волновало. Вашти воспротивилась этому принуждению, но всё же сказала: "Её комната на самом нижнем этаже, недалеко от алтаря. Она заняла пост жрицы тёмного святилища".

– Сколько приблизительно людей в святилище?

С яростью во взгляде Энания ответила: "Сейчас - никого. Но подождите немного, и сможете получить главную роль в одном из ритуалов".

Я посмотрел на Энанию и усмехнулся: "За это сегодня ночью будешь без смазки". Новенькие выглядели озадаченными, если не моими словами, то тем, как съежились мои девушки при одной только мысли. Я хорошенько развлекусь, наказывая этих двух дроу, но придётся это отложить до тех пор, пока я не найду место побезопаснее. Но тем не менее, слова этой шкуры натолкнули меня на одну мысль, и я проверил интерфейс моего заклинания "тёмный портал", где увидел, что "Коварные пещеры" были добавлены в список посещённых тёмных святилищ. Похоже, мне не обязательно осознавать, что я был в тёмном святилище; главное, чтобы я был там физически и при этом находился в сознании.

Я вздохнул и произнёс: "Итак, Вашти, Энания, вам запрещено говорить, кроме как для того, чтобы предупредить меня или команду о угрозе, до тех пор, пока я вас что-нибудь не спрошу. Вы будете с максимальной самоотдачей сражаться, чтобы защитить меня и всех в группе. Всё ясно?, – они обе кивнули, так что я перевёл внимание на оставшуюся часть группы. – Видимо, эта тупая сука брала меня в святилище для допроса. Возможно, собиралась провести какой-то ритуал, прежде чем я вывел её из себя. Она не оценила моё высказывание о том, что она прячется в темноте, потому что она жирная и уродливая".

Делла покачала головой: "Хозяин, только вы могли сказать такое женщине в подобной ситуации".

Я ухмыльнулся: "Но дело в том, что я могу открыть портал туда, так что мы можем попытаться устранить угрозу прежде, чем всё выйдет из под контроля".

– Хозяин, если вы так сделаете, мы оставим на пути между нами и дверью множество потенциального подкрепления.

– Это так, но у нас есть очень мало времени, прежде чем они поймут, что мы пропали. Я бы не хотел сражаться с Кали со всей её стражей или дать ей шанс сбежать.

Остальные в ответ неохотно кивнули. В конце концов, последнее подземелье было бы намного проще, если бы мы могли просто пропустить все те бои с семью грехами и сразу столкнуться с их лидером.

Видя, что никто не был несогласен с моими доводами, я сделал вдох и открыл тёмный портал на нижний этаж подземелья. Да, это было читерством, но даже так - эта тупая сука должна была подумать об опасностях, что могут появится при приведение живого путешественника на нижний этаж подземелья. Неужели она думала, что мы будем просто сидеть на месте и спокойно ждать, пока мы станем нежитью?

Как только мы шагнули в портал, я сразу же выкинул все мысли из головы. На этот раз у нас наготове были источники света, включая парящие неподалёку магические фонари. Осматривая окружение, я заметил, что это святилище было целиком посвящено Лолс, Паучьей королеве. К счастью, портал был по большей части бесшумным, так что наше прибытие осталось незамеченным. Ну, незамеченным всеми разумными созданиями.

К несчастью, в огромной зале находилось десять гигантских пауков, засевших на паутиноподобных структурах. Оказавшиеся не рады появлению не-дроу в святилище (или свету, который мы принесли с собой), они бросились в атаку. Они все были 20 уровня каждый и относились к стражником скорее лишь формально, но перед своей смертью они наделали достаточно шума, из-за чего прозвучала тревога.

Из одной из сторон комнаты вышла полуодетая женщина-дроу с безумным взглядом, за которой плелось четверо зомби.

Кали Дорна

Женщина эльф дроу

Повелитель легионов (Некромант)/Жрица 40 уровня

Титулы: Садистка, Любимица нежити, Целованная пауками, Бедствие, Эльфоубийца, Убийца мужчин, Убийца женщин

Как я и предположил, этой женщиной была Кали, которая была вовсе не рада увидеть нас, убивающих её пауков, в своём храме. Но, похоже, нам удалось застать её врасплох, так как на ней не было брони, а при себе она имела лишь зло выглядящий кинжал в руке. При этом она была полураздета, как будто в спешке накинула на себя попавшуюся под руку одежду. Учитывая то, что из той комнаты за ней вышли лишь её зомби, я очень не хочу знать, чем они там занимались.

Заор Наезенна

Мужчина эльф дроу зомби

Боец/Рейнджер 20 уровня

Титулы: Поклявшийся смертью

Дакас Келлс

Мужчина эльф дроу зомби

Маг 10 уровня

Титулы: Поклявшийся смертью

Хайцис Энинор

Женщина эльф дроу зомби

Разбойни/Рейнджер 23 уровня

Титулы: Поклявшаяся смертью

Тиаса Фаяурус

Женщина эльф дроу зомби

Огненная ведьма/Жрица 30 уровня

Титулы: Поклявшаяся смертью

Остальные негодяи тоже были полуодетыми и несомненно неживыми. Что ещё хуже, похоже, некоторая их часть состояла из порабощённых Кали игроков, ведь меня тут же настигло множество просьб о помощи в областном чате. Естественно, НИПы не могли видеть этого, но для Юкико, Хрозн и меня сразу стало понятно, что тут происходило. Видимо, просто порабощения своих жертв как нежить оказалось для неё недостаточно, и Кали решила оттянуться, "ублажая" себя ими, используя как своеобразные дилда. Но из-за того, что они были зомби, они даже не получали удовольствия! Что ещё хуже, похоже, они были теми счастливчиками, которым повезло умереть после её "игр" в пыточной, точь в точь, как это было в WoD, только хуже.

Ну, никто бы не смог обозвать меня "героем" или "чемпионом справедливости" в этой игре, но были некоторые вещи, которые были за гранью. Люди, пытающиеся превратить всех в собственный легион нежити, повинующийся ей, были одними из них. Комнаты для чудовищных тортур, которые, уверен, были спрятаны где-то Кали - другой. Но что главное: она атаковала меня и то, что принадлежит мне, и после такого ей нет никакого прощения.

Шагнув вперёд, чтобы Кали могла чётко меня видеть, я выкрикнул: "Кали Дорна, согласно прописанному Icestorm соглашению "Условия и положения", я вызываю тебя на демонический поединок!"

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 45 - Демонический поединок**

Иногда случается так, что люди, как это можно описать, "не сходятся характерами". Когда такое происходит, зачастую единственным способом урегулировать всё цивилизованно, не доходя до череды убийств друзей и союзников каждой из сторон, тем самым позволяя ненависти разрастаться, является официальный, утверждённый системой поединок.

Всего в "Век анархии онлайн" было два уровня официальных поединков. Первый был по большей части такой же, как и все сражения в мире или на арене. Вы сражаетесь до тех пор, пока чьи-то ОЗ не опустятся ниже половины и кто-нибудь не умрёт или сдастся, в зависимости от настроек поединка. В обычном поединке после смерти не накладывалось никаких штрафов, в отличие от смерти просто в мире.

Вторым уровнем был "демонический поединок", перекочевавший сюда из WoD. Даже там его мало кто использовал, так как он, признаться, был сопряжён с безумными рисками. Во-первых, проиграет он или нет, человек, что бросил вызов на демонический поединок, должен заплатить 1000 ЗМ прямо во время вызова. Но это была не такая уж большая сумма, особенно на более высоких уровнях. Загвоздка демонического поединка состояла в том, что смертельный штраф в случае поражения выбирался противником. И да, все демонические поединки проходили до смерти. После объявления вызова бросивший его платит требуемую сумму, оба игрока записывают желаемый смертельный штраф для противника и скрывают его. Если ты победишь, то никогда не узнаешь, что записал твой противник, если только он сам не скажет позже. Если проиграешь, поединок объявит твою судьбу в глобальном объявление.

Но здесь, как ни странно, у неё был потенциал для огромного абуза. Именно поэтому существовали ограничения по тому, кого ты можешь вызвать. Во-первых, можно бросить лишь один вызов на демонический поединок за один месяц в реальном мире. Во-вторых, одного и того же персонажа можно вызвать лишь один раз за один реальный год. В-третьих, твой персонаж не должен быть ниже или выше на 10 уровней вызываемого персонажа. В-четвёртых, все смертельные штрафы проверяются администрацией (в отличие от большинства других вещей в ВАО), так что если кто-то, скажем, попытается использовать демонический поединок, дабы получить чей-то адрес в реале, он будет забанен - победит он или проиграет. За все те шестнадцать игровых лет, проведённых мною в WoD, было проведено всего лишь семь демонических поединков. В двух из них сражался я, один раз как вызывающий.

Как только с моего кошелька было списано 100 ПМ, передо мной выскочило окно вызова.

Зайн Даркмор вызвал Кали Дорна на демонический поединок! Как вызывающий Зайн платит 1000 ЗМ в связи с условиями и положениями пользовательского соглашения, от вызова нельзя отказаться. Оба игрока могут выбрать смертельный штраф для своего соперника, который тот получит в случае поражения. Смертельные штрафы могут быть абсолютно любыми, вплоть до удаления персонажа. Смертельные штрафы не могут затрагивать аккаунт оппонента в Struggle.net или использоваться для выведывания любой финансовой или персональной информации об игроке. Попытки сделать это приведут к перманентному бану во всех продуктах Icestorm.

Введите смертельный штраф вашего для вашего противника:

Со злой улыбкой на лице я напечатал то, что я хотел, чтобы случилось с Кали в случае её поражения. Бормоча что-то с особой яростью, Кали сделала то же самое. После того как она закончила, перед нами обоими выскочило новое окно.

Обработка смертельных штрафов...

Оба игрока выбрали допустимые в соответствие с пользовательским соглашением смертельные штрафы.

Не прошло много времени, как перед каждым в комнате появилось следующее окно.

ВНИМАНИЕ!

Зайном Даркмором был объявлена демонический поединок Кали Дорне. Поединок будет длиться до смерти. Никаких ограничения на заклинания и способности. Никакие другие существа не могут принять участия в поединке, за исключением призванных с помощью магии. Соперники будут призваны на поединочную арену через 3... 2... 1...

Всё вокруг затянуло вспышкой света, и я вдруг оказался на знакомой мне поединочной арене. Когда ты сражаешься в официальном поединке, тебя и твоего противника переносят в этот открытый Колизей, сделанный из выветренного камня и обладающий песчаной поверхностью, разбросанными то тут, то там колоннами и разрушенными стенами, а вокруг не было ни единого стороннего наблюдателя, что мог бы помешать. Зачем это было сделано - очевидно. Здесь у всех (ну, большинства) классов была возможность проявить свои лучшие качества. Волшебники зачастую не могут использовать всю свою мощь вблизи, так как массивные файерболлы имеют свойство уничтожать всех и вся без разбору. Воинам неприятно, когда есть люди, которых их противник может использовать в качестве щита. Разбойники и рейнджеры предпочитают места, в которых можно спрятаться и подготовить внезапную атаку или откуда можно пострелять из лука. "Солнечный свет" на арене даже не вредил дроу, вампирам и всем остальным, кто со светом не в ладах. На самом деле, единственными, у кого в этой области не было хоть каких-либо преимуществ были классы "лица", такие как барды. Да и всё равно они в поединках такие себе.

Естественно, БЫЛИ и те, кто оказались в довольно невыгодном положении из-за условий поединка. Кали уже разбрасывалась ругательствами направо и налево, так как её нежить осталась в той комнате, из которой мы только что были транспортированы. Конечно, и у меня с собой не было моих зверушек или Хрозн, ну и пусть: я ведь был персонажем на все руки мастером. Я был боеспособен даже без поддержки. А вот Кали, будучи некроманткой и жрицей, была сфокусирована скорее на использовании её миньонов, чем на сражении единолично. И ей это было хорошо известно.

– Я уничтожу тебя.

– Эй, разве так приветствую старых друзей, Равенна?

Только она услышала это имя, её взгляд заострился: "Кто ты и откуда тебе известно это имя?"

Я залился смехом и произнёс: "А ты совсем не изменилась за всё это время: так и осталась маленькой девочкой, играющейся в пытки забавы ради. Мне доводилось пару раз надирать тебе задницу в WoD, когда я ещё был "хорошим парнем". Припоминаешь имя "Торган"? Ну, может, сейчас я уже и не он, но это значит лишь то, что твоё "наказание" на этот раз будет иметь более личный характер".

Она взвизгнула, а затем излила поток очень оригинальных ругательств на четырёх разных языках (среди которых почему-то оказался русский). Я ей ничего не ответил, хотя и заметил среди её ругательств парочку угроз: не мог я сейчас забивать себе голову её словами. Вместо этого я полностью сконцентрировался, пока система отсчитывала время к началу поединка. Мы находились на расстоянии в шесть метров друг от друга, Кали была вооружена своим кинжалом, а одета была лишь в робу. Я же был со всей своей бронёй и со своими двумя мечами. Я знал предостаточно, чтобы не задирать нос. У Кали был более высокий уровень, а сама она обладала извращённой хитростью. И у меня не было никакого намерения недооценивать её.

Когда поступил сигнал к началу, мы оба двинулись. Кали была столь же опытна в ПвП, как и Равенна в WoD, и знала, что маг был не ровней мечнику в ближнем бою, так что она начала бросаться в меня заклинаниями, в то время как сама бежала в укрытие. Естественно, я тоже не медлил. Как только начался поединок, я сразу же использовал эйфорию, и наградой мне стал вид того, как Кали спотыкнулась, когда забежала за стену, за которой она могла укрыться и запускать свои заклинания. Неплохой план против большинства людей.

Только вот я к ним не относился. Её заклинания были скастованы в спешке, и мне даже не нужно было уклоняться от более, чем одного из них. Было бы не плохой идеей пытаться держать голову пониже, пока она была в укрытии. Это была проверенная временем тактика в играх и реальной жизни. Только вот у меня было шестнадцать лет опыта внутри игры, за которые я успел усвоить физику виртуальных миров. Включая бонусы от моего снаряжения, моя сила равнялась 141, а ловкость - 152. Хотя это всё ещё ничто в сравнении с моими 412 шарма, но это было достаточно впечатляюще, чтобы я мог прорваться через "реальную" физику в малых масштабах.

Я не тратил время на то, чтобы спрятаться самому или зайти за стену, дабы атаковать Кали, которая с каждой секундой становилась всё более рассеянной из-за заклинания "эйфория". Нет, я побежал прямо на двухметровую стену и прыгнул, приземляясь на стене с такой грацией, которой никогда не обладал в реальной жизни, после чего я прыгнул за стену, а мои мечи нанесли удар. Кали закричала, но на этот раз из-за боли, и её кинжал упал на песок, будучи всё ещё сжатым её отрубленной рукой.

С разъярённым видом Кали отступила от меня, попутно используя заклинание жрицы, дабы остановить кровотечение. Оставшейся своей рукой она попыталась вытащить из инвентаря чёрную книгу, которая, судя по всему, была гримуаром, но в мгновение ока на неё накинулись мои тёмные щупальца, отбрасывая книгу прочь и обездвиживая Кали. Но, видимо, у Кали в рукаве всё ещё оставалась парочка трюков. Отбившись от щупалец, она достала маленький бумажный оберег и разорвала его своими зубами.

Как оказалось, это был знак призыва, ведь зразу за последовавшей после этого вспышкой света на песке появился Заор, зомби-боец, и благодаря тому, что он был призван с помощью магии, всё было согласно правилам. Вот же ж умная сука - запаслась знаками призыва своей нежити. Хотя обычно люди используют их для призыва каких-нибудь предметов, например, легендарного оружия из хранилища, где оно лежит в безопасности, или того же призыва животных-компаньонов, которым они позволяют до входа в подземелья где-нибудь погулять, но их также можно использовать и на игроках. Однако большинство игроков не очень хотят давать другому человеку так много контроля над собой. А вот если они уже у тебя на побегушках...

Я откинул эти мысли подальше и закричал: "Серповидный лунный разрез!" – со взмахом Муншунрайсы я высвободил голубо-белую волну энергии в направлении двух моих врагов, поймав обоих врасплох. У Кали не одной были спрятаны козыри в рукаве. Тем не менее Заор выглядел не особо потрёпанным, приняв атаку в основном надетой на нём кольчугой и скрещенными вместе мечом и щитом. Кали же, с другой стороны, испустила крик боли, когда световое лезвие попало ей в грудь, и в этот самый момент сработал шанс Муншунрайсы проигнорировать броню, заставляя кровь хлынуть фонтаном, когда лезвие света врезалось в неё.

По моему приказу появились щупальца и швырнули Заора в стену, после чего прижали его к ней, пока он был ошеломлён неожиданной атакой, а я сам бросился вперёд, сверкая клинками на свету. Кали взвела свою рабочую руку, чтобы попытаться защитить себя, но вместо этого лишь опять потеряла свою руку уже по локоть, когда мои мечи вновь соприкоснулись с её плотью. Я описал круговое движение и взмахнул своими мечами луны и солнца, лишая Кали ног, и вот она уже, вопя, падает на землю.

Но она всё ещё не умерла. Я искалечил её, жестоко изувечил, но у неё всё ещё остались ОЗ, что значило, что она всё ещё могла сражаться, согласно системе. Пряча в ножны свои мечи, я со всей силы ударил ногой эту суку, заставив ту перекатиться на спину. Она извивалась, но теперь, когда она была без конечностей, на спине она была подобна черепахе. И я до сих пор не рассеял наложенную на неё эйфорию.

Но хватит играться с едой. Не хочу, чтобы она боролась с болью, пытаясь что-то изменить. Я достал мой верный жертвенный кинжал и вонзил его в сердце Кали, оканчивая тем самым матч.

За принесение в жертву врага вы получаете +5 интеллекта.

Вспышка света, и я вернулся в покинутую ранее комнату, как и Заор, труп Кали и её упавшие кинжал и книга. Хотя результат поединка и так был виден, появилось окно, просто чтобы всё объяснить.

Демонический поединок был завершён. Зайн Даркмор одержал верх над Кали Дорной на песчаной арене. За своё поражение Кали Дорна будет подвергнута следующему смертельному штрафу:

Вся подконтрольная Кали Дорна нежить (включая оживлённых путешественников) незамедлительно освобождается от её контроля и после смерти все они могут вернуться к жизни за расы, к которым ранее принадлежали.

Всё оставшееся имущество и средства, принадлежащие Кали Дорна, с этого момента переходят в собственность Зайна Даркмора.

Перед выходом из игры Кали Дорна испытает боль всех пыток, которым она подвергла других в этом мире, вмещённую в одну минуту.

После этого персонаж Кали Дорны будет полностью удалён с потерей всех бонусов от реинкарнации.

Появилась коробка, а безжизненный труп Кали начал кричать, испытывая то, что определённо можно было писать как непередаваемая агония. Прошла минута, и вновь наступила тишина, а я получил длинный отчёт о её предметах и имуществе, включая здоровенную сумму денег в более чем 400 ПМ, после чего её тело дезинтегрировало в ничто.

А затем раздались аплодисменты.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 46 - Трейд чат 2**

<Аноним, Аноним2, Блэкдип, Колбальт, Князь тьмы, Двеомер, Заеран, Киллджой, Вала, Редскар, Величественный, Леди Блейз, Куки, Аноним5, Хрозн и Тролльбайт в чате.>

Величественный: Эй, ребят, видели то объявление?

Леди Блейз: О, чёрт возьми, да! Я не видела демонических поединков ещё с тех пор, как Торган использовал один, чтобы изгнать к чертям собачьим лидера "Клыка демона".

Вала: А что случилось с ним?

Блэкдип: Ох, чел, это было круто. Он использовал правила, чтобы дать лидеру "Клыка демона", Асабраксасу, перманентное изменение/лок персонажа. Парень оказался залочен в теле рогатого кролика, а его точка спавна навсегда привязана к комнате босса в подземелье "Цитадель преисподней", при этом ему было запрещено заходить в игру с другого ID.

Тролльбайт: Да чтоб меня! Это жёстко.

<133tДружок вошёл в чат.>

<Лекситян вошла в чат.>

<Рыцарь Даркмора вошёл в чат.>

Колбальт: Что, блин, Асабраксас вытворил такого, чтобы так вывести из себя Торгана?

Куки: "Клык демона" был сборищем самодовольных кретинов, которые мнили из себя самых крутых ПВПшеров в игре только потому, что они были ПК-гильдией. Один раз они атаковали нескольких наших низкоуровневых персонажей, и Торган показал, что ждёт подобных им. Вроде бы война продолжалась около игрового года. Закончилось всё тем, что мы опустили их всех до первого уровня, кроме тех, что просто забросили своих персонажей. Ну и когда мы обнаруживали их новых персонажей, то и их тоже убивали. Кто-то бросил игру, но война не заканчивалась вплоть до тех пор, пока Торган не выследил Асабраксаса и не вызвал его.

Рыцарь Даркмора: Эх, говорите о том, как мы разобрались с "Клыком демона"? Золотые были времена.

Лекситян: РД! Юкико, шлюха ты такая, что за ХУЙНЯ у вас там творится?

Рыцарь Даркмора: Ну, знаешь же, как нас поймали дроу, когда мы исследовали подземелье?

Лекситян: Ага.

Рыцарь Даркмора: Так вот, хозяин проснулся на алтаре под временным эффектом слепоты. Как только он выбрался из тюрьмы и освободил нас, мы сначала начали убивать там всех, но потом решили перепрыгнуть в самый конец, чтобы не дать одной крыске сбежать.

Куки: Крыске?

Хрозн:: Противная стерва по имени Кали. Раньше она была Равенной в "Чёрной цитадели". Это она вызвала эпидемию нежити в деревне Уллелон.

Князь тьмы: Да ну, Даркмор забирает себе все хорошие ивенты!

133tДружок: ХАКИ! Точно хаки, если ему так фортит!

Рыцарь Даркмора: Или, может быть, всё потому, что у него почти 100 удачи.

Двеомер: КАК?

Леди Блейз: Ещё бы, он ведь реинкарнировался. За такое кучу плюшек дают.

Киллджой: Так а что такое этот демонический поединок вообще?

Редскар: Очень, очень редкий ПвП поединок, который используют только те люди, которые на дух друг друга не переносят.

Величественный: Почему редкий? Люди в ВАО постоянно устраивают поединки.

Аноним2: Но не такие, как демонический поединок. Риски в нём просто безумные, но награда в случае победы...

Блэкдип: Нужно отдать целых 1000 ЗМ всего лишь за вызов, и при этом у тебя ограниченное количество вызовов в год.

Лекситян: А ещё от демонического поединка нельзя отказаться.

Князь тьмы: И в чём прикол?

Куки: Поединок проходит до смерти, и твой противник решает, какой ты получишь смертельный штраф, и ты не узнаешь его до тех пор, пока не проиграешь. Лидер даже не выложился на полную с наказанием для Кали.

Князь тьмы: ЧЁ ЗА ХЕРЬ??? Разве это не слишком?

Рыцарь Даркмора: Ты можешь вызвать только того, кто не ниже и не выше тебя на 10 уровней, да и есть ограничение на то, что ты можешь сделать. Демонические поединки активно мониторятся ГМ-мами, в отличие от остальной части игры.

Величественный: Так а чего такого эта чика сделала, чтобы настолько разозлить Зайна?

Рыцарь Даркмора: Она поймала нас, сделала кучу игроков, начавших играть за дроу, её неживыми рабами тортур для утех и попыталась устроить зомби апокалипсис по приколу. Кроме того, у них ещё были кое-какие тёрки и в прошлом, когда она управляла "Чёрной цитаделью".

Куки: У Торгана были доказательства того, что она там прокручивала. Он передал их админам, и за свои действия она получила годовой бан по реальному времени.

Лекситян: А теперь ему не надо волноваться за сохранение "доброй" репутации, когда он разбирается с теми, кто его бесит.

Тролльбайт: Чёёёёрт. Не стоит вставать у него на пути!

<З.Войд вошла в чат.>

<Даркмор вошёл в чат.>

Даркмор: Что ж, я более чем уверен, что знаю, о чём все сейчас говорят, но всё же, какова ситуация в Тёмной гавани?

Рыцарь Даркмора: Вы чертовски хорошо знаете, что это вовсе не то, о чём все разговаривают.

Даркмор: Эге. Но я хочу знать, что сейчас происходит в Тёмной гавани. Мирельс всё ещё не даёт никому покинуть город?

133tДружок: Ага. Там есть цепочка заданий для гринда репутации, которые можно выполнить, чтобы попытаться расположить её к себе, но они вообще не то.

Лекситян: М?

Колбальт: Ну, нахождение и убийство наследников всех тех, кто разозлил её, и предъявление к ней с трупом за раз поднимет её отношение к тебе с "безразличного" до "дружелюбного". Однако это как искать иголку в стоге сена, ведь в задании не указаны имена.

Куки: То есть нету никаких других способов поднять репутацию?

Князь тьмы: Ну, можно поохотиться на врагов её союзников. По какой-то причине убийство членов "Преемников Торгана" даёт очки фракции Мирельс.

З.Войд: Тупая дракониха. Мы были так близки к очищению города, а тут пришла эта!

Даркмор: Ну, такое вот как раз и случается, когда объявляешь кому-то и всем его союзникам вражду.

Тролльбайт: Погоди, ЧТО?

З.Войд: ТЫ!

133tДружок: Чё?!?

Даркмор: Мисс разрушительница оков объявила войну мне и всем моим сюзникам. С того времени я заручился парочкой союзников. Вот почему за её гильдию объявлена награда в Вирмвуде.

Колбальт: И как это связано с Мирельс?

Даркмор: Подумай, кто дал той красавице пойти лишь с условием, что она не будет вредить мне и всем тем, кто под моей защитой?

З.Войд: СДОХНИ!

133tДружок: ЧИТЫ! ЧИТЫ! СТО ПРОЦ! Как ты, блть, делаешь это?

Даркмор: Это было событие, рассчитанное на ролеплей и честность при разговоре с богиней.

133tДружок: Угх. РП события? Да быть не может!

Даркмор: Думаю, я могу дать небольшой бесплатный совет - всё равно остальные уже начали догадываться. Забудьте всё, что знали о ММО. Это - живой мир. РП играет роль. Нельзя просто взять и спамить атаками, пока все не полягут.

Величественный: И что это значит?

Даркмор: В реальном мире вы бродите по городу, выпрашивая у людей задания? Нет - вы разговариваете с ними. То же самое делайте и в ВАО. Воспринимайте НИПов как реальных людей, относитесь к окружающему миру, как будто вы живёте в нём, и откроете множество скрытых возможностей. Таких как, например, нахождение драконихи, что находилась в заточении сотни лет и была очень благодарна за её освобождение.

Колбальт: Кстати насчёт Мирельс. Ты говоришь, что можешь остановить то, что происходит в Тёмной гавани?

Даркморе: Может быть. Но я сейчас занят решением вопросов тут, в Вирмвуде, и, наверное, скоро направлюсь в Подземелье. После этого я дал обещание посетить клан орков, с которым наладил дружеские отношения.

Куки: Дел невпроворот, ммм?

Даркмор: И не говори. Короче, займитесь сейчас наиболее частым убийством З.Войд и её людей, попытайтесь заработать так выход из Тёмной гавани. Если у кого-то из вас есть друзья за пределами города, пусть они поизучают лор и разузнают про происхождение Мирельс. Ещё не помешает найти потомков её врагов. Нахождение их всех и преподнесение ей могут и вовсе завершить событие.

З.Войд: СВЕТ ВОЗЬМЁТ ВЕРХ НАД ТВОЕЙ ТЬМОЙ, ЗАЙН!

Даркмор: Не волнуйся, З.Войд. Когда я вновь обращу на тебя своё внимание, я сделаю тебя милой и покладистой.

Рыцарь Даркмора: Хехе. Ты ДНЯМИ не сможешь нормально ходить!

Лекситян: Уф. Но она ведь набралась опыта за то время, что была в отеле, правильно? Так что ей будет не так уж и плохо.

З.Войд: Да чтоб вас всех! Я никогда не сделаю этого снова! Ты ни за что не закуёшь меня в цепи снова!

Даркмор: Глупышка. Если бы ты просто покончила с этим с того раза в борделе, я бы проигнорировал тебя. Но в своём тщеславии ты воспользовалась именем Торгана, и теперь уж я расправлюсь с тобой.

З.Войд: Н-нет! Я очищу тебя! Очистись пламенем!

Даркмор: Скоро увидимся.

<Даркмор покинул чат.>

Уже в ВАО я начал проверять снаряжение и другое имущество, приобретённые мною от Кали, параллельно размышляя о том, что делать дальше. Большая часть снаряжения была неплоха, но почти бесполезна для меня и моих питомцев. Её гримуар со всеми теми противными заклинания я навряд ли когда-либо использую - не нужен мне нежить апокалипсис. Но было среди всего этого и кое-что полезное. Если бы Кали во время схватки со мной была подготовлена, всё могло быть гораздо хуже.

Корсет хранительницы смерти

Тип Нагрудник Ранг Редкое

Этот корсет сделан из чёрной кожи и костей эльфов. Видимые костевые структуры обеспечивают определённую защиту, но большая часть наделяемой одеждой защиты исходит от её магии. Две костяные руки удерживают грудь носителя, прикрывая всё самое важное, если можно так сказать.

Требуется: женский пол или гермофрадит.

Требуется: не-доброе мировоззрение

+100 защиты

+20 шарма

+10% ко всем сопротивлениям

Кольцо любительницы нежити

Тип Кольцо Ранг Необычное

При работе с нежитью значительно увеличивается риск подцепить несколько довольно неприятных болезней, некоторые из которых неизлечимы, даже если использовать магию. Это кольцо было создано как раз из-за этой проблемы. Надевшие его становятся иммунны к болезням, включая магические. Кроме того, те, кто регулярно "вступают в контакт" с нежитью, получают сопротивление к особым способностям разных неживых созданий, такие как "взгляд" вампиров или "паралитическое касание" личей.

+10 интеллекта

Иммунитет ко всем обычным и магическим болезням

Если надевший вступит в сексуальный контакт с нежитью, сопротивление особым атакам неживых создания на протяжении 24 часов.

Кинжал скверной тьмы

Тип Кинжал Ранг Редкое

Урон 70 - 100 Тип урона Скверна/Колющий

Ужасное оружие, предназначенное для самых злых душ. Его лезвие сделано из извращённого мифрила в кузне осквернённых земель с помощью инструментов, содержащих в себе руны зла. Из-за этого даже простое касание к этому оружию наносит урон любому, кто обладает не-злым мировоззрением. Но самый ужасный эффект этого оружие - это его проклятие, из-за которого наносимые им раны не залечиваются даже с помощью магии. Лишь путешествие в место с освещённой землёй и "снятие проклятия" или использование схожего заклинания тем, кто хорошо разбирается в святой магии, могут излечить раны.

Требуется: злое мировоззрение

+80 атаки

+20 ловкости

Проклятые раны – Кинжал наносит урон скверной, обладающий таким проклятием, что его нельзя залечить вплоть до тех пор, пока заклинатель с по крайней мере продвинутым уровнем в божественной магии не использует "снятие проклятия" или схожее заклинание на территории с эффектом освящения, и только после этого урон может быть нормально восстановлен.

Ветвь ненавести

Тип Жезл Ранг Необычное

Урон 60 - 85 Тип урона Тьма

Будучи смертельным оружием в руках любого мага, этот жезл был сделан из редкого тёмного древа, выросшего в Подземелье за счёт не солнечного света, а впитывания маны из воздуха, из-за чего оно является ценным материалом для создания жезлов или посохов для магов. Подобно большинству жезлов, это оружие при использовании вызывает заряд энергии, который неминуемо настигает цель в пределах видения.

Область: 60 метров

Время каста: 0,5 секунд

+20 атаки

10% шанс проигнорировать броню

Нечестивые стринги проклятых душ

Тип Трусы Ранг Редкое

Эта одежда является парой трусов. В культуре дроу принято, что чем больше кожи (и, следовательно, в теории, больше незащищённости) женщина показывает, тем более сильной (и надменной) она является. Естественно, эта незащищённость - сплошной обман, ведь всё, что надевают на себя высокоранговые женщины-дроу, скорее всего, обладает сильной магией. То же самое можно сказать и об этой одежде в стиле кожаного бикини со стрингами. Они не только наделены защитной магией, но и невероятно усиливают некромантов или любых других, контролирующих нежить.

Требуется: женский пол

+120 защиты

+20 шарма

+20% ко всем сопротивлениям

Максимальное количество подконтрольной нежити увеличено на 50%

Мантия нескончаемых мук

Тип Плащ Ранг Редкое

Мантия попросту созданная для садистов и мучителей. Магия на этой мантии такова, что все ранения, нанесённые надевшим, наносят на 50% меньше урона, но при этом на 150% больше боли. Также она игнорирует пользовательские настройки боли, так что и надевший, и его цель будут получать все 100% причиняемой боли, независимо от их настроек боли.

+50 защиты

Весь урон уменьшен на 50%, получаемая боль увеличена на 150%.

Цели получают 100% причиняемой боли, независимо от настроек.

Проклятие: Настройки боли повышены до 100%, пока надет плащ.

Конечно, там было больше лута, но это была единственная стоящая внимания его часть. Также я увидел, что теперь обладаю зданием в городе дроу Чез Наиркзете.

Естественно, мне, не-дроу, попасть туда, не умерев, будет... проблематично. Выгодно - без сомнения. С шансом безумно прокачать свой уровень - определённо. Но очень проблематично.

Я вовремя остановил осматривать свой лут, чтобы получить благодарности неживых рабов Кали, по крайней мере тех, что были здесь, а после по их просьбе убил их, чтобы они смогли вновь стать дроу, вместо нежити, и вернуться к своей обычной игре. И хэй, я ещё и ОП получил с этого, такой вот бонус!

А теперь мне предстоит решить, что делать дальше. Конечно, мы, очевидно, продолжим зачищать продземелье и лутать всё, что только сможем найти. Однако мои следующие шаги были под вопросом. С маршрутом в Подземелье на моих руках существовал огромный потенциал для исследования. С другой стороны, мне всё ещё нужно было переместить мою гильдию в замок над Извращёнными шахтами и закрепить его за собой. Заполучение в своё распоряжение оперативной базы даст нам огромное преимущество. Ещё можно было выполнить данное обещание и навестить Шагар и её племя орков. Так мы бы могли получить новых союзников и огромный потенциал для получения квестов. Кроме всего этого, я также мог бы отправиться в Тёмную гавань и попытаться успокоить Мирельс. Естественно, у меня точно был не тот уровень, при котором я мог бы выполнить хотя бы какое-либо из её заданий, которые она могла бы мне выдать, но я ведь был её женихом и, возможно, единственным человеком, который имел достаточно высокую репутацию в её "фракции", дабы закончить этот кризис.

Крутые варианты, не правда ли?

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 47 - Врата Подземелья**

Естественно, выбор придётся отложить до полной зачистки подземелья. Да, мы убили Кали, но при этом пропустили несколько этажей и всех находящихся на них врагов. И это ещё не говоря о всём том луте и ОП. К какому бы выбору в дальнейшем мы не пришли, более высокий уровень, больше денег и лучшее снаряжение - всё это хорошие вещи, которые неплохо бы заиметь и которые могут сделать выбор того, что делать дальше, намного проще.

Естественно, из-за того, что мы были глубоко в крепости, выбор стоял между тем, пойдём ли мы назад или отыщем для начал проход в Подземелье. Тут выбор сделать было куда проще. Мне была не по душе идея оставлять открытый путь в Подземелье позади нас, позволяя тем самым чему бы то ни было проскользнуть и, следственно, атаковать нас сзади. Поэтому мы начали идти вниз.

На нашем пути встало ещё больше дроу, но девушки и я были крепкой командой. Нашу эффективность в какой-то степени увеличило появление в нашей группе Хрозн и моих новых зверушек. Конечно, было бы легче, если бы у нас ещё был кто-то с АоЕ магией, чтобы разобраться со всем этим дерьмом, но когда дело дошло до ближнего боя, нам всё же удалось прорваться через парочку патрулей. Это было непросто, ведь все эти бойцы поголовно были на несколько уровней выше нас, но к этому моменту мы уже уровнялись, если не превзошли их в этом в некоторых случаях. Кроме того, как и всегда, я не рвался в честный бой. Севера и я в стелсте шли во главе команды, выводя из строя ловушки и предупреждая всех позади о засадах. Естественно, здешние солдаты не были готовы защищаться от врагов, идущих в сторону Подземелья, а не тех, что могут из него выйти. Их засады были бы очень эффективны... если бы были направлены в правильную сторону.

Фактически, мы повергли сорок дроу на этом уровне, большинство из них были в группах по пять-восемь человек. Большая их часть была просто убита, но вот на женщин я надел рабские ошейники и присоединил к своей команде. Они, подобно Вашти и Энании, были не очень рады такому повороту событий, но не то чтобы они могли что-то с этим поделать.

Как только я схватил последнюю, выскочило окно.

Получен новый титул!

Лорд своры

Куда ни ступает ваша нога, вы везде порабощаете людей чисто из-за вашей прихоти. Чем более горды и красивы враги, тем с большим желанием они станут игрушкой вашей воли.

+200 славы

+400 дурной славы

Базовый рабский ошейник отныне работает на всех гуманоидных созданиях в зависимости от уровня. Для других видов созданий (нежить, демоны, феи и так далее) могут потребоваться особые ошейники.

Все рабы под вашим контролем получают +100 защиты.

Текущий атрибут выдаётся хозяином.

Создатель цепей выбран навсегда.

Мастер создания цепей отныне не будет увеличивать ваши атрибуты за поимку рабов следующих видов: гуманоиды.

Новые рабы получают от мастера созданий цепей увеличение характеристик в зависимости от их вида.

Ну вот. То, что я делал, и вправду технично считалось злоупотреблением, так что не в моих правах жаловаться, но, похоже, больше я не смогу получать бесконечное количество очков характеристик, просто поработив какой-нибудь городишко. Что ещё хуже, но, может быть, лучше в долгосрочной перспективе: опирание на подобные читы, наверное, не даст мне увидеть очевидных выходов из ситуации.

Наконец, мы достигли последней комнаты подземелья. Она была представлена широкой открытой местностью, скорее всего, бывшей первой точкой обороны от врагов, что могут прийти снизу, судя по тому, что до сюда нам пришлось спуститься по лестнице, минуя три марша по каждой из сторон - с низкой стенкой в конце каждого. Если бы здесь, за этими стенками, сейчас находились лучники, они бы смогли без особого труда выдержать натиск превосходящих сил врага, даже если бы тот использовал магию. Но сейчас комната пустовала, если не брать в расчёт огромное создание, стоящее перед огромными шестиметровыми дверьми, что были роскошно выгравированы и на которых находилась серебряная инкрустация картины эльфийского пантеона.

Нижняя половина тела существа походила на паучью размером с легковой автомобиль, а вот верхняя - на дроу, хотя и больше по размеру, чем у торс у обычных эльфов. Он определённо был силён, но и излучаемая им магическая аура не уступала. Я ещё даже не проверил, но уже понял, что встретился с первым моим драйдером. Пиздец.

Джасаам Отвергнутый

Мужчина драйдер

Тёмный рыцарь (Боец)/Заклинатель 50 уровня

Титулы: Отвергнутый, Трэлл, Убийца эльфов

Хорошо, это точно был финальный босс этого подземелья. Кали могла быть той ещё сукой, но она была лишь проходняком или чем-то на подобии. А вот этот чувак, похоже, был силён. Особенно если судить по тому, что у него имелась пластинчатая броня, подходящая грёбаному драйдеру. Она определённо была сделана на заказ.

К слову, этот класс "Заклинатель" имел для меня гораздо больше поводов для беспокойство, чем его "боец - тёмный рыцарь". Класс с таким названием определённо связан с магией, и это точно не магия поддержки. Наверное, этот класс сфокусирован на стихийной магии, но без конкретной стихии, как у "огненного чародея" или прочих. Может, слегка слабее, но гораздо более гибкий. Меньше всего я люблю сталкиваться с подобными врагами.

Я преодолел последние ступеньки, держа в руках свои мечи: "Ближний бой! Нельзя дать ему начать кастовать заклинания!" – я бросился вперёд и одновременно попытался использовать тёмные щупальца, чтобы сдержать его или по крайней мере не дать ему свободно двигаться, но был шокирован увиденным - впервые кому-то удалось оказать сопротивление заклинанию. Джасаам был слишком силён, и щупальца не смогли полностью его обездвижить!

Однако это достаточно ему помешало. Его взмах массивным мечом был медленным из-за щупалец, сковывающих его руку, он промазал ударом из-за оных, связывающих его горло, а его маневрирование провалилось из-за щупалец, обвивающих все восемь его паучьих ног. Я смог увернуться.

Муншунрайса резанула по туловищу мужчины, но не смогла пробиться через его броню. Если бы я был один, это был бы очень неприятный бой. К счастью, это было не так. Парочка моих новообретённых рабынь использовала для пущего эффекта свои навыки лука, и две выпущенные ними стрелы вонзились в глаза драйдера, ослепляя ублюдка! После этого Нитроэль использовала свой молот и ударила им по сторонам паучьего тела, вызывая отвратительный хруст. Платиновая броня отлично справляется с режущим оружием, но даже магическая броня мало что может поделать, когда по ней начинают молотить магическим молотом.

Я пролетел под очередным взмахом меча этой твари и оказался под телом драйдера. Рубанув обоими мечами, мне удалось разорвать две из четырёх ног на правой стороне. Как раз в тот момента, когда он попытался запустить сгусток пламени в моих лучниц, щупальца вырвали из под Джасаама оставшиеся две ноги. Из-за ослепления, боли и стремительного падения его выстрел прошёл в молоко, оставляя на камне ужасный горелый след, что значило, если бы выстрел пришёлся по ком-то из нас, последствия были бы гораздо хуже.

Джасаам рухнул на пол, не в силах из-за нанесённых мною ран и сдерживающих его щупалец встать со своего бока. Подле меня появилась Севера, начав наносить глубокие раны в области драйдерского мягкого (относительно) живота. Мы также присоединились, бесстыдно атакуя поваленного Джасаама. Той же, кто сделала финальный удар, однако, стала Нитроэль, разбившая молотом голову Джасаама, как арбуз. Тело драйдера вздрогнуло в последний раз и замерло.

Тяжело дыша после самой опасной схватки из всех до этой, я осознал, что слишком привык к битвам с гуманоидными противниками. Гуманоидные противники двигаются определённым образом, и их легче сковать, чем монстров. До этого момента я побеждал врагов выше моей весовой категории от части из-за моих читерных характеристик, но в основном всё же благодаря использованию "реалистичности" этой игры. И это работало против монстров, с которыми я сражался до этого момента, но против созданий других видов...

Я покачал головой. До настоящего момента я получил парочку уровней, плюс ещё парочка благодаря разнице между уровнями нашей группы и уровнем босса. Опираясь на это, к тому моменту, как мы зачистим подземелье, у нас всех уровень должен быть по крайней мере 40, что позволит каждому выбрать первые наши продвинутые классы. Этого я ждал с нетерпением.

Первое, что я сделал, - проверил лут. Среди него было немало монет и несколько неплохих крафтовых материалов, полученных после шинковки тела паука на части, но были и предметы, что привлекли моё внимание.

Тёмное сердце, Кровавый клинок осквернения

Тип Меч (Двуручный) Ранг Легендарный

Урон 260 - 330 Тип урона Режущий

Погребённый в глубинах Подземелья и напившийся крови дворфов, этот легендарный клинок - источник множества легенд, ходящих о Подземелье. Обладатели этого клинка получают огромную и ужасающую силу, и часто их настигают огромные трагедии. Нет числа историям об этом клинке, но во всех них владельцы Тёмного сердца - те, с кем стоит считаться в честной битве.

+100 атаки

+1000 ОЗ

+50 силы

+50 ловкости

-50 мудрости

Вампирический - Переводит 100% нанесённого урона в ОЗ.

Зачарование: Осквернение – Все божественные заклинания на 50% менее эффективны в радиусе 15 метров. Все заклинания затрачивают на 50% больше ОМ в радиусе 15 метров. Не влияет на владельца.

Проклятие: Проклятие отвергнутости – Все расы и фракции становятся враждебно настроенными. Выдаётся титул "Отвергнутый". Превращает в монструозное создание. Все эффекта сохраняются, пока не будет снято проклятие. Если проклятие будет снято, оно вновь будет наложено, когда владелец вновь экипирует оружие.

Легендарное оружие: Данное оружие является легендарным и может показывать разные способности в зависимости от способностей и уровня владельца. Урон увеличивается вместе с уровнем владельца.

Страдальческая кираса рыцаря

Тип Набор тяжёлой брони Ранг Редкое

Эта броня была создана специально для драйдеров, так что её не могут надеть никакие другие создания. Броня была создана для защиты ценного слуги и в тоже время одновременной слежки за ним.

Требуется: раса - драйдер

Требуется: уровень 40

+500 защиты

+50 силы

-25 ловкости

-100 удачи

Укреплённая - сокращения числа критических ударов на 50%

Проклятие: Страдание - +50 боли от всех атак. Броню нельзя снять.

Адамантиевый ключ от врат

Тип Ключ Ранг Редкое

Данный ключ необходим для открытия древних врат подземелья. Без него закрытые врата подземелья откроются лишь драконокровным.

Пока он находится в вашем распоряжении, могут быть открыты врата Подземелья.

Путы отвергнутого

Тип Ошейник Ранг Редкое

Данный ошейник похож на рабский ошейник, но вместо порабощения надевшего его создания он превращает надевшего в трэлла того создания, что привязало себя к этому предмету. Хотя он и оставляет шанс на возможный бунт, он также позволяет надевшему использовать все свои способности и проявлять инициативу, чего лишены рабские ошейники во время отдачи спорных приказов.

Сопротивление эффектам очарования.

Трэлл - +5 ко всем характеристикам.

Слуга того, кто привязан к ошейнику.

Проклятие: Данный ошейник может снять только привязанное к нему создание.

Кольцо тюрьмы душ

Тип Кольцо Ранг Легендарное

Не перечесть историй о магических предметах, хранящих в себе души умерших воинов. Хотя подобное может случиться и случайно, чаще всего это делается преднамеренно. Кольца, подобные этому, способны лишить жертву души и заточить её внутри кольца, дабы в будущем использовать её как "материал" для зачарования. Пойманная таким образом душа не может расти, реинкарнировать или делать что либо ещё, пока не освободится из кольца или пока предмет, в который она была зачарована, не будет уничтожен.

Требуется: зачарование - продвинутое или выше.

Может пленить душу живого создания.

Может содержать одну душу.

Текущая душа: Шарева (Суккуб, Соблазнительница (Плутовка)/Разбойница 40 уровня)

Окей, всю эту кучу вещей я не намерен оставлять себе ни при каких обстоятельствах. Их можно будет сбагрить в аукцион и получить деньги для укрепление гильдии, как никак - у нас всё ещё нету хранилища для сброса вещей. Однако создающий трэллов ошейник подкинул мне идею, как увеличить мои силы без собирания кучи рабов. Трэллы с большей вероятностью могут устроить бунт (потому что для них это физически возможно), но они более гибкие в выполнении приказов. Это как перепрошивка или промывание мозгов и превращение кого-либо в моего личного верного слугу. А верность - это очень хорошая штука.

А вот колечко я уверено сунул в инвентарь. Мне не так уж и много оставалось до продвинутого уровня в зачаровании, так что как только я его заполучу, то смогу посмотреть, что мне сможет предложить суккуб в нём. Уверен, у неё есть целая история о том, как она оказалась заточена в нём.

Но сейчас мне нужно было покончить с зачисткой подземелья.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 48 - Следующий шаг**

Пару часов спустя (близко к наступлению темноты) мы наконец преодолели вновь путь на поверхность, зачищая подземелья. По пути я подобрал себе ещё парочку рабов. По определённым причинам большая их часть была женщинами, но и немножко мужчин тоже было: два заклинателя, боец и рейнджер. Рейнджера я взял в основном из-за его познаний в Подземелье, ну и чтобы подарить потом Лекситян. Бойца я хотел отдать как презент (и как защиту) Араве, потому как в прошлый раз подарок достался Исайе. В общем, теперь на моём "паровозе" было тридцать человек, включая меня.

Раздумывая над доступными нам вариантами, я решил, что этой ночью мы разобьём здесь, у входа в подземелье, лагерь, а после, утром, откроем портал в Мйленорис. Это позволит нам вовремя и изящно появиться, без сомнения. Естественно, никаких проблем с членами моей команды и моими рабами не возникнет, но был тут один человек, который может попасть в передрягу, если окажется на улицах Мйленориса.

Глядя на Хрозн, я произнёс: "Ну что же, Кали больше не представляет угрозу. Что собираешься делать? Вернёшься в Подземелье или, может, начнёшь исследовать поверхность?"

Хрозн пожала плечами: "Свет раздражает мои глаза, но я слышала на форумах, что есть способ справиться с этой проблемой. Мне нет никаких причин возвращаться в Подземелье. Кали хорошо постаралась и навела ту ещё шумиху, так что я пока поизучаю поверхность, по крайней мере пока там всё не уляжется".

Я рассмеялся: "Хех, не знаю, в курсе ли ты, но на поверхности сейчас тоже не всё так спокойно. Вроде как, какой-то чёкнутый освободил богиню-дракона, и она отправилась мучать людей до тех пор, пока не отомстит всем наследникам тех, кто поработил её".

Хрозн от восторга вздохнула: "Я слышала об этом. Наверное, куда бы я не пошла, мне будет чем заняться".

Я кивнул: "Так пойдём тогда с нами. Ты хорошо сражаешься, а мы неплохо управляемся с магией. К тому же, если ты присоединишься к нам, то у тебя будет гораздо больше шансов не оказаться порубленной на кусочки при входе в любой эльфийский город на поверхности. Как никак, у меня есть кое-какие связи здесь, как можешь понять".

– Даже не сомневаюсь. Как никак, ты же Торган, чему я удивляюсь? Считай, я уже в твоей гильдии. Вокруг тебя всё время происходит что-нибудь весёлое.

Хрозн приняла приглашение в гильдию, я кивнул и открыл чат.

Зайн: Ребятки, поприветствуйте нового участника. Хрозн принадлежит к числу тех безбашенных, что решили начать игру за дроу не на поверхности, как Лекситян, а в Подземелье.

Лекситян: Оу, правда? Наконец ещё один дроу. Надоело быть белой вороной.

Куки: Завтра ночью подготовлю приветственный банкет!

Хрозн: Спасибо за радушие.

Лекситян: Между прочим, мы уже уничтожили всех зомби из Уллелона. В ближайших деревнях на всякий случай осталась стража, но, как мне кажется, худшего развития событий мы избежали.

Зайн: Супер. Навряд ли нам нужно будет беспокоиться о чём-либо подобном в ближайшее время.

Лекситян: Без шуток, не после того, как ты расправился с ней в демонической дуэли. Кстати, ещё мы получили сообщение от короля, чтобы мы позвали тебя сразу же, как ты вернёшься в город.

Зайн: Ох, и что же там будет?

Лекситян: Награда, судя по всему. Король, видимо, понимает, что ты за короткое время расправился сразу с двумя угрозами (демоны и дроу), и награда - в порядке вещей. Ещё он, наверное, хочет каким-нибудь образом следить за тобой, если не вовсе привязать к Вирмвуду.

Зайн: То есть... земли и титул?

Лекситян: Возможно.

Зайн: Неплохо. В любом случае, нам бы не помешала "основная база" для гильдии. Если у нас выйдет заполучить хорошее местечко и обороноспособность...

Куки: Уже планируешь снова стать мировой силой?

Зайн: Да ладно, так или иначе это всё равно случилось бы.

Джонист: И то правда.

Зайн: К слову, я набрал немного игрушек, так что когда мы в следующий раз все встретимся, я раздам парочку плюшек.

Рува: Оооо, подарочки!

Зайн: Лол. Ничего особенного, я просто дам всем по рабскому и трэлловскому ошейнику. Они позволят вам поймать раба и слугу. Только убедитесь, что тот, на кого вы надеваете ошейник, сам этого не против или сделал что-нибудь тупое, например атаковал нас, чтобы всё было справедливо.

Я вышел из чата гильдии, после чего покинул Хрозн и пошёл к месту, где стояли на коленях мои новые рабы (как я им и приказал). Остановившись перед Энанией, я по-волчьи улыбнулся и сказал: "Похоже, настало время показать тебе, почему лучше держать язык за зубами, девочка".

Стиснув свои зубы, осознавая, что сейчас произойдёт, но не имея возможности предотвратить это, Энания по моему приказу встала, разделась, а затем развернулась и выставила попку. Её взгляд был направлен прямо на лицо Вашти, в то время как я начал раздеваться, чего она не могла видеть, так как я запретил ей оборачиваться назад. Поэтому она могла знать лишь то, что нечто до ужаса шокировало Вашти и других рабов.

После этого я, как и обещал, вошёл в её попку без смазки, и сразу же за этим раздался крик.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

На следующее утро я был в довольно расслабленном состоянии. А вот Энания, с другой стороны, со всей силы пыталась не всхлипывать каждый раз, как кто-либо касался её задницы. Ну и естественно, я сказал моим рабыням хорошенько отшлёпать её, после чего она смогла надеть одежду (и осознала, что в подобных ситуациях стринги лучше не носить). Но она, испытывая в одинаковой степени страх и обиду, заверила меня, что усвоила урок.

Как только все экипировались, я открыл портал и провёл нас в тёмное святилище Мйленориса. Все взгляды тут же направились на нас: как никак, когда я был здесь последний раз, за нами не следовала группа рабынь-дроу. Я точно произвёл впечатление, судя по тому, что кто-то сразу же бросился бежать. Возможно, чтобы рассказать остальным.

Глава святилища взглянул на меня и покачал головой: "Не перестаёте удивлять, сир Даркмор. Полагаю, все они принадлежат вам?"

– Почти. Да и та, что не принадлежит мне, уже присоединилась к моей гильдии. Но есть кое-что, что я хотел бы обсудить: я уже достиг 40 уровня.

– Ах, так вы хотите получить продвинутый класс и отыскать задание на продвижение вашей расы?

– Именно так. Для себя и тех в моей группе, кто готовы к этому.

Чернокнижник взглянул на моих рабынь и покачал головой: "Расовое задание я могу открыть всем, кто достигли 40 уровня, но большей части вашей группы для получения своих продвинутых классов нужно пойти к другим наставникам, так как они не идут по тому пути, по которому идёте вы".

– Понимаю. Можем ли мы начать расовое задание?

Новое задание!

Испытание вознесения

Когда кто-то становится сильнее, боги предлагают всем желающим пройти Испытание вознесения, позволяя тем выйти за границы той расы, которой они были наделены при рождении. Для каждого испытание индивидуально. Будьте осторожны: приняв испытание, вы можете больше никогда не получить возможности его пройти, если не оправдаете ожиданий богов.

Ранг С

Успех Завершение Испытания вознесения.

Провал Провал Испытания вознесения.

Награда Изменение расы на продвинутую, основанную на вашей изначальной расе.

Наказание Изменение расы будет заблокировано. Заново пройти испытание будет невозможно.

Я принял испытание и приказал всем, следующим за мной, сделать так же.

Вы приняли Испытание вознесения. Когда вы в следующий раз заснёте, ваше сознание будет перенесено на арену, где вы пройдёте ваше личное испытание.

Я счастливо кивнул. Это решит тонну проблем. А теперь проверим как доступные мне продвинутые классы.

Продвинутые классы чернокнижника

Вам доступны следующие продвинутые классы чернокнижника, основанные на ваших способностях и стиле игры:

Хозяин сумерек – Хозяин сумерек - это эксперт тёмной магии. Путём непрекращающегося обучения они открыли тёмную магию и магию девяти кругов ада, которые позволяют им наносить сокрушительные атаки.

Проклятущий клинок – Совмещающий в себе использование мечей и магии, проклятущий клинок идеально подходит для чернокнижников, которые желают кроме использовании магии также быть вовлечёнными в ближний бой. Хотя ему и не достаёт атак по области или дальних атак, но его навыки проклятий могут в считанные секунды поставить сильнейшего врага на колени и наложить на того сокрушительные дебаффы.

Укротитель демонов – Способный призывать и порабощать демонов своей воле, укротитель демонов вселяет страх всем и вся. Хотя их и не много, но укротитель демонов, подобно некроманту, может изменить ход сражения так, как это не сможет сделать даже ведьма огня с помощью своей ужаснейшей огненной атаки.

Призыватель демонов – Призыватель демонов, по сути, не призывает демонов (вернее, не часто). Он взывает к ним, наполняя их силой себя или кого-то другого, болезненно (и навсегда) извращая истинную форму, что дарует великолепное усиление, но за ужасную цену.

Я взглянул на наставника (его, кажется, зовут Альсан) и произнёс: "Можете рассказать мне по-больше об этом "призывателе демонов"? О всех остальных у меня есть неплохое представление, но о призывателе демонов я слышу впервые".

Альсан заметно побледнел, услышав мои слова: "Вам была предложена сила призывателя демонов? Да, похоже, вы наращиваете количество ваших последователей, очень быстро, так что было бы логично", – он вздохнул и продолжил. – "Призыватель демонов наполняют своих последователей силой демонов. Естественно, подобно другим способностям, зависящим от призыва демонов, это увеличивает их силу и выносливость, поэтому многие могут подумать, что это - великолепное усиление. Однако делая это, вам придётся развратить форму последователя в процессе, что принесёт им непередаваемые мучение и навсегда заклеймит их как нечто "иное", не то, кем они были когда-то".

– Риски у подобной силы огромны. Будучи наполненным силой демона, можно оказаться одержимым им. В местах, где граница между мирами тонка, одержимость - практически обыденность. Если вам когда-либо придётся встретиться с демоном, призванным в плоть, душа последователя, вероятнее всего, в тот момент уже будет поглощена, что во всяком случае приводит к смерти последователя, даже такой краткой, привычной вам, путешественникам. А затем демон будет управлять телом последователя до тех пор, пока для него в этом будет польза.

Юкико взглянула на меня и произнесла: "Хозяин, это звучит... очень плохо".

Я кивнул и сказал: "Говорите, это перманентный эффект? Получается, в обмен на демоническую силу нужно отдать душу?"

– Это так. Таким образом, тот, кто оказался "одарённым" призывателем демонов, скорее всего, получит величайшую силу в мире, но до конца своих дней будет вести гнусную жизнь, пока не придёт демон, дабы забрать его душу", – Альсан вздохнул и добавил. – "Одни считаю, что жертва стоит тех плюсов, преследуя свои цели. У других попросту нет выбора, когда их хозяин решает, что его путь к силе важнее последователей. И лишь немногие превозносят силу призывателей демонов как путь к счастливой жизни, и ещё меньше людей не против того, чтобы демон пришёл по их душу".

– Можно ли как-то получить силу, не продавая душу моих последователей?

– Вам понадобится что-то, что демоны оценивают в такую же цену, как и свою душу, наиболее вероятно - души кого-то другого. Но не забывайте, что демоны - хитрые создания, и они в любой способ попытаются подчинить последователя, чтобы получить две души вместо лишь одной.

– Вот же ж, – что же мне делать?

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Описание пятого тома**

Не многие злодеи могут похвастаться тем, что они помогли остановить зомби апокалипсис, но Зайн Даркмор не какой-то там среднестатистический негодяй. В своём стремлении повеселиться от души Зайн бросился на борьбу с эпидемией нежити, расправился с ней в зародыше и жестоко наказал одну негодницу. А сейчас он вместе со своими питомцами возвращается в эльфийскую столицу, чтобы насладиться сполна заслуженным отдыхом и покоем... Пфф, да кого мы обманываем? Ему предстоит погрузиться в очередные приключения, а подарок эльфийского короля этому лишь поспособствует...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 49 - Обретение крепости**

Продвинутый класс: Проклятущий клинок

Классовые способности:

+20 ОЗ каждый уровень

Проклятье

40 уровень: Пыл - +30% к сопротивлению магии и стихийным эффектам.

Проклятье (Пассивное - Максимальное)

Все атаки в ближнем бою получают способность наложить на оппонента проклятье. Длительность - 60 секунд. На одного противника можно наложить до 5 проклятий. Наложенные проклятья разделяют длительность того, что было наложено последним. Каждое проклятье вызывает один из следующих эффектов (выбираемых проклятущим клинком):

Уменьшение брони на 5%

Уменьшение скорости атаки на 5%

Уменьшение скорости передвижения на 5%

Уменьшение определённого сопротивления

Сделав свой выбор, я поблагодарил наставника и развернулся, дабы покинуть святилище, а за мной побрели мои люди. Когда я его покинул, я проверил чат гильдии и увидел, что Лекситян и остальные после охоты на нежить вернулись в Мйленорис, так что я попросил их встретиться со мной во дворце во время моего отчёта перед королём. Как никак, мне ещё нужно было отдать Лекситян её игрушку.

Собравшись вместе, мы составили вполне себе впечатляющую группу и направились во дворец. Итого нас в моей группе было всего почти пятьдесят вооружённых мужчин и женщин, половина из которых являлась носящими рабские ошейники дроу. Здесь были Лекситян, Роунейрил, Куки, Бёрселак, Рува и Астар, кроме них также были и некоторые другие члены гильдии. Лекситян была невероятно рада получить рейнджера дроу, Кайлин Келтрис, переданную в её распоряжение и уже создающую наброски пути к Подземелью для исследования последнего. Я заметил, как парочка гильдейцев с "голодом" в глазах поглядывали на порабощённых дроу. Думается, потом они пойдут вымещать своё разочарование в местный бордель.

Когда мы вошли в тронный зал, я поклонился королю. Он слабо кивнул головой, а на его лице висела озадаченность: "Встаньте, сир Даркмор. Предполагаю, у вас есть для нас новости? Когда мы последний раз видели вас, в вашей группе было лишь три человека, кроме вас. Это довольно контрастирует с тем, что мы видим сейчас".

Я выпрямился и ответил: "Вы правы, Ваше Величество. Часть тех, кого вы видите со мной, - товарищи из мира, который мы, путешественники, посетили перед тем, как прибыть в этот мир, - проверенные друзья, которые в прошлом прошли множество битв со мной бок о бок. Всех оставшихся я встретил во время моих приключений: парочка друзей и более чем немного врагов, павших передо мной".

– Прежде чем я начну своё повествование, я бы хотел для начала сделать предложение принцессе Араве, – я подал жест, и Ларрел Леокиам, дроу-боец, шагнула вперёд с видимым недовольством ошейником на её шее, не говоря уже о всём остальном. – Эта дроу - способный боец, которая могла бы стать телохранителем принцессы или тем, кем пожелает её видеть сама принцесса, – король кивнул и взмахнул рукой в сторону Аравы. Это типичный процесс, в результате которого право владения Ларрел были переданы Араве, что после быстренько чмокнула меня в щеку и вернулась на своё место возле короля с плетущейся за ней новой рабыней и горящими глазами.

Я вздохнул, а затем начал отчёт, начиная со своих приключений в Извращённых шахтах, последующим сражением в деревне Уллелон, моей схваткой с Кали, и заканчивая покорением Коварных пещер. Король с тяжестью взглянул на меня, когда я описал свой бой с Кали, но лишь кивнул, когда я добавил, что все путешественники - тоже люди, и среди них также есть огромнейшее разнообразие личностей.

Когда я закончил свой рассказ, король кивнул: "Вы совершили множество великих деяний для этого королевства, сир Даркмор, и всё это в очень короткое время. Мои советники сказали мне, что без вашей помощи нежить принесла бы существенный урон королевству, перед тем как её уничтожили бы. Мы наградим вас за ваши деяния. Есть ли что-то, чего вы желаете?"

Я сделал вздох и ответил: "Ваше Величество, с вашего позволения, я бы хотел вместе со своей гильдией вернуть былое величие замку Лисаэс, коим обладал он до Бедствия, и восстановить окружной город и заодно его торговлю. Слишком долго этот замок оставался без присмотра, свободно используемый всяким ворьём и культистами".

Король кивнул: "Да, мы раздумывали над тем, что делать с той старой крепостью, ещё с тех пор, как к нам долетела весть о демоническом культе, с которым вы разобрались. И как для рыцаря королевства, который уже трижды оказал огромную услугу королевству, вернуть Лисаэсу былое величие - подходящее задание для вас".

Он сделал паузу и продолжил: "Сир Даркмор. мы удовлетворяем вашу просьбу. Возьмёте ли вы на себя ответственность за замок Лисаэс и окружающие его земли, защищая их и живущих на них людей, управляя ими по доверенности трона?"

– Всенепременно, мой повелитель.

Разблокирован новый бонус!

Лорд

Король даровал вам поместье и поручил защищать ваши земли и королевство. Вы можете собирать налоги с тех, кто живёт в ваших владениях, и распоряжаться ими так, как считаете нужным, если только ваши действия не перечат воле короля.

+300 славы

+10 лидерства

За то, что вы первый путешественник, ставший феодалом, вы получаете:

+200 славы

+20 лидерства

Новая характеристика: Лидерство

Хоть шарм, интеллект и мудрость несомненно важны для лидера, бывают времена, когда нужна сильная рука или рассудительность. Так или иначе, лидер обязан всегда иметь возможность направлять своих последователей, управляя или воодушевляя людей, которые обязались служить ему. Оно, к примеру, даёт бонус, когда вы используете общественные навыки, чтобы сплотить отряд перед битвой, но никак не проявляет себя, когда вы пытаетесь совратить женщину, чтобы переспать с ней.

Новое задание!

Получение замка Лисаэс

Как рыцарю королевства король поручил вам отправиться в замок Лисаэс и присвоить его и окружающие его пригородные земли. Крепость была заброшена с тех пор, как группа авантюристов убила культистов, что жили в подземельях под замком. Вам может понадобиться серьёзно поработать, чтобы защитить ваши владения.

Ранг D

Успех Получение контроля над замком Лисаэс.

Провал Захват замка сторонними.

Награда

Опыт

Власть над замком, титул лорда окружающих земель.

Наказание Сильное снижение репутации в Вирмвуде.

Я моргнул глазами, закрывая всплывшие окошки, и в очередной раз поклонился королю.

\*\*\*

После окончания встречи с королём мы кратко обсудили наши следующие шаги, после чего люди стали делиться по группам и готовиться к принятию замка. На рассвете следующего дня мы решили со всеми членами гильдии, что остались в городе, отправиться в путь.

Для меня это был долгий день, состоящий из перебежек с одного места в другое с целью получения продвинутых классов для моих зверушек. Делла выбрала тропу жрицы войны, которая увеличивает её боевые способности, благодаря чему у нас теперь есть ещё один человек, способный сразиться с врагом лицом к лицу, если понадобится. Севера стала дуэлянткой, улучшая свою способность уничтожения единичных целей и фокусируясь на скорости и ловкости. Юкико стала мэдзикирой, или убийцей магов и получила просто прекрасную способность разрезать заклинания своим мечом. Мне даже немного завидно, ибо звучит это круто. Нитроэль, бывшая мерзавкой и полунебожителем, разблокировала секретный продвинутый класс "падший ангел". Вкратце, он основывался на способности просто по-королевски расправляться с существами, обладающими добрым мировоззрением, хотя она всё так же оставалась противницей злых созданий.

Да, до настоящего момента нам не так уж и часто доводилось сражаться с существами, обладающими добрым мировоззрением. Однако лучше всё же убивать за проступки тех людей, за которыми никто не будет скучать. Кстати, насчёт гильдии. В ближайшее время нам нужно будет заняться созданием нашего фундамента, и не пройдёт много времени, как мы сможем ОТОРВАТЬСЯ и хорошенько повеселиться. Уже вижу, как через пару лет я возглавляю легионы кошмаров.

Между прочим, Хрозн выбрала путь бледного мастера для своего класса некроманта. Он фокусировался по большей части на двух вещах: на общей магии и дебафах и в основном на контроле такого количества нежити, какого только возможно. Конечно, речь шла лишь об скелетах и зомби, но есть огромная разница между зомби-человеком и зомби, созданном из тела, к примеру, тролля.

Приблизительно вот так выглядел стержень моей команды:

Зайн Даркмор

Мужчина инкуб

Проклятущий клинок (Чернокнижник)/Доминатор 40 уровня

Титулы: Палач, Сексегутор, Развратитель, Мастер изготовления оков, Макиавелли, Друг драконов, Драконий супруг, Работорговец, Охотник за трофеями, Король гарема, Жеребец, Погибель нежити, Лорд своры

Делла Смит

Женщина человека

Жрица войны (Жрица)/Ведьма льда 40 уровня

Титулы: Рабыня, Погибель нежити, Преданная

Севера Рекс

Женщина человек

Дуэлянтка (Разбойник)/Боевая танцовщица 40 уровня

Титулы: Рабыня, Искатель сердец, Тень, Погибель нежити

Кьябу Юкико

Женщина кицунэ

Мэдзикира (Самурай)/Тёмный паладин 40 уровня

Титулы: Рабыня, Преданная, Нечестивый кузнец, Погибель нежити

Нитроэль Крана

Женщина эльф полунебожитель

Падший ангел (Мерзавка) Жрица 40 уровня

Титулы: Гений, Падшая, Рабыня, Сломленная, Мазохистка, Погибель нежити

Хрозн Босорка

Гермафродит эльф дроу

Бледный мастер (Некромант)/Рыцарь смерти 40 уровня

Титулы: Убийца эльфов, Любимица нежити, Исследовательница, Целованная пауками

Неплохой микс, честно говоря. Нам немного не достаёт магических дамагеров, так как мои заклинания были в большинстве своём направлены на контроль боя и дебаф. Класс Хрозн, некромант, почти полностью был сфокусирован на дебафах (среди которых были и очень противные), к которым также относились и некоторые областные дебафы, которые тем не менее имели слабый прямой урон. Да, у неё была парочка заклинаний, что восполняли этот минус, но маны они жрали до чёртиков много и спамить ими было невозможно. С другой стороны, у неё ещё были дебафы с широким радиусом действия, с помощью которых она могла не затрачивая много маны парализовать всё поле боя. Ещё плюсом было её заклинание "буря". Оно наносило некий урон, но главное - оно снижало видимость, замедляло передвижение, замораживало жидкости и снижало прочность снаряжения.

Могу сказать, то, что в моей маленькой, состоящей из шести человек команде находится три хиллера, три танка, два дамагера и так далее по списку, более чем дисбалансно. Если мы вдруг совсем не рехнёмся и не решим в одиночку победить в войне, мы будем находится в гораздо лучшем положении в большинстве испытаний, чем любая другая группа. Для начала, все мои девушки смогут продержаться какое-то время в ближнем бою, если им придётся. Выдержать несколько вражеских атак для них не проблема. Кстати говоря, мы в принципе практически идеальная команда для охоты на боссов и зачистки подземелий. Ну, это если говорить о боссах, похожих на встреченных нами до этого.

Но у меня не было времени разглагольствовать о составе команды и стратегии игры. Нам ещё предстоит заготовить припасы для путешествия в мой новый замок. Заканчивают взятые задания и понемногу подтягиваются новые члены гильдии, и ещё много чего. В наших рядах есть ремесленники, но будет проблематично самостоятельно добывать припасы, хоть это и продлится лишь до тех пор, пока не будет отстроен город.

Во всей этой ситуации даже был один неожиданный для меня бонус. Судя по всему, у выданных мне земля есть несколько потенциальных способов получения дохода. Основной – это дичь и травы из леса, но в окрестностях также есть озеро, в котором должна находиться рыба, фермерские угодья и несколько шахт. И это не говоря уже о том, что как только зачарователи гильдии и другие её ремесленники начнут работать, у нас будет источник для всякого рода магических товаров. А затем, логично, разовьётся нормальная торговля с другими городами, и тогда всё то, что вложила гильдия... В общем, мы будем в шоколаде.

Итак, вместе со всеми моими питомцами, гильдией, хитрыми (или просто авантюрными) торговцами, ремесленниками, которые захотели попытаться восстановить старый замок и город (и, как ни странно, получить возможность заняться торговлей с минимальным соперничеством), у нас получился маленький караван в триста человек. Когда стали проясняться масштабы экспедиции, было решено взять ещё один день для подготовки. Таким образом можно учесть все детали.

После утомительной работы вместе с девушками (и позволения части гильдии поразвлечься с дроу) я отправился спать, и вдруг обнаружил себя посреди некой каменной комнаты, заполненной белым туманом.

Да начнётся Испытание вознесения.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 50 - Испытание вознесения, Часть 1**

Добро пожаловать на Испытание вознесения. На нём вы имеете возможность улучшить свою расу и получить продвинутую расу. Вы можете сохранить достоинства вашей изначальной расы в добавок к оным продвинутой, которые вы разблокируете. Есть множество продвинутых рас, а потому ваше испытание будет зависеть от вашей изначальной расы, вашего стиля игры к настоящему моменту и выбранного вами пути.

Изначальная раса: Инкуб

Исходя из вашего стиля игры и изначальной расы, вам открыты следующее пути:

Путь разума: Укрепляет ваши ментальные способности, даёт больше маны и влияния (разблокирует высшего инкуба).

Путь воина: Укрепляет ваши физические способности, наделяя вас великолепным боевым мастерством и выносливостью (разблокирует полудемона).

Путь жестокости: Исключает физическую силу в пользу силы, получаемой от пыток ваших врагов, даже после их смерти (разблокирует низшего собирателя душ).

Путь силы: Опаснейший путь, просто созданный для тех, кто ищет силу, превосходящую чью бы то ни было, хорошо это или плохо (разблокирует дрейка исчадие ада)

Я улыбнулся про себя. Опаснейший путь, да? Этими словами игра будто говорит, что риски высоки, но награда стоит того. И это кажется мне заманчивым, тем более, что становление своего рода демоническим драконом поможет мне сделать из Арии что-нибудь достойное. Остальные три пути тоже были ничего, но казались слегка ограниченными. А ещё дрейк исчадие ада звучит во многократ круче трёх остальных.

– Я выбираю путь силы.

И на этом моменте мир кардинально изменился. Заполненная туманом комната исчезла, а я оказался в другой, чем-то напоминающей такие из старых RPG, в которых нужно было исследовать каждый уголок, чтобы открыть дверь. С первого взгляда казалось, что я попал в своего рода склеп. О древних культурах я знал от силы пару вещей, так что как-то идентифицировать у меня возможности не было, не считая того, что нигде вокруг я не заметил очевидные символы, по типу большого глаза Ра, сидящего на троне Зевса или молота Тора.

Путь силы

Желающим силы придётся преодолеть три испытания, дабы встать на этот путь.

Этап первый: Разум

Покиньте эту комнату.

Ну, я так и предполагал. Скрывая синее окошко, я взглянул на единственную дверь в комнате. Она обладала внушительными размерами, около шести метров в ширину и двенадцати в высоту, и была сделана из камня. Маг земли прошёл бы через неё за секунду, но я не был магом земли. Со своими способностями я не в силах сдвинуть её, и это имело смысл, ведь всё здесь было специально подобрано под меня.

Я посмотрел на дверь и увидел два огромных механизма, которые должны были открыть двери, но этому препятствовали три каменные решётки на пути. У меня не было никаких представлений о том, как их открыть. Возле двери не было видно никаких рычагов или переключателей, так что я начал осматривать комнату. Если всё тут так же, как и в играх про покорение древних крипт, тогда в ней должно быть что-то, с помощью чего можно будет отыскать путь к свободе. Надеюсь, мне не придётся раз двадцать подохнуть, чтобы его найти. Как-никак смерть же должна означать провал испытания.

У меня появилась мысль, что сейчас было бы не плохо заручиться ещё одной парой глаз, и я использовал заклинание, которое у меня появилось довольно таки давно, но которое я до сих пор ни разу не использовал. Заклинание "Призыв демона", которое я получил, как только стал чернокнижником, было абсолютно бесполезным для меня, так как со мной всегда были мои питомцы. Судя по всему, оно призывало уникального демона, основываясь на моём уровне, роли и остальной чепухе. Раньше мне оно было без надобности, зато сейчас я от помощи не отказался бы. С такими вот мыслями я закончил заклинание и призвал своего демона.

Зелёное адское пламя вспыхнуло, очертив передо мной круг и заставляя меня прикрыть глаза рукой от внезапной вспышки света. Стена адского пламени не давала мне увидеть ничего по ту её сторону, но вскоре оно поутихло, оставив лишь очертания круга около полуметра в высоту. А в центре этого круга находился мой демон.

Килана

Женщина низший хеллион

Плоторез (Трансмутатор)/Призывательница 40 уровня

Титулы: Развратительница, Садистка, Мазохистка, Исследовательница

– КАКОГО ЧЁРТА?

В середине круг пламени находилась краснокожая женщина с чёрными волосами и рогами. Без сомнения, она была своего рода демоном, но она совсем не походила на тех самых демонов, поражающих своей силой, о которых часто можно слышать. Может, "низший хеллион" - это аналог "человека" в адских планах? К слову, она не была прямо невероятно красивой, но обладала неплохими изгибами, некой простотой и очарованием девушки, живущей по соседству, которая была слегка подпорчена тем, что она была абсолютно голой и насквозь промокшей, будучи, видимо, призванной прямо посреди приёма душа.

Она перевела на меня свой взгляд, нахмурилась и попыталась закрыть себя руками. Неужели я призвал демона-недотрогу? Ничего себе.

– Отлично, наконец-то меня призвали. Да не абы кто, а инкуб-извращенец. Неужели нельзя было подождать, пока я хотя бы, блин, оденусь? – она сделала небольшую паузу и продолжила, бормоча. – Ну почему меня призвала не сексуальная эльфийка?!

Я усмехнулся и произнёс: "И откуда же мне было знать, чем ты там занята? Я "инкуб-извращенец" - не бог. Тем более что я впервые использовал это заклинание".

От моих слов девушка покраснела, осознавая, что в свой первый раз я не мог знать, чем она там была занята: "Ладно, ладно. Ох, дай мне пару секунд... – она затихла, чтобы зачитать заклинание, тем самым призывая робу нефритового света, отлично сочетающуюся с цветом её кожи. Она прищурилась, как будто раньше она часто носила очки, и вздохнула. – Без книжек сойдёт и так, наверное. Хорошо, раз уж ты призвал меня, наверное, у тебя возникла какая-то проблема? Что это вообще за место?"

Сразу к делу, да? Мы отлично сработаемся. Особенно когда её... достоинства не бросались в глаза и не искушали меня: "Мм, посреди Испытания вознесения. Слышала о нём? – она кивнула. – В общем, мне дали три задания, которые я должен выполнить, а это - первое из них. Я подумал, что лишняя пара глаза поможет мне открыть эту дверь, после чего мы сможем перейти к остальным".

– Ясно. Прежде чем мы начнём, наверное, мне следует разъяснить кое-что о том, как работает это заклинание. Ты призвал меня, и я, по идее, должна выкладываться на все сто процентов, чтобы помочь тебе. Но я не рабыня, и ты не можешь заставить меня делать что-либо против моей воли. Кроме того, хотя магия позволяет мне восстанавливаться, если я "умру", будучи призванной, ты не сможешь призвать меня снова, пока не пройдёт двадцать четыре часа, и могу с уверенностью сказать: ни одному демону не придётся по душе то, что его используют как пушечное мясо.

Мне показалось, что она что-то утаивает, но у меня не было твёрдой уверенности: "Это точно всё? – в эту секунду на её багровом "библиотекарском" лице промелькнула вспышка эмоции. – Почему ты скрываешь это от меня, ммм?"

Килана вздохнула и ответила: "Дело в том, что это базовое заклинание. Если ты отзовёшь меня и применишь заклинание снова, ты получишь новый призыв, основанный на том, что тебе нужно именно в тот момент. Если хочешь продолжать призывать меня, тебе нужно... пометить меня как своего фамильяра. У связи с фамильяром есть разные эффекты, но её нельзя установить насильно".

Секретное задание!

Приручение библиотекарши

Килана, одна из библиотекарей, заботящихся о книгах библиотеки демонического города Тюрессон, оказалась призвана вами лишь на этот раз. Но можно убедить её стать вашим фамильяром, давая возможность вам обоим получить огромную силу в обмен на её служение.

Ранг D

Успех Килана соглашается заключить связь фамильяра с вами.

Провал Килана отказывается от связи фамильяра. Вы не сможете призвать Килану, пока она не согласится заключить связь.

Награда

Опыт

Килана стаёт вашим фамильяром

Интересненько. Получается, вся эта система с фамильярами - это что-то на подобии скрепления контрактом душ во всяких играх и аниме. Контрактор получает возможность призывать духа, а дух получает что-то взамен от контрактора, но сначала нужно этот контракт получить, ну или что-то в этом роде. Не очень люблю такие аниме, но я видел их предостаточно, чтобы разбираться в теме. К слову, во всех историях обычно есть несколько вариантов, как получить желанную связь. В принципе, можно заполучить её силой, если знать, как это сделать. У меня было такое чувство, что Килана нарочно недоговаривала о чём-то, но в настоящий момент у меня были заботы поважнее. Кивая ей, я произнёс: "Понимаю. Тогда почему бы нам не заняться этими испытаниями - так, для начала?"

Получив от неё кивок, я развернулся и в очередной раз провёл взглядом по комнате, начиная с пола. И тут я заметил несколько плиток, чётко выделяющихся на фоне остальных. После вставания на них выявилось, что это была нажимная плита, продавившаяся под моим весом. Раздался резкий звук, и один из прутов задвинулся, но оставшиеся два всё ещё закрывали собой дверь. Я встал с платформы, и прут выдвинулся и занял своё первоначальную позицию. Я взглянул на оставшуюся часть комнаты и насчитал в общем три нажимных плиты, формирующих треугольник в этой стороне комнаты, и ещё одну близ двери.

Я посмотрел на Килану и произнёс: "Ясно. Видимо, первая часть - это просто система нажимных плит. Нужно найти что-нибудь тяжёлое, зажать три плиты вместе, и двери должны открыться. Так как у этой загадки не может не быть решения, где-то тут определённо должно быть что-то, что мы можем положить на эти плиты", – судя по тому, как она на меня смотрела, то, что я действительно размышлял, как же решить проблему, а не пытался пробиться сломя голову, добавило мне парочку очков в её глазах. Но подобные загадки присутствуют в куче игр и были стары как мир.

Поэтому было не удивительно, что в одном из углов комнаты я обнаружил огромный камень, который при должных усилиях можно было бы перекатить по комнате. Вместе с Киланой мы перекатили её на одну из плин и та замерла в нажатом положении. Один прут задвинулся, осталось ещё двое. Легкотня.

С остальными двумя булыжниками было справиться посложнее. Чтобы оттолкнуть один из них, мне пришлось встать на возвышенность, что не что бы очень проблемно, зато второй находился уже в почти двухметровой яме поодаль от центра комнаты. Дабы вытащить булыжник из ямы, мне пришлось установить его на находящийся там же старый деревянный грузоподъёмный лифт, а затем использовать свой вес на старом водяном колесе, и не прошло много времени, как по нём побежала вода, вследствие чего закрутились шестерни и лифт поднялся. Итак, в конце концов мы избавились от всех трёх прутьев. А вот двери так и не открылись.

Я вздохнул и вновь посмотрел вокруг. Ага, видимо, нужно найти ещё один булыжник.

– Килана, видишь где-нибудь нужный нам камень?

Килана, что тоже не была без дела, когда я делал ту тяжёлую работу, кивнула и ответила: "Он вон там, на верху той статуи. Думаю, тебе надо залезть туда, чтобы спустить его".

Её слова заставили меня нахмуриться: "Кажется, забраться туда будет не так уж и просто, – я на секунду замолчал, прорисовывая путь наверх в своей голове. Единственный работающий способ, который я видел, - это взбирание по серии выступов на статую напротив той, что с булыжником, а затем сделать прыжок веры, схватиться за верёвку и пролететь на ней к другой статуи, после чего снова прыгнуть, при этом не упав на землю, и забраться на выступ за статуей. С моими характеристиками у меня должно выйти, но желания делать это у меня не было от слова совсем.

Глядя на Килану, я произнёс: "Ты же умеешь призывать, правильно? Может, у тебя есть что-нибудь, что могло бы облегчить путь туда?"

Килана улыбнулась, при этом выглядя довольной тем, что я решил поинтересоваться, не хочет ли она помочь мне, а не выдал ей прямой приказ или вовсе не сделал всё сам. Как по мне, я уже заработал несколько очков в её глазах, решая проблему самостоятельно и пользуясь головой, но эта реакция укрепила моё мнение о том, что она надеется стать партнёром того, с кем заключит связь фамильяра, а не слугой или рабом. Её ответом стали появившийся ряд призрачных ступеней, я улыбнулся ей и взбежал по ним до выступа позади статуи, в то время как за бегущим мной ступеньки постепенно исчезали.

Находясь там, я заметил маленькую щель, которую снизу было не заметить. Внутри неё находился отлично сохранившийся сундук. Поддавшись своим геймерским инстинктам, я открыл сундук и получил небольшую сумму платиновых монет и парочку предметов.

Связыватель душ, Гримуар довершённых мечт

Тип Книга заклинаний Ранг Артефакт

Эта книга в кожаном переплёте написана кровью разумных существ, страницы её сделаны из кожи ангелов, а написано всё в ней на языке Бездны. Сказать, что она является истинно злым артефактом, содержащим одни из самых жестоких и тёмных заклинаний, которые только можно представить, будет принижением её библийских масштабов. Эта книга - одновременно и гримуар, и трактат по магии душ. Вознёсшееся создание, прочитавшее эту книгу полностью, может изучить навык "Магия душ" на среднем 1 уровне, а также любое заклинание книги. Невознёсшееся существо, прочитавшее книгу полностью, лишится своей души, что будет добавлена в книгу в качестве новой её страницы, содержащей оригинальное заклинание, основанное на его жизни. Любое создание может использовать книгу как гримуар, используя его для каста заклинаний на продвинутом 10 уровне владения магией душ. Таким образом том можно использовать лишь единожды за час, но с каждым разом увеличивается на 5% шанс, что душа заклинателя станет новой страницей книги. Шанс сбрасывается на заре после недели от использования первого заклинания. Невозможно изучить какое-либо заклинание книги без её полного прочтения. Дабы прочитать книгу, любому созданию нужно сначала исполнить ритуал привязывания, длящийся один час, принеся в жертву книге свою кровь. После этого душа пользователя будет связана с книгой. Кроме последствий, что могут быть хуже, чем при использовании самого гримуара, этот ритуал также препятствует тому, чтобы силу из гримуара получило какое-либо другое существо, пока не будет проведёт ритуал, что разрушит связь книги с предыдущим пользователем. Попытка прочитать книгу без проведения ритуал приведёт к тому, что случайный атрибут читателя будет навсегда сведён к 0.

Ограничение: 40+ уровень

Ограничение: знание языка Бездны

После ритуала связывания:

+20 интеллекта, +20 мудрости, +20 шарма

+50% к магии душ с гримуаром

-50% к получаемому эффекту от лечащих заклинаний с гримуаром

Бонус - Глаза зрения души

Навык "Чтение души" на начинающем 1

+1000 дурной славы

Инкрустированный костью скипетр из дьявольского древа

Тип Посох Ранг Редкое

Урон 60 - 90 Тип урона Тупой/адское пламя

Сделанный из вида древа, найденного в низших планах, и инкрустированный резной костью, этот посох обладает огромной силой. Половина наносимого им урона исходит от адского пламени, что делает его полезным для тех, кто имеет сопротивление к физическим и основанным на огне атакам.

Ограничение: Только для хеллионов (или бывших хеллионов).

Ограничение: 40+ уровень

+50 интеллекта

+50 мудрости

+50 шарма

+100% ко всем заклинаниям владельца.

Зачарование: Щит маны – При получении ранения есть шанс, что вместо ОЗ будет затрачено ОМ.

Мантия демонических страданий

Тип Мантия Ранг Редкое

Созданий низших планов часто призывают в качестве фамильяров или слуг сильные заклинатели. Эта мантия была создана могущественным чародеем для того, чтобы его доверенные слуги оставались в живых, пока он использует их в качестве щита. Кроме того, мантия обеспечивает надевшего значительное защитой.

Ограничение: необходима связь фамильяра.

+300 защиты

+50 телосложения

+40% ко всем сопротивлениям

Проклятие: Чистосердечность – Надевший эту робу ни при каких обстоятельствах не сможет солгать своему хозяину.

В очередной раз я высоко оценил своё высокое значение удачи. Могу с уверенностью сказать, что ни один другой путешественник не вложил столько очков в удачу. На самом деле, когда я реинкарнировал Торгана в Зайна, у меня было слишком много очков, поэтому я заставил себя выбрать что, что я, возможно, ни за что бы не выбрал в иной ситуации. Хотя полученные впоследствии плюшки были выше всяких похвал.

Но сейчас мне нужно было заняться другими вещами. Оборачиваясь, я докатил булыжник до края выступа, на котором он находился, а затем услышал сильный грохот, раздавшийся при его ударе о пол. К счастью, на этот раз ступени Киланы не понадобились, так как неподалёку нашлась уходящая вниз цепь. Она находилась слишком высоко, чтобы я мог достать до неё на земле, но вот спуск по ней обеспечил мне более мягкое приземление с высоты всего в пятнадцать метров. Оно всё равно было не очень приятным, но с должно аккуратностью беспокоиться было не о чем, даже если бы это был я в своём реальном теле.

Снова оказавшись на земле, я поместил булыжник на последнюю нажимную плиту, и две каменные двери со скрежетом раскрылись наружу передо мной.

Первый этап завершён. Перейдите к следующему этапу.

Улыбнувшись, я повернулся и посмотрел на Килану: "Почему бы нам теперь не поговорить о том, как обычно клеймят фамильяров, ммм?"

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 51 - Испытание вознесения, Часть 2**

– Почему бы нам теперь не поговорить о том, как обычно клеймят фамильяров, ммм?

Килана казалась смущённой и повернула свою голову, чтобы не пересекаться со мной взглядом: "Э-эм, нужно нарисовать магический круг, а затем встать в него вместе со своим фамильяром. Дальше надо произнести заклинание, и после этого между тобой и фамильяром заключается пакт".

– Что за заклинание?

– Магия к магии, кровь к крови. Твоя сила моя, а моя твоя. Пройди же путь со мною до конца.

Я кивнул. Относительно просто, но была в этом некая символическая возвышенность, особенно беря во внимание намерения фамильяра, с которым даже можно вести беседу. То есть он не просто какое-то сущетсво, что по интеллекту не обходит животное, как в некоторых играх.

– И как заключается этот самый пакт?

После моего вопроса щёки Киланы, бывшие красными, обрели очаровательный оттенок лилового, после чего она повернулась, опустив голову, видимо, пытаясь спрятать своё смущённое лицо: "Эм, ты ц—", – дальше все её слова были не слышны за бормотанием.

Подойдя к ней, я обхватил ладонями её лицо и повернуло его к себе. Не скрою, в этот момент у меня на лице была немного хищная улыбка, в то время как у неё перехватило дыхание.

– А? Что-что, прости?

– Ты целуешь, – на этот раз Килана явно засмущалась. До этого мне уже приходилось видеть подобную реакцию - у девушек, которые ничего не смыслят в любовных делах, кроме того, что они прочли в низкосортных романах, обёрнутых в обложки с изображением мужчин с оголённым торсом, большущими мышцами и длинными, развевающимися волосами. Может ли демоническое созданием действительно быть столь невинным?

– Неужели ты никогда до этого не целовалась?

Её глаза вспыхнули, и она попыталась выбраться из моей хватки: "Да, ну и что с того? Что с того, если я предпочитаю читать книги, вместо того чтобы соревноваться с кем-то за кого-то, как тупая бимба? Да, может, я зануда, но я не скрываю этого!"

– Хах, моя дорогая, я с тобой точно повеселюсь, – произнеся это, я потянулся одной рукой в инвентарь и достал оттуда кусок мела. Мысль - и вот уже вокруг нас появились тёмные щупальца, но я не дал Килане перевести взгляд и не глядя бросил щупальцам мел. Так получилось, что какое-то время назад у меня выдалась возможность попрактиковаться в своих навыках микроконтроля за кое-какими... необычным применениями этого заклинания, поэтому нарисовать на земле круг не составляло проблем. Когда с он был завершён, мел вернулся ко мне в инвентарь, а щупальцы были развеяны. Килана взглянула на меня, до сих пор не совсем понимая, что происходит.

Все её вопросы тут же отпали и сменились шокированным выражением лица, когда я начала говорить: "Магия к магии, кровь к крови".

– Что? Ты же это не серьёзно!

– Твоя сила моя, моя сила твоя.

– Погоди, я не готова!

– Пройди же путь со мною до конца.

Может, Килана сказала бы ещё что-нибудь, но её прервал поцелуй. Если этот поцелуй и вправду был её первым, тогда могу сказать с точностью, что она его никогда не забудет. Я глубоко поцеловал её, одной рукой придерживая её спину и одновременно с этим наклоняя её, как в одной из тех картинок конца Второй мировой.

Когда я наконец поднял её, чтобы сделать вдох, Килана несильно пошатнулась, а затем смогла выдавить из себя одно единственное слово: "Вау".

Я улыбнулся и произнёс: "Всё было так, как ты себе это представляла, дорогая?" – но дальнейший разговор перервал чувство наполняющей нас обоих силы. Судя по всему, в связи с фамильяром был вполне ощутимый эффект.

Задание выполнено!

Килана, одна из библиотекарей, заботящихся о книгах библиотеки демонического города Тюрессон, оказалась призвана вами лишь на этот раз. Но можно убедить её стать вашим фамильяром, давая возможность вам обоим получить огромную силу в обмен на её служение.

Хотя и не совсем обычным способом, вы успешно заключили связь фамильяра с Киланой.

Ранг D

Успех Килана соглашается заключить связь фамильяра с вами.

Провал Килана отказывается от связи фамильяра. Вы не сможете призвать Килану, пока она не согласится заключить связь.

Награда

Опыт

Килана стаёт вашим фамильяром

Вы заполучили демонического фамильяра!

Вы получаете следующее способности:

+10 ко всем характеристикам

Сопротивление адскому пламени

Вы получаете следующие навыки от вашего фамильяра:

Магия трансмутации – Базовый 1 (0%)

Магия призыва – Базовый 1 (0%)

Магия предвидения – Базовый 1 (0%)

Магия изменения формы – Базовый 1 (0%)

Ваш фамильяр получает следующие способности:

+10 ко всем характеристикам

Сопротивление очарованию

Ваш фамильяр получает следующие навыки:

Мастерство меча – Базовый 1 (0%)

Тёмная магия – Базовый 1 (0%)

Магия очарования – Базовый 1 (0%)

Соблазнение – Базовый 1 (0%)

Килана всё ещё выглядела сильно шокированной, поэтому я решил нарушить молчание и сказал: "Хмм, похоже, мы оба получили буст к характеристиками, сопротивление к одной из расовых способностей друг друга и четыре самых прокачанных навыка друг друга на базовом 1. У тебя же то же самое?"

Килана, наконец, справившаяся с шоком после того, как ей задали вопрос, кивнула: "Д-да. Но ты ведь чернокнижник, разве нет? Откуда среди этих навыков мечи и соблазнение?"

В ответ я улыбнулся и произнёс: "Ну, у меня есть парочка мечей, которые растут вместе с моим уровней, поэтому я использовал их для большинства сделанных мною убийств. А насчёт второго - я инкуб. Соблазнять таких милашек, как ты, - это моя работа" – не успела она хоть как-то отреагировать, я наклонился и поцеловал её в щёку, после чего достал ранее найденные мною скипетр и мантию, – "Держи. Эти вещи дадут тебе буст побольше, чем те, что ты призвала для себя. И пока ты переодеваешься, расскажи мне об этом навыке "изменение формы"».

– Как я? – похоже, на пару секунд я ошарашил её, и она притронулась к своей щеке, что было мило, но у нас ещё были дела, поэтому я фальшиво покашлял, и она вновь покраснела, после чего взяла предметы. Между нами появилась слабо светящаяся стена, и она начала переодеваться.

– Так, я стала исказительницей плоти, кажется, где-то месяц назад? Заодно с этим я получила навык "изменения формы". В общем говоря, любой, обладающий этим навыком, способен по желанию изменить свою форму в определённых пределах. Скорость и контроль трансформации зависит от навыка. Нужно находится хотя бы на среднем уровне, чтобы создать что-то сложное, как, например, работающие крылья. А если захочешь изменить кого-то другого, обычно ещё понадобятся заклинания.

А это был очень полезный навык. Придётся потратить часть своего свободного времени на его прокачку. Без понятия, для чего его вообще можно использовать, но способность "доппельгангировать" кого-либо скрывает в себе определённую пользу, без всяких сомнений. Нужно только создать возможность для его использования. Однако сейчас у меня были другие дела. Глядя на Килану, которая теперь выглядела более волшебно, экипировавшись и надев надлежащую мантию, я произнёс: "Давай-ка посмотрим, что там за следующий этап" – после чего мы вместе зашли в теперь уже открытые двери.

Этап 2: Воин

Убейте чемпиона Гаи

Комната, в которую мы вошли, тоже оказалась сделана из камня, только вот вся она была поросшая лианами и другими представителями вида растений. В центре комнаты находилось то, что сразу напомнило мне о персонажа одного старого комикса - "Бэтмен", а именно - о Ядовитом Плюще и её безумных растениях. Впрочем, не мудрено, когда встречаешь шестиметровое растение c выразительной шеей, лианами и головой, полной зубов.

Чемпион Гаи

50 уровень

Килана воскрикнула: "Чемпион Гаи! Это редкий вид растений, который обычно можно встретить лишь на отдалённых континентах!"

Я достал свой меч, прикинув, что мы можем сделать: "Что ты о них знаешь?"

– Ну, это растения, поэтому обычное поражение их слабых точек или что-то в этом роде на них не сработает. Ещё у них сопротивление к стихийной магии, а их шкура крепче, чем кожа. Ох, а ещё они могут шевелить своими лозами, чтобы атаковать или защищаться.

– Как мне убить его?

– К сожалению, она зовётся чемпионом Гаи не просто так. Придётся молотить его до тех пор, пока он не перестанет двигаться.

Чёрт. Я слишком привык жульничать и атаковать слабые точки, и теперь это всплыло. Кивнув в ответ, я задумался на пару секунд и решил, что адское пламя может помочь немного уравнять шансы. Смотря на Килану, я спросил: "Если ты можешь наложить на меня какие-нибудь бафы, чтобы помочь в бою, самое время. А дальше любуйся и остерегайся сюрпризов", – как-никак, в босс-файтах ВСЕГДА есть сюрпризы, если ты позволяешь боссу достаточно долго прожить, чтобы использовать их.

Килана кивнула и начала накладывать на меня простые (но впечатляющие) бафы. Они все длились сравнительно недолго, но все мои характеристики, кроме удачи и лидерства, поднялись до 20, а затем она наложила на меня заклинание "Каменная кожа", дающее мне ещё 50 к защите. Этого должно быть достаточно. Я активировал свою способность "клинок адского пламени" и двинулся в бой.

Мы держались позади, почти внутри пещеристой комнаты, но как только я прошёл три метра внутрь, лозы на полу двинулись вверх, пытаясь атаковать меня. Ясное дело, так как моя ловкость сильно превышала значение в 200, а моя защита почти доходила до 600, я мог уклониться или даже не обращать внимание на эти слабые отдалённые от центра лианы. Беспокоиться мне стоило о тех, что находились ближе к ядру растения.

На бегу я использовал серповидный лунный разрез Муншунрайсы и был одновременно удивлён и рад увидеть, что обычно бесформенная магическая атака теперь была окутана адским пламенем, как и сам меч. Удар разорвал лианы, что поднялись, дабы защитить ядро, тем самым подтверждая мою догадку. Это существо может иметь сопротивление к огню и другим типичным стихиям, но адское пламя было другого поля ягодой.

Мрачная улыбка появилась на моём лице, и я приступил к работе. Я не использовал ни единого заклинания, частично от того, что любое мне известное оное было бесполезно в прямой схватке ввиду магических сопротивлений растения, а также потому, что я хотел сохранить свои ОМ на меч адского пламени и рекаст моего адского щита на те случаи, когда этому триклятому растению повезёт его сломать. На его настоящем уровне адский щит до своего разрушения может заблокировать 200 урона, поэтому если я смогу правильно распорядиться своими ОМ, то получу неплохую "прибавку" к ОЗ.

Проблема, как ни странно, была с клинком адского пламени. 10 ОМ/секунду - это жёстко. Даже если я не буду кастовать больше вообще ничего, пять минут - и ОМ как не было. Рассчитывать на него я не мог. В этом бою мне нужны были ОМ. Поэтому я сделал то, что большинство назвало бы "рискованным" или же, что более вероятно, "грёбаным безумием". Я активировал своё заклинание "воронка здоровья", опуская регенирацию ОЗ до нуля и утраивая скорость восстановления ОМ. Это позволит мне протянуть немного дольше. Мне всё ещё нужно закончить битву максимум за шесть минут, а иначе меня ждут серьёзные проблемы.

Это была не битва дуэлянтов, танцующих мечом к мечу. Это была жестокая схватка, сражение между монстром с пронзительными когтями и гигантским пожирающим людей растением. Я полагался на адский щит и вампирические способности Муншунрайсы, чтобы раньше времени не откинуться. Это была не одностороннее избиение, какими были большая часть моих битв до этого момента. На этот раз это действительно было для меня испытанием. Честно говоря, не будь я таким читерным персонажем, то давно бы уже помер. Но у меня были просто безумные характеристики, и я сделал всё возможное, чтобы продержаться настолько долго, сколько только может кастер. Чёрт, да моей живучести могут позавидовать некоторые танки.

Всё это пригодилось мне в бою. Честно, я бы мог использовать больше. К тому моменту, как горящий труп растения пал на землю, я уже сбил дыхание и дышал рывками. Мои ОМ полностью иссушились, а огонь на мечах погас. Из-за недостатка маны кружилась головы; я быстро проверил мои бары и был шокирован увиденным. ОМ были на нуле, это было не удивительно. А мои ОЗ равнялись 80/3540! Буквально упав на сундук с сокровищами, что появился после смерти чемпиона Гаи, я отменил воронку здоровья и вздохнул.

Второй этап завершён. Перейдите к третьему этап.

Я услышал, как в части комнаты, отдалённой от двери, в которую мы до этого зашли, раздался звук открытия. Но я не мог заставить себя пойти дальше. Я не собираюсь идти куда бы то ни было по крайней мере несколько часов, ведь мне надо восстановить ОЗ и ОМ. А ещё я бы мне очень не помешало вздремнуть...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 52 - Испытание вознесения, Часть 3**

Когда я пришёл в себя, то обнаружил, что моя голова находилась на чём-то мягком. Незамедлительно глянув на игровые часы, я узнал, что прошло близко часа. Зевнув, я взглянул на раскрасневшуюся Килану, на коленях у которой как раз таки и лежал. Я улыбнулся, а она тут же начала тараторя оправдываться: "Н-ну, мне просто показалось, что тебе так будет удобнее!"

Моим ответом стал лёгкий щелбан по её носу: "Спасибо, Килана. И не беспокойся, как только покончим с этим испытанием, я покажу тебе, как сильно я ценю твою службу", – я улыбнулся с того, как ей удалось покраснеть ещё сильнее, и поднялся, после чего потянулся, чтобы размять мышцы.

Только затем я осознал, что так и не открыл сундук, который оставил после себя чемпион Гаи. Открыв его, я обнаружил там немало золото и украшений, а ещё парочка знаков, которые можно будет отдать кому-нибудь в качестве подарков, но парочка вещей приковала мой взгляд к себе.

Кольцо изумрудной радуги

Тип Кольцо Ранг Редкое

Это нефритовое кольцо с меняющим свой цвет камнем сделано таким образом, чтобы быть похожим на устрашающую лозу. Надевший его получает в распоряжение частицу силы чемпиона Гаи, волшебного растениевидного создания.

Форма растение – Ваш тип создания меняется на растение.

Сопротивление критическим атакам и эффектам очарования.

Зачарования: Апогей – Когда носитель умирает, он возрождается чемпионом Гаи.

Проклятие: Кольцо нельзя снять после надевания.

Сила чемпиона

Тип Пояс Ранг Редкость

Этот пояс сделан из кожи и наполнен силой чемпиона Гаи. Таким образом, он наделяет владельца частью магических способностей растения.

+100 ОЗ

+2 к регенерации ОЗ/минуту

+20% ко всем сопротивлениям

Зачарование: Зелёный щит – Растениевидные создание не атакуют вас, пока вы не атакуете их первыми.

Драконья корона кровавого проклятия

Тип Шлем Ранг Артефакт

Выкованная из адомантия, окрашенная в цвет засохшей крови, эта шипастая корона своим видом напоминает двух драконов, обвивающихся вокруг головы надевшего её. Перед их открытыми пастями помещён рубин пяти сантиметров в длину. Корона была выкована в огнях Бхайрдорюля, древней дворфской цитадели, находящейся в морских глубинах. Закалённая в крови драконов, она даёт владельцу сопротивление к их способностями и наделяет силой в сражениях сними или подчинении их своей воле.

+100 защиты

+20 шарма

Сопротивление устрашающему присутствию драконов

+80% к сопротивлению драконьим дыханиям

+100 атаки против драконов

+200% к заклинаниям против драконов

Зачарование: Драконье чутьё – Способность чувствовать спрятанные сокровища в пределах 20 метров.

Кованные в крови наплечники проклятой надежды

Тип Наплечники Ранг Уникальный артефакт

Выкованные из извращённого мифрила и заколёные в крови ангелов и демонов, эти наплечники - уникальное творение, созданное дворфом-ремесленником Бракгрином Лавагрипом из Бхайрдорюля. Считавшиеся потерянными с тех пор, как их украли из того города перед Бедствием, эти наплечники наделяют надевшего их силой высших и низших планов.

+20 силы, +20 мудрости

+200% ко всем скоростям передвижения

Сопротивление негативным эффектам высших и низших планов.

Зачарование: Сокрытое сознание – На надевшего не действуют магия предсказания и заклинания предвидения

Добрая часть этих предметов отлично подходила мне. А вот кольцо изумрудной радуги совсем мне было без надобности. Найду для него какой-нибудь аукцион: уверен, кто-нибудь да захочет его заполучить, даже не зная, кто есть этот "чемпион Гаи". Сопротивление очарованию и критическим атакам сами по себе много чего стоили в правильных руках.

Наплечники были бомбезными. Офигительный уникальный артефакт, дающий мне, сопротивление к предсказаниям и чтению мыслей - это всегда отличный бонус. Но я не хотел бы надевать их, не сейчас. Сделай я это, и пропал бы бонус снаряжения от комплекта брони, в которую я сейчас был одет, поэтому надо бы заставить её сделать мне новый набор. То же самое касается короны и пояса. Но я уже двадцать уровней проходил без замены своей брони. Как ни посмотри, самое время получить новое снаряжение. Ну серьёзно, единственная причина, по которой я давным давно его не перерос, было то, что я являлся читерным персонажем.

Ну а на пока достаточно самоанализа. Глядя на Килану, я произнёс: "Нус, дорогая, теперь я чувствую себя в разы лучше, так что давай попробуем. У нас впереди ещё одно требующее преодоления испытание", – и после этого я повёл нас через вторую пару дверей.

Этап 3: Жестокость

Раскройте, что случилось с Икнорой Алой

Икнора Алая была известной эльфийской волшебницей, живущей задолго до Бедствия. Она первая задумалась насчёт использования тейгов, защищённых подземных городов, для укрытия от кошмаров во время Бедствия. За сотни лет до Бедствия она исчезла, и о её судьбе не было ничего известно вплоть до этого момента.

Перед вами три возможные участи, которые могли настигнуть Икнору. Ваш выбор решит, как же события прошлого развернутся в будущем.

Это комната отличалась от других, будучи по сути разделённой на три разные сцены. На всех трёх была изображена одна и та же эльфийка, но в разных степенях "проблемности". Судя из того, что было сказано в голубом окошке, я мог выбрать один из представленных сеттингов. Икнора была волшебницей, помогающей сражаться с кошмарами. Должно быть, кошмары поймали её и заточили во времени, возможно, подвергая её нескончаемым пыткам или другой подобной фигне. И тут на сцене появляюсь я, имеющий возможность выбрать итоговую судьбу эльфийки. Интересная ситуация, не много "добрячков" смогло бы с ней справиться.

Я окинул взглядом женщин в трёх сценах и нашёл пару различий.

Икнора Алая

Женщина высший эльф

Пряха судьбы (Прорицательница)/Маг драконьего пламени (Ведьма огня) 140 уровня

Титулы: Прорицательница, Погибель нежити, Страж королевства, Дитя судьбы, Искусительница судьбы, Жертва, Сломленная, Рабыня

Икнора Алая

Женщина высший эльф

Пряха судьбы (Прорицательница)/Маг драконьего пламени (Ведьма огня) 140 уровня

Титулы: Прорицательница, Погибель нежити, Страж королевства, Дитя судьбы, Искусительница судьбы, Жертва, Разыскиваемая

Икнора Алая

Женщина высший эльф (одержимая кошмаром)

Пряха судьбы (Прорицательница)/Маг драконьего пламени (Ведьма огня) 140 уровня

Титулы: Прорицательница, Погибель нежити, Страж королевства, Дитя судьбы, Искусительница судьбы, Жертва, Извращённая

Хорошо, если эта женщина обладает таким продвинутым классом, как пряха судьбы, мне придётся изменить свои догадки. Она не была заточена в ловушке за границами времени - она использовала свои силы, чтобы изменить свою судьбу, когда кошмары попытались схватить её. Возможно, используя себя как жертву, чтобы завершить то, над чем она работал. Разные титулы в конце (и другой тип расы в третьем случае) - это, должно быть, отражение разных реальностей, на которые раскололась её судьба.

В первой сцене Икнора была обнажена, её голова - низко опущена, а её руки и ноги - раздвинуты в разные стороны, прикованные к двум близлежащим столбам. Её спина была иссеянна ранами, нанесёнными плетью, некоторые из которых до сих пор кровоточили. На её шее располагался рабский ошейник с замысловатым дизайном. Приблизившись, я увидел... создание позади неё, напоминающее мужчину, но обволакиваемого тьмой.

Младший злец

Кошмар

Владыка кнута (Боец)/Разбойник 40 уровня

Титулы: Садист

Икнора подняла свою голову, чтобы посмотреть на меня, а когда она заговорила, стало ясно, что ею управляла магия, а не она сама, так как оставшаяся часть сцены оставалась замороженной. Складывалось впечатление, как будто говорит кукла: "Приветствую тебя, путешественник. Я Икнора Алая, мастер-волшебник Вирмвуда. Когда прибыли кошмары, я попыталась изменить свою судьбу. У меня не вышло, и сейчас ты должен решить её вместо меня. Убей моего заточителя, и я стану твоей рабыней".

На второй сцене была изображена Икнора, одетая в потрёпанную мантию, окружённая двадцатью волками, каждого из которых обволакивала тьма, как "Злец" в первой сцене. Что, по сути, имело смысл, так как все они были "одержимыми злобой волками" 35 уровня. Как только я подошёл к находившейся в окружении Икноре, та взглянула на меня и сказала: "Приветствую тебя, путешественник. Я Икнора Алая, мастер-волшебник Вирмвуда. Когда прибыли кошмары, я попыталась изменить свою судьбу. У меня не вышло, и сейчас ты должен решить её вместо меня. Спаси меня от этих волков, и я стану твоей слугой".

На последней сцене вновь была Икнора, но на этот раз стоящая в одиночестве, одетая в изысканную мантию, но с заполненной чернотой глазами и усмешкой на лице. Её окружала тёмная аура. Когда она заговорила, раздались как будто бы два голоса: эльфийский и другой, более глубокий, наполненный силой и злобой: "Приветствую, путешественник. Я Икнора Алая, мастер-волшебник Вирмвуда. Когда прибыли кошмары, я попыталась изменить свою судьбу. У меня не вышло, и сейчас ты должен решить её вместо меня. Выбери меня, и я стану твоим наставником",

Я отшагнул назад и обдумал эти голоса. Килана, благо, не прерывала моих размышлений. Третий голос, очевидно, был короткой дорожкой к получению запретных знаний, но это если ты, конечно, сможешь довериться чему-то, носящему людей, подобно какому-нибудь тряпью, и полному злобы и хитрости. (Подсказка: ты не сможешь) Поэтому, очевидно, это была ловушка. В первом случае - обычный бой: я убиваю злеца и получаю новую сильную рабыню. А вот вторая ситуация была интересной. Если я смогу победить волков, то получу возможность заиметь себе нового мощного трэлла.

Или же я могу не изменять себе и забить на адекватность. Я вздохнул, накинув не без помощи Киланы на себя так много бафов, как только мог, а затем рванул в бой. Мои клинки объяло адское пламя, а среди волков из под земли возникли щупальца, хватая и уничтожая первых, в то время как мои клинки начали вырезать шерстяных тварей. Но как только стая начала поворачиваться ко мне, я тут же запрыгнул в первую сцену. Как я и надеялся, злец также ожил и попытался атаковать меня, но взамен получил лишь удар мечом в живот.

Я сделал круговой удар ногой, отправляя злеца в обозлённую стаю. Оказалось, то, что те и те - мои враги, не делает их друзьями. Некоторые одержимые волки стали атаковать злеца. Вернувшись обратно в тот хаос, я сконцентрировался на том, чтобы продолжать двигаться, попутно нанося урон и увечья врагам, а также убивая часть из них. Некоторым волкам удалось задеть меня то тут, то там, но вампирский эффект моего меча и наложенные на меня бафы частично помогли справиться с полученным уроном. В сравнении с недавно пройденным босс файтом - это ничто. Мне просто нужно было сфокусироваться на нанесении ударов и движении.

А затем всё закончилось. Обезглавив злеца Муншунрайсой и вонзив Тайо-но Цубасу в череп последнего волка, я перевёл дух и взглянул на свои ОЗ. 1434/3680. Это был сложный бой, но я уже привык сражаться против численного врага. Благодаря моим характеристикам мои атаки сильны, а врагам затруднительно напасть на меня, если только они не сильнее меня. С группой же мобов одного со мной уровня или ниже без реальных сопротивлений, которые могут мне помешать, я справиться смогу.

Две Икноры наконец зашевелились и, будучи шокированными, взглянули на меня. В один голос они произнесли: "Ты нарушил указ судьбы!" – а затем их фигуры размылись и устремились одна к другой, и две личности объединились в одного человека, теперь одетого в великолепную мантию и держащего при себе скипетр. Я быстро проверил её наблюдением.

Икнора Алая

Женщина высший эльф

Пряха судьбы (Прорицательница)/Маг драконьего пламени (Ведьма огня) 140 уровня

Титулы: Прорицательница, Погибель нежити, Страж королевства, Дитя судьбы, Искусительница судьбы, Жертва, Сломленная, Трэлл, Преданная

Я улыбнулся и сказал: "Я сам творю свою судьбу".

Икнора с удовлетворением вздохнула и кивнула: "Да, хозяин. Похоже, вы спасли меня. После стольких лет пыток кошмарами, угрожающих нашему миру, я свободна".

Я взглянул на третью сцену, где осталась одержимая Икнора, и сказал: "А что с последней?"

– Это не я. Она - лишь кошмар, что попытался схватить меня в то время, когда я пыталась помочь моим людям пережить надвигающуюся тьму. Первая сцена позволяла заполучить моё тело. Вторая - освободить мою душу. Третья - это ловушка кошмара для его новой жертвы. Вы освободили моё тело и душу и оставили кошмара навеки заточённым в паутине судьбы. Теперь я ваша - телом и душой".

Теперь Икнора Алая - ваш трэлл.

Вы прошли все три этапа Испытания вознесения!

Вы выполнили больше того, чем требовалось в этом этапе, и и получаете дополнительную награду!

Разрушитель воли, Владыка пыток

Тип Плеть Ранг Легендарное

Урон 100 - 120 Тип урона Шарм

Эта плеть - истинный кошмар в правильных руках. Сделанное из дублённой кожи хеллионов в низших планах, это оружие испускает сильную магию и поглощает волю тех, кто ощутит на себе его укус. Эта плеть не может в прямом смысле убить врага, но может оставить от него лишь пускающее слюну подобие живого создания, а также она игнорирует физическую броню и физические сопротивления. Она не действует на существ типа растений, слизи и конструктов, а также на не обладающих разумом существ.

+100 атаки

Здоровье цели не может опуститься ниже 1 ОЗ. Цель с 1 ОЗ становится беспомощной на 1 час. Продолжение атак может сделать это состояние перманентным.

50% шанс оглушить цель на 30 секунд.

Создания, поражённые плетью, получают складываемые -5% к сопротивлению шарму на 30 секунд. Каждый удар сбрасывает длительность.

Зачарование: Пожиратель маны - Урон в ОЗ, наносимый этим оружием, также снимает ОМ. Существо, чьи ОМ опустились таким образом до 0, становится парализованным на 30 секунд.

Легендарное оружие: Это оружие является легендарным и может проявлять другие способности в зависимости от способностей и уровня владельца. Урон увеличивается вместе с уровнем владельца.

Круть, ещё одно легендарное оружие, да ещё и не бесполезное! Такие у меня были мысли перед тем, как внутри меня вспыхнула боль и всё вокруг затянуло тьмой.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 53 - Итоги испытания**

Когда я проснулся, то вновь оказался в своей кровати в отеле, было уже утро. А ещё над моим лицом парил большой синий экран.

Дрейк, исчадие ада (основанный на инкубе)

В далёком прошлом драконы, бессмертные магические существа, стремились сделать из низших рас своих слуг. Эти слуги были наделены огромной силой и длинной жизнью, но были магией привязаны к драконам как к своим хозяевам. Драконы желали, чтобы служащие им расы были бесплодны, дабы таким образом контролировать их численность.

Но у слуг, известных как дрейки, были другие мысли по этому поводу. Легенды гласят, что во времена великой вражды, не сильно отличающейся от недавнего Бедствия, дрейки напитались дикой магией и восстали против своих хозяев. События войны древних затерялись в истории и даже по сей день живы лишь в воспоминаниях старейших из драконов. Историями, что унаследовали драконы с того времени, они не делятся с "молодыми расами".

Известно лишь то, что после конфликта дрейки более не были неразрывно связанными с драконами и могли вынашивать и рожать детей, взамен потеряв большую часть своей былой силы. Хотя истинных дрейков в мире не осталось, потомки тех дрейков завели потомство вместе с множеством рас, тем самым создавая огромное разнообразие подрас дрейков.

Будучи потомками дрейков и созданий низших планов, подобно тому, как инкубы и суккубы являются потомками эльфов и подобных существ, дрейк, исчадие ада обладает невиданной силой в материальных планах.

Продвинутые расовые особенности (Складываются с базовыми расовыми особенностями):

+10 ко всем характеристикам

Сопротивление адскому пламени

Сопротивление драконьему устрашению

Драконья форма

Драконья кровь

-25% к сопротивлению заклинаниям света

Тёмные заклинания игнорируют 25% сопротивления врага

Я уже получил сопротивление адскому пламени от моего фамильяра, но было приятно видеть, что если с ней что-нибудь случится, у меня будет запасной выход. Последняя линяя также меня порадовала и заставила ухмыльнуться. Вместе со снаряжением и другими бонусами вполне возможно добиться более 100% сопротивления определённому типу урона. Я уже интересовался этим вопросом и изучил эту тему на форумах. После 40 уровня есть несколько способов, как можно проигнорировать сопротивления; большая их часть сводится к тому, чтобы избавиться от снижения урона или использовать пробитие брони. Я сразу же открыл драконью форму и драконью кровь, чтобы узнать, что они из себя представляли.

Драконья форма

Подобно всем дрейкам, вы обладаете способностью изменять свою форму на форму дракона приблизительно вашего размера. Вся одежда, оружие, броня и другие надетые предметы, что не подходят новой форме, с помощью магии поглощаются трансформацией, а их эффекты исчезают на время превращения. Они возвращаются на свои места, когда трансформация отменяется.

Потребляет: 1000 ОМ

В драконьей форме:

Полёт на крыльях (4х передвижение на земле, стандартная манёвренность)

Драконье устрашение – Во время атаки или применения драконьих способностей существа в пределах 9 метров, имеющие равный вашему или более низкий уровень, вынуждены сопротивляться эффекту страха (сила зависит от вашего шарма).

+30 ко всем характеристикам

Естественное оружие

Дыхание адским пламенем

-25% к сопротивлению серебряному оружию

Драконья кровь

Хотя вы и не истинный дракон, по вашим жилам течёт их кровь. По этой причине вы можете пострадать от заклинаний и эффектов, рассчитанных на вид драконов.

Я заглянул в свой статус и увидел, что во время испытания мне удалось достигнуть 41 уровня. Я распределил очки, а затем попытался встать и только в этот момент заметил, что что-то прижимает меня к кровати. Это, по сути, было не так уж и удивительно, ибо обычно я лежу в кровати по крайней мере с одной из моих девушек, но посмотрев вниз, я увидел рога и две покрытых патлами головы. Судя по всему, после окончания испытания Килана и Икнора появились тут вместе со мной.

Оглядев комнату, я отметил пару интересных вещей. Все остальные тоже прошли свои испытания. Даже Килана, видимо, получила продвижение, наверное потому, что она связана со мной.

Килана

Женщина высший хеллион

Плоторез (Трансмутатор)/Призывательница 41 уровня

Титулы: Развратительница, Садистка, Мазохистка, Исследовательница, Фамильяр

Спрятанные под робой формы Киланы стали ещё более выразительными, а её рога удлинились и приобрели более тёмный оттенок. Ох, а ещё у неё из спины теперь торчали крылья, похожие на крылья летучих мышей (магическая роба, судя по всему, видоизменился, чтобы они смогли свободно вылезти). Очень интересно.

Делла Смит

Женщина высший человек

Жрица войны (Жрица)/Ледяной маг 41 уровня

Титулы: Рабыня, Садистка, Погибель нежити, Преданная

Делла же, с другой стороны, выглядела практически так же, как и до этого, не считая того, что даже во время сна теперь вокруг неё парила более благородная аура. Казалось, что её кожа почти светилась, создавая ощущение, что она была слишком хороша для того, чтобы быть "простым" человеком.

Севера Рекс

Женщина кошмарыш (Человек)

Дуэлянтка (Разбойница)/Боевая танцовщица 41 уровня

Титулы: Рабыня, Искательница сердец, Тень, Погибель нежити

Севера выглядела практически так же, как и обычно, но это до того момента, пока не осознаёшь, что несчастная тень, отбрасываемая проходящим через окно солнцем, чуть ли не полностью укрывает её даже от моего взгляда! И это при том, что она сейчас спит! Очевидно, что с её новой расой для неё не проблема спрятаться в тени - идеальный вариант для разбойницы.

Кьябу Юкико

Женщина девятихвостка (Кицунэ)

Мэдзикира (Самурай)/Тёмный паладин 41 уровня

Титулы: Рабыня, Преданная, Нечестивый кузнец, Погибель нежити

Похоже, Юкико получила желаемое. Теперь она стала девятихвостой девушкой-лисой. Её волосы окрасились в белоснежный, соответствуя цвету её новых хвостов, и сама она стала более привлекательной. Надо будет выведать у неё детали о девятихвостке попозже.

Нитроэль Крана

Женщина тёмный отпрыск (Эльф полунебожитель)

Падший ангел (Мерзавка)/Жрица 41 уровня

Титулы: Гений, Падшая, Рабыня, Сломленная, Мазохистка, Погибель нежити

У Нитроэль были самые кардинальные изменения: её когда-то белые крылья окрасились в чёрный с неким покрывающим заднюю кромку крыльев кроваво-красным цветом. У неё появилась пара коротких рогов, торчащих у неё из-за волос прямо над её лбом, лишний раз доказывая, что развращение прошло на ура. Надо будет и об этом разузнать побольше.

Я вздохнул. Хотя иметь кучку красавиц вокруг себя, включая двух лежащих со мной в кровати, было прикольно, сейчас у меня не было времени ни на что подобное. Нам пора идти присваивать себе ту крепость - всё ради гильдии и прочая чепуха. Оу, а ещё посмотреть, нет ли какого-нибудь лута в скрытых сокровищницах и подобных местах. Никогда не бывает лишним поискать спрятанный лут... или секретные задания.

Потянувшись вниз, я ущипнул Килану за попку, заставив её с вскриком проснуться. От этого проснулись и все остальные. Улыбаясь им, начав одеваться, я произнёс: "Нус, раз уж все проснулись, пора бы отправиться в путь, да? Впереди нас ждёт путешествие, в котором мы завладеем крепостью и окружающими таунлендами. Оу, и познакомьтесь с моим фамильяром, Киланой, и нашей новой спутницей, Икнорой Алой. Если она не возражает, я объявлю её моим сенешалем, то бишь она сможет взять на себя управление крепостью. Думаю, Астар отлично справится с ролью её помощника, – я повернулся, взглянул на Икнору и сказал, – Ты согласна, дорогая?"

Она была вся красная; не только от того, что обнаружила себя в кровати со мной, но и видя "сорт" девушек, которым я себя окружил, а услышав, как я назвал её "дорогая", она не смогла сдержаться, и её щёчки обрели розоватый оттенок. Но когда она заговорила, её слова были решительными: "Да, милорд. Для меня будет честью служить вам, что бы вы ни пожелали", – раздавшиеся хихиканья Юкико и Северы заставили её настолько засмущаться, что у неё покраснела чуть ли не вся голова.

Я решил спасти её от добродушного приёма девушек: "Как вы могли заметить по их "аксессуарам", эти женщины - моя собственность, а также, собственно, мои приближённые. Почти все они были со мной ещё с тех пор, как я только прибыл в этот мир, – я сделал паузу и затем продолжил. – Перед отбытием нам всё равно придётся задержаться, чтобы позавтракать и организовать всё к дороге. Нитроэль, не могла бы ты слетать ко дворцу и рассказать принцессам о Икноре? Скажи им, что мы не можем откладывать нашу дорогу к крепости, но если они хотят поговорить с ней, то я был бы рад, если бы они присоединились к нам".

В ответ на это Делла хмыкнула: "Вы просто хотите попробовать уговорить их заняться сексом вчетвером с архимагом", – её слова заставили всех рассмеяться, а меня - наигранно проворчать. Нитроэль выскользнула из комнаты, а Икнора, в свою очередь, недоумевала: "Вы можете просто так отправить одну из своих рабынь для разговора с принцессами этих земель? И вообще, где мы сейчас?"

– Оу, мы в Вирмвуде. Это то, что осталось от эльфийского королевства твоего времени. О Бедствии сейчас помнят лишь долгоживущие расы по типу эльфов. Защита, которую ты придумала, спасла расы всего мира от вымирания, хотя в легендах говорится, что цена была огромной".

– Как бы там ни было, самое главное, что нужно знать, - это то, что я оказал принцессам парочку маленьких услуг, а Арава, старшая принцесса, обратила меня в веру в Шарс. После нескольких не стоящих внимания событий меня нарекли рыцарем Вирмвуда и наделили кое-какими привилегиями в этих землях. В благодарность за мои услуги король решил, что я гожусь на роль правителя Лисаэса, дав мне право заняться возвращением замку и прилежащих к нему земель их былого величия.

Икнора удивилась: "Лисаэс? Он всё ещё существует? Когда кошмар пришёл, чтобы схватить меня, я думала, его уничтожат".

– Оу, так Лисаэс был твоим домом? Тогда тебе следует знать, что перед Бедствием он оказался заброшен и с того времени им успело поуправлять всякое отродье, но недавно моя команда его зачистила. Так что у тебя намечается своего рода возвращение домой.

Хрозн встретилась с нами за завтраком. Она тоже прошла через испытание. Из-за мантии я мало чего могу сказать о том, как она изменилась, но лицо её стало выглядеть более искажённым, из-за чего она выглядела какой-то неживой. Своевременное наблюдение подтвердило мою догадку.

Хрозн Босорка

Гермофродит ревенант (Эльф дроу)

Бледный мастер (Некромант)/Рыцарь смерти 41 уровня

Титулы: Убийца эльфов, Любимица нежити, Исследовательница, Целованная пауками, Жизнесос

Ревенант напрямую не относился к нежити, но и живым он явно не был. Учитывая то, что она решила играть за гермафродита, то, что она выбрала эту расу на вознесении, меня совсем не удивило. Как-никак, ревенанты по существу находились где-то между живым и неживым, в то время как гермафродиты - между мужским полом и жеским. Оба сочетали качества и того, и того, образуя нечто новое и совершенно другое.

После еды мы ещё час где-то потратили на то, чтобы подготовить всё к дороге. Всего только с моими игрушками и трэллами, а также Хрозн наше число уже достигло тридцати двух. Не стоит также забывать о гильдии и людей, присоединившихся к нам ради путешествия или шанса попытать счастье в месте со сравнительно меньшим количеством профессиональных преград. Таким образом, к тому моменту, как колонна, состоящая из лошадей и карет, двинулась из города, в наших рядах уже наличествовало добрых три сотни человек.

Арава Лиарора

Женщина эльф

Жрица/Чародейка 30 уровня

Титулы: Принцесса Вирмвуда, Благословлённая Шарс. Погибель демонов

Исайя Лиарора

Женщина эльф

Рейнджер/Боец 30 уровня

Титулы: Принцесса Вирмвуда, Снайпер, Садистка

Луша Мираджайр

Женщина эльф

Разбойница/Рейнджер 30 уровня

Титулы: Мёртвый двойник, Самозванка, Рабыня, Мазохистка

Ларрел Леокиам

Мужчина эльф дроу

Боец/Рейнджер 30 уровня

Титулы: Целованный пауками, Мастер оружия, Погибель эльфов, Раб

Достигнув врат, я был рад увидеть стоящих там Араву и Исайю, экипированных и одетых к путешествию, а с ними рядом были двое их питомцев и четверо лошадей. Казалось, они были решительно настроены отправиться вместе с нами в дорогу к замку. Вскочив на седло, дабы поехать за мной, Арава заговорила первой: "Это правда? Ты вправду нашёл архмага Икнору спустя столько времени?"

Я кивнул и пальцем указал на первую карету позади, в которой и сидела Икнора за Киланой, разговаривая с одним из магов гильдии. Исайя от удивления лишь встряхнула головой: "Знаешь, она пропала и считалась мёртвой ещё со времён до Бедствия? Что произошло? Как ты её нашёл?"

Я рассказал историю о том, как я нашёл Икнору в своём испытании. Принцессы не безосновательно впали в замешательство. Арава покачала головой: "То есть, видя, что по неё идёт кошмар, она выполнила ритуал, и они оба оказались заточёнными в паутине судьбы? И её почти что тысячу лет, бывшую не в силах оттуда выбраться, пытал кошмар, пока не показался ты?"

– Да. И не без моего в этом участия её тело и душа теперь свободны от мучавшего её кошмара. Я собирался назначить её своим сенешалем, чтобы за крепостью было кому приглядеть, когда мне нужно будет куда-нибудь отправиться.

– Хочешь потом покинуть Вирмвуд? – Исайя, казалось, была этим расстроена, что заставило меня улыбнуться.

– У меня есть кое-какие дела: нужно отыскать орков и дроу, а ещё устроить экспедицию в Подзмелье как-нибудь. Но я решил сделать Лисаэс и Вирмвуд своей основной базой, так что я так или иначе сюда буду возвращаться. Я бы ни за что не смог заставить таких прекрасных принцесс проливать по мне слёзы, – от этих слов все рассмеялись, а принцессы дали мне две игривых пощёчины.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 54 - Деревня Лисаэс**

Когда я был тут в прошлый раз, то не уделил этому особого внимания, но сейчас мне было ясно, что деревня Лисаэс видала и лучшие дни. Можно даже сказать, лучшие века. Единственное, по чём можно было сказать, что раньше здесь стоял город, были каменно-огородные сооружения, формирующие сердце города, в котором находились ратуша и кузнечная мастерская. Единственным по понятным причинам нетронутым зданием было святилище эльфийских богов, так что можно было сделать вывод, что святая защита, наложенная на здание, за все эти года спала не полностью. Крыша святилища была повреждена, да и саму её не чистили целую вечность, но стены были прочными, а двери - нетронутыми.

Ранее заполненные фермерскими угодьями земли были полностью заросшими, но даже сейчас можно было хоть и с трудом рассмотреть территорию, которую они когда-то охватывали, - территорию травянистых лугов. Близился конец сезона урожая, поэтому мы с собой прихватили запасы пищи, чтобы протянуть эту зиму, а когда наступит время весеннего урожая, у нас должно получится вырастить еду на таунлендах. Глядя на Лекситян, я произнёс: "Организуй фермеров, пусть они начнут уборку земель. Скажи им, что на время первого урожая им придётся поработать сообща, чтобы обеспечить всех достаточным количеством пищи, но после того, как будет посажено достаточно для нашего выживания, мы начнём делить территории, и каждый примет участие в очистке земли. Охотники и лесники пусть отправляются в лес и займутся сбором разных ресурсов и дерева, чтобы мы смогли начать починку зданий, каких получится, и взяться за постройку новых. Главным приоритетом будет создание кузнечной и обычной мастерских, а потом займёмся убежищем. Скажи охотникам, если заметят бандитов или других потенциально проблемных существ, пусть сразу же об этом сообщают".

Лекситян отправилась выполнять распоряжение, а я повернулся и обратился к Раунаерилу: "Бери свою группу и исследуй подземелья. Я только что отправил тебе картёжные данные с нашего прошлого раза, но мне нужно знать, изменилось ли что-либо или есть ли что-нибудь, что я пропустил. Если там кто-то появился или ловушки перезагрузились, было бы неприятно, и лучше бы узнать об этом заранее".

На этот раз я посмотрел на моих девушек, Хрозн и рабынь-дроу позади них: "За мной. Пришло время серьёзно изучить крепость. Икнора, будь рядом. Мне нужно будет узнать твоё впечатление от зданий и есть ли какие-нибудь изменения с твоего времени".

Как только же мы достигли крепостного рва, у Икноры перехватило дыхание от вида испещрённых дырами башен и стен, окружающих крепость: "Эти стены были сделаны лучшими ремесленниками того времени. На моей памяти даже драконам не удавалось разрушить их".

– Их можно починить?

– Поблизости должна быть каменоломня c зелёным камнем. Его свойства наделяют его сопротивлением к магии и магическим атакам, поэтому он довольно полезен в плане защиты.

– Я займусь починкой стен, когда будут построены убежища для людей. А что с этим рвом? Я чувствую себя не очень просто глядя на него.

– Вода поступает из озера неподалёку, а проток зачарован на враждебность ко всем, кого не признаёт артефакт в центре крепости. Как только вы будете зарегистрированы в артефакте, вода станет безвредной, чистой и безопасной для употребления. Без этого она будет для вас ничем не отличима от сильной кислоты, если не хуже.

– То бишь артефакт позволит всем, указанным мной, спокойно проходить, но не даст пересечь ров врагам. Поразительная штука.

– Много чего было утеряно с течением времени. "Легендарные" предметы и "артефакты" сегодняшнего - это лишь шедевры ушедшей эпохи.

Задумчиво кивая, я хорошенько осмотрел ту часть крепости, что не получилось в первый раз. Несмотря на то, что она настолько долго была заброшена, она находилась в вполне неплохом состоянии. Почти все стены выглядели крепкими, хотя, судя по всему, причинённый катапультой или каким-то заклинанием урон забрал часть верхних этажей.

Все вместе мы направились в сердце крепости. Это место содержало лишь крупицы своей былой славы, но время от времени можно было заметить отголоски эльфийской архитектуры, частицы кладки, не павшие в полную негодность. Однако повсюду были видны деликатно высеченные знаки - потёртые и испорченные; ранее прекрасные, а теперь сожжённые или порванные и загнивающие гобелены; мебель, вся без исключения поломанная и погнившая, если не полностью исчезнувшая. Время ничего не щадит.

Стараясь не выдать взглядом свою грусть, Икнора повела нас в главный зал. Огромная дыра в дальнем его конце отметила то место, где над массивным витражным стеклянным окном проделала свою работёнку катапульта. Булыжник, до сих пор лежащий на каменном помосте для трона, был усеян трещинами и повреждён от столкновения, а под ним находились раздавленные останки того, кто, вероятнее всего, сидел на троне.

Мы зашли за помост, и Икнора протянула руку к камню, на котором была изображена чёрная руна. В ответ на её магию камень засветился: "Я знала, что моё время в мире смертных ограничено, поэтому перед тем, как за мной прибыл кошмар, я запечатала сокровищницы и оружейную замка, дабы не допустить того, чтобы они попали в неправильные руки. Магия этого места такова, что оно скрывает запечатанные места даже от поиска с помощью магии. Артефакт контроля спрятан в самом оберегаемом месте", – пока она это говорила, камень сдвинулся, опустился вниз и открыл глазам ступени, ведущие вниз. Спрятанный подвал!

Теперь нас вела Икнора, деактивируя ловушки и другую защиту на нашем пути через каменные коридоры. На протяжении всего замка я заметил две огромные оружейные и шесть меньших сокровищниц. Если моя внутренняя карта не ошибается, сейчас мы находимся практически прямо под входом, а перед нами расположилась массивная дверь в хранилище из адамантия. Икнора произнесла слова силы, и перед дверью появилась вспышка света, за которой последовала дезактивация, после чего двери открылись.

Внутри находился склад магических предметов, среди которых все, я уверен, имели редкий ранг или выше, но в центре было то, что любому из моего мира показалось бы настольной консолью, за которой стояло роскошное кресло. Скорее всего, это интерфейс владельца этого замка, а может, даже всей территории!

Икнора провела меня вперёд и произнесла: "Только хозяин замка или указанные им люди могут использовать консоль. Я уже не жрица замка Лисаэс, и магия знает это. Посядьте ваше законное место, и мы получим некое представление о том, над чем ещё предстоит поработать".

Я сел за консоль и положил свою руку на знак, очевидно, являющийся сканером руки.

Инициализация...

Обнаружен новый владелец!

Загружены стандартные параметры.

С последнего обновления прошло 1562 года 6 месяцев 23 дня 8 часов 12 минут и 54 секунды.

Обновление статуса...

Интерфейс строительства

Лисаэс

ОЗ 1233608/ 8500000 ОМ 900000/ 900000

Регенерация ОЗ 0 в минуту Регенерация ОМ 1 в минуту

Защита 345690/500000 Щит 0/1000000

24543 ПМ 303450 ЗМ 15600 СМ 125032 ММ

Статистики Статистика зданий по секциям или типам.

Улучшения Выбор доступных улучшений для замка.

Настройки Отображение текущего и настройка управления силами.

Статус Показ повреждённые областей и приоритета на починку.

Ах. То бишь простого соединения камней тут не будет. Но всё таки, учитывая, что последний раз к этому интерфейсу прикасались тысячу пятьсот лет назад, это место вполне неплохо сохранилось. Оно не утратило большую часть своей защиты (думаю, всё благодаря тому, что большая часть урона пришлась на стены), но всё же находилось в плохом состоянии: у него осталось лишь восьмая часть ОЗ от всех имеющихся. К слову, то, что у этого места есть мана и щит, очень занимательно. Но перед тем, как приступить к улучшениям и починке, я решил заглянуть в настройки.

Настройки

Способ управления <Мануальный интерфейс> Голосовое управление Мысленное управление

Метод отображения <Физический экран> Голосовая передача Мысленное отображение

Настройки доступа Добавить доступ Изменить доступ Удалить доступ

Заряжение щита ВКЛ <ВЫКЛ>

Автовосстановление ВКЛ <ВЫКЛ>

Физическая защита Необходимо улучшение

Магическая защита Необходимо улучшение

Я тут же поменял настройки, включив мысленные команды и мысленный дисплей. Хотя это было и не замысловато, я всё равно был приятно удивлён тому, что мог получить доступ к меню строительства в любом месте в замке всего лишь по одной мысли. Глядя на заряд щита и автовосстановление, я задался вопросом, почему они были выключены. Проверив их, я получил ответ на свой вопрос:

Заряжение щита – Заряжает магический щит замка, помогающий защитить его от атак. Щит поглощает урон вместо стен замка, обеспечивая тем самым дополнительный слой защиты. Также он не даёт попасть в замок вредоносным заклинаниям и эффектам. Он никак не препятствует проникновению в замок врагов. Включение данной опции отнимает 100000 ОМ от общего запаса замка и заряжает щит со скоростью 1000 очков в час. Зарядка щита останавливается, когда владелец или назначенное лицо вне границ замка.

Автовосстановление – Использует доступные материалы для восстановления физических структур замка, восполняя утерянные ОЗ и защиту. Для того, чтобы начать восстановление, необходимо наличие определённых материалов. Скорость восстановления - 1000 ОЗ и 250 защиты в час. Если восстановление используется в сочетании с подходящими навыками (строительство, столярничество, архитекртура), скорость восстановления увеличивается в зависимости от ранга навыка использующего. Включение данной опции отнимает 200000 ОМ от общего запаса замка. Автовосстановление останавливается, когда владелец или назначенное лицо вне границ замка или когда отсутствуют материалы для восстановления.

Это всё объясняет. Из-за того, что владелец отсутствовал, некому было управлять консолью, поэтому функции отключились. Они использовали просто чудовищное количество ОМ: на зарядку щитов уйдёт больше месяца, а на замок уйдёт во многократ больше, если только я не найду способ ускорить это дело. Может, я бы смог улучшить эту самую функцию автовосстановления. Как бы там ни было, я включил обе функции, поплатившись одной третьей запаса маны замка. Лучше начать зарядку как можно раньше. В то же время я добавил Лекситян и Икнору в качестве уполномоченных пользователей, хотя их права и не равнялись моим. Я назначил Икнору своим сенешалем, а Лекситян - своим "назначенным наследником". В общем и целом, если я каким-то образом вылечу из игры, Лекситян станет новым владельцем.

Я обратился к остальным: "Теперь можно приступить к делу. У нас впереди ещё куча работы, но я включил функции зарядки защитных щитов и автовосстановления. Если мы сможем раздобыть требуемые замку материалы и ремесленников, чтобы ускорить процесс, замок сам себя починит. Ещё мне придётся позаигрывать с улучшениями и посмотреть, нет ли чего-нибудь, что могло бы всё это дело ускорить".

Я осмотрел всех и произнёс: "А теперь, Делла, возьми девушек и найдите комнаты, в которых мы могли бы остановиться, пока жилые зоны замка восстанавливаются. После этого можете делать что захотите до обеда".

Когда они ушли, я вернулся к интерфейсу и открыл страницу с улучшениями.

Соорудительные улучшения

Название Стоимость Описание

Продвинутое автовосстановление 100000 ЗМ При наличии необходимого материала автовосстановление увеличивает скорость восполнение ОЗ и защиты замка до 1% в час, но сводит на нет бонус к скорости от работников.

Туманные рабочие 50000 ЗМ Разблокирует способность "Туманные рабочие". Зарегистрированные пользователи получают возможность призывать туманных рабочих для выполнения несложных физических заданий по замку. Туманные рабочие стоят 100 ОМ и призываются на 24 часа.

Мистическая кузня Отсутствует

Улучшает текущие кузню и кузнечную мастерскую до мистической кузни, в которых можно производить магические металлы и материалы. Открывает продвинутые техники ковки.

(Закрыто до починки кузни).

Алхимическая лаборатория 2000 ЗМ Создаёт алхимическую лабораторию, позволяя создавать зелья и другие алхимические объекты.

Магическая исследовательская лаборатория Отсутствует

Создаёт подходящую для магических исследований лабораторию. Является улучшенным вариантом зачаровательной лаборатории.

(Закрыто до починки зачаровательной лаборатории).

Ремесленная мастерская Отсутствует

Улучшает мастерскую до ремесленной мастерской, давая +20% бонус ко всем основным ремесленным навыкам (столярничество, скульптура, рисование и так далее).

(Закрыто до починки мастерской).

Библиотека 500 ЗМ Создаёт базовую библиотеку. Дополнительные уровни увеличивают пространство. Книжки покупаются отдельно.

Портной/кожевник 1000 ЗМ Создаёт портной/кожевной магазин. Позволяет создавать одежду и товары из кожи.

Столы 1000 ЗМ Создаёт столы на срок до 20 месяцев.

Тронный зал, уровень 3 Отсутствует

Улучшает тронный зал до 3 уровня

(Закрыто до починки тронного зала).

Жилые помещения Особая Создаёт жилые комнаты, кухни, обеденные залы, ванные и всё остальное для жителей замка и прислуги. Стоимость зависит от выбранных вариантов.

Подземелья Особая Создаёт подземелья для надёжного содержания заключённых. Стоимость зависит от выбранных вариантов.

Тренировочное помещение 1000 ЗМ Создаёт тренировочное помещение, подходящее для тренировок с оружием и магией. Открывает улучшение "Классовые тренер".

Тёмный храм 20000 ЗМ

Улучшает тёмное святилище до тёмного храма. +20% ко всем божественным заклинаниям, направленным на злых и нейтральных существ. Дополнительные +20% к заклятьям, произносимым уважаемыми в храме почитателями.

(В настоящий момент: Шарс).

Областные улучшения

Заблокированы до изучения новых возможностей.

Улучшения таунлендов

Заблокированы до заселения таунлендов.

Оборонительные улучшения

Сканирование области Отсутствует

Предоставляет детальную карту территории, включая передвижение врагов.

(Закрыто то постройки астрогаториума).

Покров 100000 ЗМ Создаёт магический покров, скрывающий замок от глаз любого враждебно настроенного к владельцу или жителям замка. Отнимает 50000 ОМ от запасов замка.

Восполняющийся колодец 100000 ЗМ Создаёт магический колодец, что самовосполняется чистой, безвредной водой, и цистерну.

Ров с мёртвой водой 50000 ЗМ

Ров наполняется ядовитой мёртвой водой, при контакте убивающей врагов. Не работает против нежити и конструктов.

(Текущий ров: проклятый ров).

Кислотный ров 5000 ЗМ

Ров наполняется сильной кислотой, растворяющей всё, помимо земли (также будет воздействовать на союзников). Не работает против созданий земляного типа.

(Текущий ров: проклятый ров).

Горящий ров 10000 ЗМ

Ров на постоянной основе наполняется горящим маслом, нанося урон всем, кто пытается его пересечь. Дым может ограничить поле зрения.

(Текущий ров: проклятый ров).

Укреплённые стены Отсутствует

Укрепляет стены замка различными эффектами. Стоимость зависит от выбранных вариантов.

(Закрыто до постройки магической исследовательской лаборатории).

Улучшения орудий

Магическая баллиста 1000 ЗМ Создаёт магическую баллисту. Для получения дополнительных эффектов может быть улучшена или зачарована. Боеприпасы стоят по 1 ОМ из запасов замка за выстрел.

Магический требушет 10000 ЗМ Создаёт магический требушет. Для получения дополнительных эффектов может быть зачарован или улучшен. Боеприпасы стоят по 10 ОМ из запасов замка за выстрел.

– Вот чёрт. И что мне сделать первым?

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 55 - Строительство базы для начинающих**

Ну, кое-что напрашивалось само по себе. Нам недоставало обученных ремесленников, а их таланты могли бы лучшим образом послужить восстановлению города и окружающих территорий. Никак не обойтись нам и без "Продвинутого автовосстановления". Мне очень нравилась мысль о том, что замок будет сам восстанавливать себя - достаточно лишь запастись необходимыми материалами. И вроде 1% не так уж и много, но благодаря ему то, что могло бы тянуться месяцами, займёт лишь дни, а это было недурно.

Далее по списку были туманные рабочие. Хоть описание и предполагало, что они бесполезны в бою, но иметь возможность призвать рабочую силу никогда не помешает. Я бы не смог доверить им что-то, для чего потребовалось бы обладать достаточными моторными навыками, типа собирания фруктов. Даже базовые вырубку и работу в шахте лучше доверить кому-то обученному. Но что насчёт перемещения деревьев, камней, руды и подготовки земли для строительства? Что насчёт вспахивания земли или уборки мусора? Вот это уже было возможно. Может, найдётся ещё что-нибудь, когда я определю их границы. В общем, они тоже были куплены.

Это стоило мне 15000 ПП, но так как оплачивал это я из сокровищницы замка, я не сильно возражал. Следующее, что я очень, очень хотел, было улучшение "сканирование области", но для него было необходимо выполнить первоначальное требование, а "Астрогаториума" не было в списке того, что я мог построить. Возможно, это значило, что он относился к категории вещей, которые можно будет построить после пары-другой иных построек, как во всех тех стратегиях в реальном времени, в которых определённые юниты и строения нельзя купить до тех пор, пока не будет построено что-то другое. Как бы там ни было, видимо, для начала нужно, чтобы появилась магическая лаборатория, что является ещё одной причиной поскорее закончить с починкой.

Прежде чем решать что-либо с защитными орудиями и укреплениями, я хотел бы подождать, пока не будут починены стены и башни, поэтому этот момент я оставил на потом. Однако я приобрёл восполняющийся колодец, алхимическую лабораторию, портную/кожевную мастерскую, тренировочное помещение и библиотеку (в которой находилось 5 наборов книг). В конечном итоге в списке улучшений была открыта новая секция под названием "Дополнительное". Потом надо будет посмотреть, что она из себя представляет. Перво-наперво мне нужно сделать так, чтобы в этом месте можно было жить. Для этого я открыл секцию улучшений "Жилые помещения".

Пришлось проделать ОЧЕНЬ много работы, но когда с ней было покончено, я получил спальню для себя и моего гарема, неплохие комнаты для офицеров гильдии, Икноры и высокопоставленных гостей, бараки для членов гильдии на тот случай, когда они в замке, несколько хорошо оборудованных кухонь, обеденный зал, также служащий местом сбора гильдии, и ванные (включая отдельные и более роскошные, по одной для меня, моих питомцев и офицеров). Также я обзавёлся личным кабинетом/офисом. В общем и целом из запасов замка ушло целых 25000 ЗМ и 200000 ОМ. Естественно, большая часть пришлась на пустое пространство, для которого ещё нужно было базовое оборудование. Ещё нужно будет подрядить ремеслеников сделать мебель.

Покончив с этим, я вновь открыл страницу улучшений, дабы увидеть, что там изменилось.

Соорудительные улучшения

Название Стоимость Описание

Мистическая кузня Отсутствует

Улучшает текущие кузню и кузнечную мастерскую до мистической кузни, в которых можно производить магические металлы и материалы. Открывает продвинутые техники ковки.

(Закрыто до починки кузни).

Магическая исследовательская лаборатория Отсутствует

Создаёт подходящую для магических исследований лабораторию. Является улучшенным вариантом зачаровательной лаборатории.

(Закрыто до починки зачаровательной лаборатории).

Ремесленная мастерская Отсутствует

Улучшает мастерскую до ремесленной мастерской, давая +20% бонус ко всем основным ремесленным навыкам (столярничество, скульптура, рисование и так далее).

(Закрыто до починки мастерской).

Столы 1000 ЗМ Создаёт столы на срок до 20 месяцев.

Тронный зал, уровень 3 Отсутствует

Улучшает тронный зал до 3 уровня

(Закрыто до починки тронного зала).

Жилые помещения Особая Создаёт жилые комнаты, кухни, обеденные залы, ванные и всё остальное для жителей замка и прислуги. Стоимость зависит от выбранных вариантов.

Подземелья Особая Создаёт подземелья для надёжного содержания заключённых. Стоимость зависит от выбранных вариантов.

Тёмный храм 20000 ЗМ

Улучшает тёмное святилище до тёмного храма. +20% ко всем божественным заклинаниям, направленным на злых и нейтральных существ. Дополнительные +20% к заклятьям, произносимым уважаемыми в храме почитателями.

(В настоящий момент: Шарс).

Областные улучшения

Заблокированы до изучения новых возможностей

Улучшения таунлендов.

Заблокированы до заселения таунлендов.

Оборонительные улучшения

Сканирование области Отсутствует

Предоставляет детальную карту территории, включая передвижение врагов.

(Закрыто то постройки астрогаториума).

Покров 100000 ЗМ Создаёт магический покров, скрывающий замок от глаз любого враждебно настроенного к владельцу или жителям замка. Отнимает 50000 ОМ от запасов замка.

Ров с мёртвой водой 50000 ЗМ

Ров наполняется ядовитой мёртвой водой, при контакте убивающей врагов. Не работает против нежити и конструктов.

(Текущий ров: проклятый ров).

Кислотный ров 5000 ЗМ

Ров наполняется сильной кислотой, растворяющей всё, помимо земли (также будет воздействовать на союзников). Не работает против созданий земляного типа.

(Текущий ров: проклятый ров).

Горящий ров 10000 ЗМ

Ров на постоянной основе наполняется горящим маслом, нанося урон всем, кто пытается его пересечь. Дым может ограничить поле зрения.

(Текущий ров: проклятый ров).

Укреплённые стены Отсутствует

Укрепляет стены замка различными эффектами. Стоимость зависит от выбранных вариантов.

(Закрыто до постройки магической исследовательской лаборатории).

Улучшения орудий

Магическая баллиста 1000 ЗМ Создаёт магическую баллисту. Для получения дополнительных эффектов может быть улучшена или зачарована. Боеприпасы стоят по 1 ОМ из запасов замка за выстрел.

Магический требушет 10000 ЗМ Создаёт магический требушет. Для получения дополнительных эффектов может быть зачарован или улучшен. Боеприпасы стоят по 10 ОМ из запасов замка за выстрел.

Дополнительное

Неиссякаемая кладовая 2000 ЗМ Создаёт кладовую, количество ингредиентов в которой никогда не заканчиваются ингредиенты начинающего уровня. Они не столь плохи, как сухпайки, к тому же голод перестаёт быть проблемой, но тем не менее...

Базовый набор книг 100 ЗМ Набор книжек, обеспечивающий 10% бонус к навыкам в зависимости от конкретного предмета (такого как алхимия или история).

Средний набор книг 500 ЗМ Набор книжек, обеспечивающий 25% бонус к навыкам в зависимости от конкретного предмета (такого как алхимия или история). Считается как 3 книжных набора.

Продвинутый набор книг 1500 ЗМ Набор книжек, обеспечивающий 50% бонус к навыкам в зависимости от конкретного предмета (такого как алхимия или история). Считается как 5 книжных наборов.

Мастерский набор книг 5000 ЗМ Набор книжек, обеспечивающий 75% бонус к навыкам в зависимости от конкретного предмета (такого как алхимия или история). Считается как 10 книжных наборов.

Общий набор книг 200 ЗМ Набор книжек, обеспечивающий 5% бонус к навыкам в зависимости от конкретного предмета. Считается как 3 книжных набора.

Классовый тренер 100 ЗМ Создаёт тренировочную сферу, позволяет пользователям разблокировать большую часть классов и продвинутых классов.

Тренировочный манекен 100 ЗМ

Создаёт базовый тренировочный манекен для тренировок с оружием и заклинаниями.

(Закрыто до починки лаборатории зачарований).

Зачарованный тренировочный манекен Отсутствует

Создаёт конструктивный тренировочный манекен, зачарованный на атаку в ответ.

(Закрыто до починки лаборатории зачарований).

Транспортирующие плиты Отсутствует

Создаёт плиту-телепорт, переносящую ступившего в установленную точку.

(Закрыто до постройки магической исследовательской лаборатории).

Секретный проход Отсутствует

Создаёт "проход", позволяющий путешествовать между двумя точками. Варианты: скрытый пароль, только хозяин. Дальнейшие варианты могут быть разблокированы с будущими исследованиями.

(Заблокировано до постройки магической исследовательской лаборатории).

Портал Отсутствует Создаёт двусторонний портал к определённой точке.

Мистические врата Отсутствует

Создаёт односторонний портал к указанной путешественником точке. Возможен несчастный случай, если точка назначения пользователю незнакома или указано неточное направление.

(Закрыто до постройки магической исследовательской лаборатории).

Я просто обязан починить эти магические здания! Но и прямо сейчас в дополнительном были довольно интересные варианты. Хотя у меня и были сомнения насчёт того, что с нашей Куки мы будем ею пользоваться (она ни в жизнь не станет использовать ингредиенты начального уровня, если на то не будет необходимости), но я всё же выбрал неиссякаемую кладовую, потому как с ней и водой из колодца будет гораздо проще пережить осаду. Также были куплены тренировочный манекен и классовый тренер, так что когда моим рабыням и членам гильдии надо будет получить класс или разблокировать продвинутый, им не нужно будет идти непонятно куда, если только они сами этого не захотят, хотя это и не касается скрытых классов. А возможность потренироваться в использовании оружия или заклинаний на неразрушимом манекене ещё никогда не мешала.

После этого я для библиотеки выбрал "Продвинутый набор книг". Надо будет расширить позже библиотеку или наставить ещё несколько по замку, но учитывая разозлённую драконессу, Икнору и всё происходящее, возможность изучить лор может стать мощным оружием в этой игре.

Ко мне пришло осознание, что я пробыл тут целый час! Я вздохнул, снова посмотрел на интерфейс строительства и с радостью обнаружил, что большая часть нанесённого зданиям урона и защиты была восстановлена. Похоже, оставшиеся после атак обломки засчитывались как имеющиеся материалы. Хотя мне всё равно нужно будет заняться добычей ресурсов.

Интерфейс строительства

Лисаэс

ОЗ 1318608/ 8500000 ОМ 400060/ 900000

Регенерация ОЗ 0 в минуту Регенерация ОМ 1 в минуту

Защита 350690/500000 Щит 1000/1000000

24543 ПМ 173750 ЗМ 15600 СМ 125032 ММ

Статистики Статистика зданий по секциям или типам.

Улучшения Выбор доступных улучшений для замка.

Настройки Отображение текущего и настройка управления силами.

Статус Показ повреждённые областей и приоритета на починку.

Но сначала было бы неплохо осмотреть те сокровищницы, неправда ли? Просто чтобы получить представление о том, что там есть, кроме (теперь уменьшенного, но всё ещё вполне себе) внушительного количества денег? Да, я просто обязан! Но мысленный интерфейс не оставил мне возможности искупаться в золоте, как тот Скрудж, и появился тут как тут, открыв лист инвентаря. Чтоб его.

В листе находились страницы с предметами, поделенные по разным признакам. Я выяснил, что из всех шести хранилищ каждое было отведено под разные типы ремесленных материалов, и все они были полны чудесным образом сохранившегося высокоуровневого шмота. Что, естественно, означало, что ни один из наших ремесленников сейчас их использовать не может, но как только кто-либо из них достигнет той точки, когда сможет создавать предметы из мифрила или шёлка королевы пауков, порождения ада и всякого подобного, мы сможем ими воспользоваться. Был склад для руд, отдельный склад для камней и драгоценностей, отдельный для трав, ещё один для тканей, один для кожи (а также костей) и один для прочего (типа дропа с заданий и всего остального).

Магические предметы из основного хранилища на деле были даже слишком высокого уровня для меня, но как только я достигну уровня так 80, я смогу серьёзно прокачать себя с помощью воистину крутого шмота. То же самое и с бронёй. Она была невероятна для персонажей уровня так 80-го, но нам, находящимся на самом старте, придётся кое-какое время подождать.

Скрыв лист, я встал из-за консоли и снова запечатал хранилище. У меня не было желания что-либо улучшать, пока не будет покончено с восстановлением, а для этого нам понадобится больше зелёного камня. В свою очередь, это значит, что мне надо организовать рабочую команду, направится с ней в карьеры и заняться добычей того самого камня. Даже если мы наберём его больше, чем нужно, будет вовсе неплохо иметь про запас камень для автовосстановления в случае, если на нас нападут.

Раздумывая над этими опциями, я, прогуливаясь по крепости, незаметно для себя направился к новым жилым помещениям. Но не это беспокоило меня. А беспокоили меня (ну, может, "беспокоили" - слишком грубое слово) стоны, доносящиеся из одной из комнат. Женские стоны. Как любой порядочный извращенец, я сильно захотел увидеть, что же там происходило.

Когда я вошёл в комнату для слуг, мне открылся вид на голую от талии Северу, перед которой покорно стояла на коленях крылатая девушка и ублажала её. Даже без наблюдения я мог сказать, что это была девушка - лишь по её фигуре, несмотря на надетую на ней броню. Севера взглянула на вошедшего меня, но не остановила девушкиных стараний.

– Не потрудишься ли объяснить мне, что здесь творится?

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 56 - Инициативность и границы**

Севера испустила стон в ответ на продолжение ласк языком девушки и ответила: "Хозяин, как вы можете видеть, эта рабыня ублажает меня, потому что я ей приказала. Эммит нагрубила мне и теперь отбывает наказание".

Я ухмыльнулся: "Оу? А мне казалось, когда я использовал такие методы, чтобы учить тебя, ты это ненавидела, шлюшка. Так, а откуда у тебя право приказывать этой девушке лизать тебе?"

Её лицо перекосилось и она ответила: "Я ненавидела и это, и вас. И всё ещё ненавижу. Но это эффективно, с этим я поспорить не могу. А имею я такое право, потому что она моя рабыня. Я захватила её во время испытания, но магия не позволяла ей появиться в ваших покоях, поэтому, пока мы не прибыли сюда, она оставалась в стазисе".

Это вызвало у меня улыбку. Я использовал на девушке наблюдение, параллельно раздумывая, что из этого можно вынести. Мне уже было известно, что любой, кого поработили, становится собственностью владельца, но оказывается, тот, кто стал рабом, может поработить кого-то другого. Поразительно.

Эммит Доблестная

Женщина человек полунебожитель

Валькирия (Паладин)/Разбойница 41 уровня

Титулы: Благословлённая Ухоной, Доблестная, Бессмертная, Погибель людей, Убийца мужчин, Рабыня

Ох-хоу! Ещё один мощный улов. Она отлично подойдёт для защиты этого места наряду с дроу. Я задумался, а затем произнёс: "Севера, прикажи своей рабыне остановиться. После этого ты отдашь ей следующие установки: она ни за что не атакует меня, мою собственность, моих соратников или членов моей гильдии, кроме как в целях самообороны; она будет помогать защищать этот замок; и она будет выполнять отданные мною, Икнорой и любым офицером моей гильдии команды. А тебе я запрещаю отменять любой из этих приказов.

Севера скривилась в ответ на действие этих правил, пронзившее её сознание, но покорилась, не имея права голоса на этот счёт. Закончив, она обратилась ко мне и сказала: "Могу я сделать для вас что-либо ещё, хозяин?" – голос её звучал обиженно. Ну, я ведь только что обрубил ей возможность освободиться от меня, что для неё было далеко не хорошо.

– Да. Ты продемонстрировала инициативность со своей этой схемкой, но кажется, тебе нужно напомнить важность границ. Повернись и встань раком. Прикажи своей рабыне наблюдать - пусть она тоже вынесет из этого урок, – я сделал паузу и на секунду перевёл взгляд на новую рабыню. Она была очаровательной, подобно какой-нибудь богине-воительнице. Ну или воительнице-королеве рабов. Вид, честно сказать, был завораживающим. – Эммит, правильно? Меня зовут Зайн Даркмор, а твоя госпожа является моей рабыней. Тебе было приказано повиноваться мне, но не волнуйся. Служи хорошо, и у тебя не будет причин беспокоиться о том, что я оскверню тебя. Если такое и произойдёт, то это может произойти по трём причинам: ты сделала что-то, заслуживающее наказания; твоя госпожа отправила тебя ко мне из собственных соображений или ты пришла ко мне по своей воле.

Покончив с этим, я избавился от штанов и сказал: "Севера, помнишь нашу первую встречу?"

– Да, хозяин.

Я пристроился к заднему проходу девушки и улыбнулся: "Пришло время второго раунда".

(ПОЗЖЕ)

После тщательной демонстрации Севере того, почему ей не следует выходить за границы моего ею порабощения, я сказал Эммит почистить девушку своим языком. Севера в настоящий момент была неспособна говорить, так что расспросы о её испытании я решил отложить на потом. Судя по всему, в конечном итоге мне придётся переговорить со всеми моими питомцами, дабы понять, что они сделали на своих испытаниях, и избежать каких-либо других сюрпризов.

Сейчас же меня интересовал вопрос получения ресурсов для восстановления урона замка. Камни и древесину можно добыть с окружающих территорий, а туманные рабочие с легкостью справятся с задачей по переносу их обратно в замок, но в первую очередь проблемой бы стала их охрана. По этой причине нам нужны люди.

Ладно, займусь этим позже. Вновь заглянув в интерфейс и осмотрев описание туманных рабочих, я пришёл к выводу, что мог бы без проблем с помощью них собрать необработанные камни с каменоломни. Для этого не нужны особые навыки, ибо мне нужны всего лишь необработанные камни, а не отделанные блоки, да и мне не нужно было разделять их, как мне пришлось бы во время добычи руды и драгоценных камней. Если нужно будет сделать нечто посложнее, чем "раскидывание камней", мне понадобятся настоящие люди. В общем, я призвал парочку рабочих и отправил их трудиться.

Отлично. И что дальше? Я уже поставил замок на самовосстановление, так что было бы неплохо посмотреть, что там у рабынь-дроу, чтобы приказать им охранять это место и слушаться членов гильдии. Им это точно не понравится. Жду не дождусь услышать их впечатления об этом. Кстати, я тут вспомнил, что мне надо бы побывать в землях дроу и осмотреть, что из себя представляет моё новое имущество, хотя перед этим мне бы хотелось сначала поднабрать силы.

Дел невпроворот. Если попытаюсь сделать их все разом, то просто рехнусь. Ещё я бы очень хотел взглянуть на завершение новой спальни с удобненькой кроваткой. В добавок можно заодно привести в порядок свои покои. Раздав девушка общие приказы, я выбрал четырёх дроу и приказал им следовать за мной.

Раса Елрис

Женщина дроу

Жрица/Боец 33 уровня

Титулы: Целованная пауками, Убийца мужчин, Погибель эльфов, Мастерица клинка, Рабыня

Айла Иназис

Женщина дроу

Головорез/Ледяная ведьма 32 уровня

Титулы: Садистка, Целованная пауками, Овеянная морозом, Погибель эльфов, Рабыня

Саола Даэра

Женщина дроу

Разбойница/Жрица 35 уровня

Титулы: Кошатница, Погибель эльфов, Убийца девушек, Отравительница, Рабыня

Джастра Сваирья

Женщина дроу

Бард/Монахиня 38 уровня

Титулы: Прекрасная, Коварная, Каменная хватка, Убийца, Рабыня

Дроу безмолвно поплелись за мной к моим покоям, очевидно, побаиваясь за то, чтобы их языки не завели их в ту же ситуацию, в которой им довелось лицезреть Энанию. По дороге я объяснил им текущий расклад дел: "Потому как я являюсь хозяином данного замка, для меня вполне разумно установить у своих покоев охрану. Вы трое, – я указал на Расу, Айлу и Саолу, – станете моими стражами. В любое время дня и ночи одна из вас должна будет стоять на посту у моей двери, оберегая мои покои и всех гостей, которым я разрешу войти, и препятствуя любому, что попытается войти без моего разрешения. Покинуть свой пост можно лишь по моему приказу или если ваша смена подошла обозначенному концу. Поняли?"

Рабыни кивнули. Тут не было ничего выходящего за рамки, поэтому основы они восприняли вполне неплохо. Они всё ещё были возмущены тем, что были рабынями, но я заметил, что разбойница поняла: из-за этого к ним будет особое отношение. Следует к ней присмотреться. Она может стать для меня серьёзной проблемой, но и также она может стать одной из лучших моих рабынь.

Войдя в комнату, я увидел уже пришедших сюда Килану и Икнору. Я поделил трёх стражниц по сменам. Расе достанется первая смена, длящаяся от 4 утра до полудня. Айла возьмёт на себя вторую - от полудня до 8 вечера. Саола же будет охранять ночью - от 8 вечера до 4 утра. То бишь сейчас смена Айлы, поэтому я позволил двум оставшимся расслабиться до тех пор, пока их кто-либо не позовёт или не начнётся их смена.

Глядя на Джастру, я произнёс: "Ты станешь моей сопроводительницей. Твоими задачами будет: заботиться о моих покоях, подготавливать одежду на каждый день и так далее. Ты же монахиня? Будешь спать со мной, пока я не найду себе кого-нибудь, а ещё использовать свои навыки для защиты меня и посетителей моих покоев. Всё ясно? – по телу девушки пробежала дрожь от осознания того, что ей придётся делать, но она всё же кивнула - ни капли не радуясь подобному раскладу. Она была гордой дроу, а не какой-то там горничной; а теперь она стала секс-игрушкой инкуба. Должно быть, сама эта мысль об этом её возмущала.

Я обернулся, чтобы взглянуть на оставшуюся двоицу, и меня позабавил вид смущённой Киланы, смотревшей на меня, когда я говорил, что та дроу будет согревать мне постель. Приблизившись, я приподнял её лицо хеллиона и посмотрел ей в глаза: "Дорогая, тебе придётся привыкнуть к тому, что, каким бы я ни был, я остаюсь инкубом, и у меня есть потребности. Ты мой фамильяр, ты не рабыня, поэтому я ни за что не стану тебя ни к чему принуждать, но поверь, ты получишь море новых ощущений, если просто позволишь мне их тебя дать".

Икнора прервала меня, её руки оплелись вокруг моей талии, а она обошла меня спереди. Я почувствовал, как к моим лопаткам прижимается пара больших и прекрасных грудей: "Хозяин, раз уж она вам ещё не отблагодарила; я ведь так и не отблагодарила вас за моё спасение от кошмара", – тон её голоса оставил небольшие сомнения по поводу того, как именно она хотела "отблагодарить" меня.

Переводя взгляд обратно на Килану, я наклонился и легонько поцеловал её в губы: "Можешь просто посмотреть, а можешь присоединиться. Решение оставляю за тобой, – глядя на Джастру, я сказал. – Смотри на шоу и ласкай себя. Остановиться можешь, когда я усну или дам тебе другую команду, – дроу слабо нахмурилась, но начала снимать с себя одежду, что выполнить отданную ей команду.

Я обернулся спиной к Килане, чтобы взглянуть на Икнору, и начал раздеваться. Девушка покраснела и что-то пробормотала: "...на людях!" – я лишь улыбнулся и закончил раздеваться, а после опустил руку на плечо эльфийки, направляя её вниз - на колени, – Оу, вау!"

Это вывело Килану из её поражённого состояния, и она тоже опустилась на колени: "Я присоединяюсь!"

Излишне говорить, что у меня была отличная ночка.

На утро же меня с головой накрыло рапортами о состоянии замка и деревни. Как я вчера и приказал, была начата работа по созданию подходящих жилых районов для людей в деревне.

Были созданы соломенные навесы, покрывающие сразу несколько развалин, раньше бывших домами, и по крайней мере обеспечивающие людей укрытием, хотя им было и далеко до обычных домов.

Некоторые фермеры уже начали изучать поля неподалёку. Хотя границы полей всё ещё и отмечали невысокие каменные заборы, за полями не ухаживали веками, вследствие чего они стали зарастать, а полезные растения на них - смешиваться с сорняками. Нашёлся даже сад с немалым количеством яблонь, которому понадобиться уход, но который в это время года может предоставить свежие фрукты. Уборка земли будет сложно с такими простыми инструментами, которые они принесли, хотя если среди фермеров есть парочка, знающая магию земли, они бы могли облегчить задачу.

С помощью охотников, вернувшихся из леса, скорее всего, у нас все будет в порядке, пока у нас есть еда и укрытие. Ещё я сказал своим лейтенантам уведомить жителей о том, что я сделал самовосполняющийся колодец и неиссякаемую кладовую, чтобы они знали: даже если для того, чтобы стать самодостаточной, деревне потребуется время, их детям не придётся голодать. Эта информация и новость о туманных рабочих, что будут помогать убирать мусор и пахать поля, когда те окажутся очищенными, невероятно подняли дух, тем более, что теперь у большинства людей по крайней мере была крыша над головой.

Однако большие новости пришли от одного из членов моей гильдии, решившего поработать над своим навыком горного дела в шахтах неподалёку. У нас в шахтах есть нежить!

Хрозн от радости разразилась пронизывающим хохотом. Казалось, она сошла с ума.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 57 - Проклятая шахта**

На пути к шахте я выпытал у Хрозн, почему она была такой радостной. Как я и думал, тут было нечто большее, чем обычное увлечении некромантки с титулом "Любимеца нежити". Ну а как же, не обошлось тут без того, что там была нежить, с которой она могла бы "поразвлечься". У всех нас свои фетиши, поэтому я не берусь никого судить, но между мной и безмозглыми мертвяками у меня есть черта. У Хрозн, с другой стороны, нет. Ладно, может, немного и сужу. Просто ебля с зомбаками мне не по нраву.

Как оказывается, в то время как Севера выбрала себе горячую цыпочку для порабощения и в добавок зацапала парочку девушек, Хрозн выбрала задание от дочери Мирельс, Меркас. Если точнее, Меркас Тёмной, и она была драконом-вампиром, заточённой в испытаниях почти так же, как и Икнора, не беря во внимание то, что, как я понял, у Меркас в этом вопросе выбора практически не было.

Освободить Тёмную Дочь

Одна из оставшихся дочерей Мирельс Восхитительной, Меркас Тёмная, пережила поражение от рук пленителей её матери, став вампиром, но оказалась заточённой в гробнице в Вирмвуде. Отыщите гробницу, в которой она запечатана, и освободите её.

Ранг B

Успех Освобождение Меркас Тёмное от заточение в астральных планах.

Провал Отказ от задания.

Награда

Опыт

Золото

1 предмет из числа драконьих сокровищ

Улучшение фракционных отношений с Мирельс

Наказание

Ухудшение фракционных отношений с Мирельс

Драконье проклятие

Как только она поделилась заданием и всё стало ясно, признаюсь, мне сильнее захотелось пойти на охоту за нежитью. До Хрозн в этом плане мне было ещё далеко, но тем не менее: судя по всему, тут пахло кучей ОП и секретным шансом продвинуть квестовое событие с Мирельс. Кроме того, мне нужно было вытурить эту нежить из моей шахты, чтобы я смог получить мифриловое снаряжение.

Найти шахту было несложно, учитывая, что нашедший её гильдиец отметил ту на карте гильдии, чтобы любой мог позже пойти и заняться её зачисткой. Это была стандартная фэнтези-шахта: деревянные балки, рельсы для вагонеток и всё остальное. Оу, а ещё в ней было темно, но у Хрозн было какое-то заклинание магии теней, дающее людям тёмное зрение, поэтому нам не нужно было искать факелы для людей в нашей группе.

Как только мы вошли в шахту, мне пришло уведомление о том, что это была "Проклятая шахта". Судя по всему, сейчас эта шахта была мини подземельем, раз уж по ней ползают мертвяки. Прошло немного времени, и перед нам появился первый "претендент" на уничтожение.

Шахтёр

Мужчина зомби-эльф

Зомби 42 уровня

Слегка выше нас по уровню, но мы с лёгкостью сможем с ним управиться. Тем более, что среди нас не имела титула "Погибель нежити" только некромантка. Лут с него выпал базовый, так как одет он был лишь в рваную рабочую одежду. Обувь и одежда ужасны, а единственным снаряжением, что были при зомби, являлись шахтёрская кирка и кинжал. Кирка была самой обыкновенной, исключая её качество и вполне неплохое состояние, несмотря на время. Кинжал же был вонзён в спину зомби вместе с запиской. Записка была написана кровью. Теперь всё НАМНОГО интереснее.

Кинжал Ренарда

Тип Кинжал Ранг Необычное

Урон 60 - 85 Тип урона Колющий

Выкованный из стали, этот кинжал является надёжным боевым предметом, хотя создан он был давным давно. На лезвии, что задумывалось как одновременно и смертоносное, и прекрасное, выгравирована разрушительная волна, а в рукоять вставлен символ рыцарского ордена.

Требуется: доброе мировоззрение

+50 атаки

+20 ловкости

Благословение – Наносит на 50% больше урона злым созданиям. Наносит на 50% меньше урона добрым созданиям.

Зачарование: Погибель драконов – Наносит трёхкратный урона драконам.

Пусть тот, кто читает это письмо, знает, что дело ещё не завершено! Я шёл по следам твари вплоть до эльфийских земель, но из-за прибывающих кошмаров они не имели ни малейшего представления о том, какую опасность представляет тварь и её сородичи. Они не помогут мне в моём задании.

Несмотря на вмешательство Грендита, я проследил за тварью до храма эльфийских богов и обнаружил там проклятых эльфов, пытающихся помочь твари. Они пытались снять проклятье истощения, наложенное на зверя, и вернуть ему его полную силу!

Я остановил их, но моё тело в ужасном состоянии, а тварь всё ещё жива. Молю тебя, сообщи обо всём ордену, дабы зло могло быть очищено.

Сир Ренард Праудмор Тёмный

Орден святого Джорджа

Оповещение о новом задании!

Послание рыцаря

Сир Ренард Праудмор Тёмный, рыцарь ордена святого Джорджа, написал сообщение собственной кровью, в котором того, кто его читает, убедиться, что зло, за которым охотился его орден в эльфийских землях, будет уничтожено.

Ранг В

Успех Раскрыть судьбу Ренарда и доложить ордену.

Провал Отказаться докладывать ордену или защитить того, за кем охотился Ренард.

Награда

Предмет из оружейной ордена.

Фракционная репутация у ордена святого Джорджа улучшается до дружелюбной.

Наказание

Фракционная репутация у ордена святого Джорджа становится враждебной.

Орден объявляет награду за вашу голову.

Большая часть игроков не увидела бы в этом ничего, кроме задания с возможностью получить какое-то снаряжение и заработать дружеские отношения с рыцарским орденом. А вот представители светлой стороны, особенно воинам и паладинам, многое из этого бы вынесли. Живя в WoD и тамошнем лоре, часто основанном на истории из жизни, я знал кое-что, что обычным людям могло быть неизвестно. К такому кое-чему относился святой Джордж. Прямо веет чем-то католическим, правда? Ну, это если не брать в расчёт, что он, предположительно, был рыцарем, просто помешанном на убийстве драконов. В общем, это был орден убийц драконов.

Совместим записку рыцаря с тем, что говорится в задании Хрозн, и картина происходящего начинает вырисовываться. Меркас попыталась освободить свою мать из рабства, но была вынуждена улететь. Судя по всему, убийцы драконов наложили на неё какое-то проклятие с целью задержать, и она подалась к эльфам, чтобы освободиться от него. Прямо посреди ритуала появился рыцарь и прервал его. Это привело к тому, что Меркас стала нежитью, каким-то образом оказалась заточена в испытаниях и кто знает ещё к чему.

В лучшем случае этот орден представляет из себя кучку фанатиков в прямом смысле этого слова, считающие своей святой миссией стереть всех драконов с лица земли и бла-бла-бла. Вероятнее всего, среди них и была парочка "истинных верующих", но большинство из них - мрази, что так и тянут ручонки к власти, желая достичь её, прикрывая всё праведностью. Кажется мне, я им давно стою комом в горле, как никак - я друг драконов и драконий супруг. Ох, а ещё я освободил богиню драконов.

Я покачал головой: "Продолжим. Похоже, тут происходит гораздо больше, чем мы думали".

Древние заброшенные шахты - штуки непростые. Наибольшие опасения вызывают возможные обвалы: отсутствие какой-либо поддержки в течении огромного количества времени заставляет задуматься. И магия с этим ничего поделать не может: даже вечные зачарования могут исчезнуть или исказиться спустя несколько сотен лет. Особенно если самому предмету, с которым связано зачарование, нанесён урон. К тому же в шахтах темно, а факелы - это большой риск, так как в помещениях свойственно накапливаться газу, а огонь может спровоцировать его взрыв. Кроме того, никто не отменял подземные расщелины, затопленные тоннели и всё остальное. И это ещё только природные препятствия. Когда дело касается монстров, бандитов и алчных людей, тогда становится понятной причина, по которой у любого высокоуровневого шахтёра имеется ещё и парочка-другая неплохих боевых навыков.

Из этого можно сделать вывод, что зомби-шахтёры, на которых мы продолжаем натыкаться, и подавно вызывают опасения. Если бы они все были убиты рыцарем на его пути, это было бы одно дело. Но судя по всему, это было не так. По словам Хрозн, Меркас сообщила ей, что где-то находился вход в пещеру, до определённого момента находившийся под завалом. По случайному стечению обстоятельств из шахты раскопали вход в коридоры храма, скорее всего, задолго после того, что случилось с Меркас и рыцарем. То бишь убило и воскресило шахтёров что-то иное.

Зомби-шахтёры продолжали прибывать к нам - временами в группах по два, по три, а иногда с своего рода главарём, выше их на пару уровней. Только вот они были безмозглыми, а мы - достаточно высокого уровня, чтобы зомби не составляли нам проблем. Честно говоря, наибольшей проблемой с безмозглой нежитью было то, что она кардинально отличались от живых людей. Её нужно молотить до тех пор, пока она не перестанет шевелиться. Недостаточно просто в один присест перерезать ей горло. Обидно!

В конечном счёте мы добрались к месту, где шахтёры создали проход в храмовые тоннели. Понял я это по огромной дыре в стене, в которой кто-то проделал проход в другой коридор, ограждённый золотым барьером, не пропускающим нежить. Видимо, он подпитывался рунами, собирающими окружающую ману и поддерживающими барьер - маловероятно, что они подпитывались заклинателем. И это было отлично, потому как лежащая на земле по ту сторону барьера груда костей, одетая в платиновую рыцарскую кольчугу, навряд ли была в состоянии поддерживать святой барьер.

Севера внимательно вгляделась в барьер, а затем использовала свои навыки разбойницы, чтобы снять его и при этом не поднять нас всех на воздух (что всегда плюс). Она перечеркнула одну из рун своим кинжалом; в ответ на это барьер вспыхнул, а затем исчез. Главное - перечеркнуть правильную руну. Если избавишься от одной из набирающих ману рун, всё супер. Избавишься от одной из проводящих ману или отвечающих за её преобразование, и получишь готовую взорваться бомбу.

Как только я шагнул вперёд, скелет задрожал и восстал на ноги, гремя костями и звеня доспехами. Голос его был холодным и в нём слышались оттенки магии.

Ренард Праудмор

Мужчина человек бессмертный рыцарь

Святой мститель (Паладин)/Убийца драконов (Боец) 60 уровня

Титулы: Рыцарь, Набожный, Погибель нежити, Убийца демонов, Убийца драконов, Погибель эльфов, Проклятый

– Стойте, путешественники! Я не желаю вражды с вами, но никто не должен пройти здесь. Дальше запечатано ужасное зло.

– Зло? Я так не думаю. Просто покорная дочка, пытающаяся освободить смою маму из рабства. Скажешь нет? – испустил смешок я. Признаюсь, я получаю удовольствие, выводя на чистую воду людей, считающих себя "благочестивие остальных". Наверное, именно поэтому у моей двери никогда больше не появлялись новые свидетели Иеговы после того раза, как я попытался убедить их в существовании джедаев.

Бессмертный рыцарь отчётливо разозлился и достал оружие - порочный двуручный меч, всё ещё переливающийся святым светом. Я на секунду задумался, каким образом нежить вообще может держать его в руках, но не успел прийти к умозаключению, как он вновь заговорил: "Неужели прошло настолько много времени, что глупцы полностью утратили рассудок и начали считать драконов "людьми"? Даже не близко! Они монстры - порождения зла, получающие удовольствия от мук смертных. Обязанность всех праведных душ - искоренить это зло, где бы они его не нашли".

– Ага, да щас. Слушай сюда, моё имя Зайн Даркмор, а ещё меня называют другом драконов. А ты не стоишь моего времени. Хрозн? Разберись с этим придурком.

Хрозн усмехнулась и ступила вперёд, держа в руке посох: "Ах, даже не мечтала встретить "бессмертного рыцаря"! Редкий вид нежити, иногда появляющийся, когда святого воина проклинают или если он погибает от сильного эффекта некромантии, всё правильно? Как же я повеселюсь, обучая тебя!"

Рыцарь произнёс проклятие, и тёмные красные сферы в "глазах" скелета стали сиять ярче с его яростью: "Нахальный некромант! Ты и твои друзья будете очищены святым светом! Во имя Пелора, бога света, защитника праведных, я покончу с тобой!" – после этого рыцарь бросился вперёд, воздымая над своей святящийся двуручный меч, намереваясь в один взмах разрубить Хрозн надвое!

Хрозн лишь улыбнулась и произнесла всего одно заклинание: "Раб смерти".

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 58 - Рыцари ужаса**

Как только подействовало заклинание Хрозн, бессмертный рыцарь тут же замер на месте. Некромантка хихикнула и произнесла: "Разве вы, паладины, не должны учить что-нибудь помимо пропаганды? Может, ты и зовёшься "бессмертным", но ты нежить. А это значит, что такой некромант, как я, с лёгкостью может сделать тебя своей игрушкой".

Я улыбнулся и сказал: "Это просто замечательно. Не пора ли нам теперь продолжить и заняться освобождением неживой драконихи, чтобы та могла воссоединиться со своей матерью?"

Рыцарь самодовольно рассмеялся и ответил: "Может, вы и поработили меня, но вам никогда не найти Мирельс! Орден позаботился об этом! Она была слишком сильна для нас, когда мы были одни, но как только она станет врагом всех народов, тогда то мы восторжествуем!"

– Ах, так это вы устроили всё так, чтобы Мирельс атаковала королевства, а те в ответ отправили против неё лучших свои воинов и сделали то, что такие жалкие и ублюдочные слабаки, как вы, не смогли бы. Ясненько. Ладно, всё равно это не важно. Я лично освободил Мирельс несколько месяцев назад и могу с уверенностью сказать, что прямо сейчас она охотится на потомков тех, кто её поймал. Уверен, она будет рада узнать, что за всем этим стоял ваш орден.

(В то же время в другом месте)

Джейден выругалась, завернув за угол в своего рода трущобах Тёмной гавани. Вернее, они были ими до Падения сумерек - так прозвели люди драконье проклятье, изолировавшее город и обернувшее всех в живых мертвецов, связанных с границами города.

Церкви и правительство находились в беспорядке после Падения. Чёрт, да целое королевство было в панике от того, что сообщали путешественники внутри города своим товарищам извне. И не удивительно: в городе оказались заточены король и высокопоставленные министры. И никто не мог найти способ унять драконью ярость.

До этого момента. Джейден была одной из таких путешественниц, а её друг, с которым они делили одну комнату, находился в империи Брадринен и заработал достаточно репутации у исследователей, чтобы получить доступ к тамошним королевским библиотекам. Он обнаружила в архивах один отчёт, в котором была перечень выживших членов группы, повергнувшей Мирельс в тот день. В той битве выжило четыре человека. Вот и всё, что было известно исследователям древности. Но сложив вместе то, что обнаружила её друг, и её собственные исследования в королевской библиотеке Тёмной гавани, она нашли выжившую семью одного из этих людей, семью Шилдвиверов.

Стенвей Лешлорд и двое его выживших детей были прямыми потомками того самого Шилдвивера из прошлого. Когда она это обнаружила, то сразу взяла задание на убийство Лешлорда и всей его семьи. Оно много чего обещало, но самое главное, что продвинется событие "Падение сумерек".

Джейден Редмейн

Женщина человек полунебожитель живой мертвец

Ассасин (Разбойница)/Рейнджер 50 уровня

Титулы: Бесшумный убийца, Погибель людей, Убийца мужчин, Плавная поступь, Отравитель, Проклятая драконом

Гильдия: Ночной реквием

Посмотрев на свой статус, Джейден вздохнула. Слова "живой мертвец" и "проклятая драконом" всё не переставали вызывать у неё раздражение. Такими же были награждены все находившиеся в городе в момент, когда Мирельс использовала своё заклинание и заточила всех. Это её гильдия тогда совместно с местной гильдией воров пыталась разобраться с противными "Преемниками Торгана", мешающими торговле.

А теперь у неё был шанс свалить из этого города и, может быть, даже прихватить всю гильдию. Нужно было лишь вернуться живой с информацией, которой она обладала. Найдя имя наследника Шилдвивера, она навела некоторые справки. Он был главой гильдии рабов, но судя по тому, что она знала, у него был не слишком высокий уровень. То же самое можно сказать и о уровне его детей. Она составляла план своего нападений, как вдруг из ниоткуда появилось три странных рыцаря, что попытались её убить!

Рыцарь ордена

Мужчина человек живой мертвец

Рыцарь (Боец)/Паладин 30 уровня

Титулы: Погибель нежити, Убийца драконов, Проклятый драконом

С её уровнем она могла бы справиться с тремя мобами, но они все были экипированы, а противопоставить им ей было нечего. Хуже того, разбойники в городе быстро обнаружили, что у "живых мертвецов" было несколько приятных бонусов, но была и обратная сторона. Они получали повреждения от солнца (что было не такой уж проблемой под куполом вечной тьмы), а повреждения им наносились как нежити. То бишь им были не страшны яды или критические удары, не считая, наверное, обхода брони. Однако самое интересное то, что как нежить она была уязвима к святым атакам, на которых как раз специализировались паладины. А с титулом "погибель нежити" они бы доставили ей ещё больше проблем.

Поэтому она бежала, не переставая просить в чате попытаться собраться вместе и помочь разобраться с этими рыцарями. Они запланировали засаду - не далеко отсюда, однако чтобы туда добраться, нужно было сначала не умереть. Её пару раз задели на бегу и отняли пятую часть её ОЗ. Но оставалось совсем чуть-чуть...

Она пригнулась, уворачиваясь от возникшего из тьмы меча, и тот врезался в деревянную стену позади неё. Выругавшись, она вновь засверкала пятками. В дальнем конце района она заметила на скорую руку воздвигнутые заграждения и улыбнулась, прыгнув за них; в то же время из теней появились пятеро участников Ночного реквиема, пошедшие в атаку на тех ублюдков. Всё закончилось не успев начаться, и проворная, но бедная на ОЗ разбойница перестала быть целью трёх рыцарей. Когда полёг последний рыцарь, они заметили, что получили неплохую прибавку к ОП, но важнее всего - два задания (хотя одно из них, должно быть, получили все в городе), а ещё - немного фракционных ОП у Мирельс.

Оповещение о новом событийном задании!

Кошмар рыцарей

В городе были обнаружены рыцари из ордена святого Джорджа. Желающие противостоять богине драконов Мирельс могут отыскать их и обучиться их знаниям борьбе с драконами. Однако убийством рыцарей можно получить расположение дракона.

Ранг С

Успех

Присоединение к ордену святого Джорджа.

Защита рыцарей в Тёмной гавани от опасностей

(22/25 осталось)

Провал Смерть рыцарей в Тёмной гавани. (22/25 осталось)

Награда

Опыт

Титул "Убийца драконов"

Предмет из оружейной ордена

Репутация у Мирельс становится "в состоянии войны"

Наказание

Опыт

+1000 репутации у фракции Мирельс

Уведомление о новом гильдейском задании!

Разрушенные оковы

Вы выяснили, что Стенвей Лешлорд, глава гильдии рабов, является потомком Вогхана Шилдвивера, клирика Ловиатар, что заключил Мирельс тысячи лет назад. Уничтожение этого поколения может уменьшить злобу дракона по отношению к Тёмной гавани.

Ранг А

Успех

Поимка Стенвея Лешлорда вместе с его родственниками и доставка их к Мирельс.

ИЛИ

Убийство Стенвея Лешлорда вместе с его родственниками и предоставление доказательств их смерти Мирельс.

Провал

Отказ от задания.

Стенвей Лешлорд покидает город.

Награда

Опыт

Предмет из сокровищницы драконов (каждой)

Фракционная репутация у Мирельс становится дружелюбной

Неизвестно

Наказание

Фракционная репутация у Мирельс становится враждебной.

Убивая вас, люди будут получать фракционную репутацию у Мирельс.

Оу. Вот чёрт. Это же наш билет в счастливое будущее! Глядя на всех остальных из гильдии, я сказала: "Я сейчас отключусь и сделаю парочку звонков. Потом сброшу вам всё, что узнала про особняк, где остановились наши цели. Начинаем планировать рейд. Можете отказаться, я пойму". Все согласились, и мы договорились встретиться в отеле, в котором собирались с начала Падения сумерек.

(В то же время в шахте)

Вместе с подконтрольным Хрозн рыцарем-фанатиком мы вошли в святилище. Шахтёры, судя по всему, прокопали вход в своего рода вестибюле у центрального входа в святилище: прямо перед изначальным входом мне на глаза попался обрушенный камень. Если всё вот это было запечатано массу времени назад, они, должно быть, и не знали, что здесь что-то находится.

Так как руны, защищающие это место, были сломаны, мы без проблем смогли войти и столкнулись с тройкой мертвецов.

Восставшая жрица

Женщина высший эльф зомби

Зомби 60 уровня

Они все были одеты как жрицы, но то, что здесь произошло, превратило их трупы в безмозглую нежить. На всех трёх были следы от режущего оружия, которые очень напоминали форму меча сира Придурочного. Я повернул голову назад: "Думаю, это по твоей специальности. Не будем сражаться со всеми подряд, пока не узнаем, как к этому относится Меркас. А упокоить их мы всегда успеем".

Хрозн кивнула и подалась к той группе, используя свою способность, чтобы успокоить нежить и взять её под контроль. Это не был какой-то абсолютный контроль - нельзя было сказать, что она принудила их, - просто теперь не обладающие особым разумом мертвецы следовали за ней, подобно крысам, следующим за дудочником. На протяжении всего этого времени сир Придурочный не переставал бурчать о том, что, как только орден обо всём этом прознает, те избавятся от нас во имя света. Ну или что-то типа того. Я его проигнорировал. Наверное, он бы отлично поладил с Зефарой. Может, когда я снова встречу мисс Войд, я познакомлю их.

По дороге я осматривал старый храм. Это мне позволяло моё тёмное зрение, хотя всё было в оттенках серого. Я мог описать форму, отличить одно от другого, но цвета не доставало. Тут были статуи, изображающие, скорее всего, эльфийских богов, но большего я сказать не мог. На стенах могли быть картины или фрески, но также там мог находиться простой гладкий мрамор - вот и всё, что мне было известно. Но одно я знал точно: мне ещё предстоит осмотреть этот храм и, возможно, восстановить его.

Так продолжалось, пока мы не достигли главного алтаря в храме. Там в треугольной формации находилось трое восставших из мёртвых рыцарей. Судя по всему, они поддерживали действие очередного барьера - золотой сферы, состоящей из света и сокрывающей в себе очертания чего-то.

Рыцарь ордена

Мужчина человек бессмертный рыцарь

Чародейский клинок (Боец)/Жрец 50 уровня

Все трое были гибридами бойцов и заклинателей, поэтому они, собственно, и удерживали барьер вместо сира Придурочного. В любом случае, всё их внимание было приковано к поддержанию этой штуки. Я взглянул на Хрозн, перекинулся с ней взглядами, а затем махнул головой в сторону сира Придуручного с плотоядной улыбкой.

Хрозн поняла ход моих мыслей и улыбнулась в ответ. Глядя на своего нового раба, она сказала: "Ренчик, я хочу, чтобы ты убил вон тех трёх ребят. Продолжай до тех пор, пока они не будут уничтожены".

– Чтоб тебя, некромант! За свои деяния ты заслуживаешь сожжения! Обещаю, в этой жизни или следующей я отомщу тебе и всем тебе подобным! – рыцарь был совсем не рад, но был вынужден достать свой меч и по очереди поразить им всех своих братьев, после чего подошли мы и подобрали лут. Среди него было немало чего хорошего, но недостаточно для того, чтобы оставлять себе или отдать кому-либо из моей группы. Я закинул его в хранилище гильдии, но выделил парочку выделяющихся предметов.

Свет надежды

Тип Скимитар Ранг Редкое

Урон 80 - 140 Тип урона Святой

Выкованный из мифрила и закалённый в святой воде, благословлённый жрецами божеств войны, это оружие является высшей благодатью для сражающихся на стороне небес против низших планов. Злые создания не переносят его касания.

Требуется: 50 уровень

Требуется: доброе мировоззрение

+120 атаки

+10 силы, +10 ловкости

Наполнение: Благословение – Наносит х2 урона существ со злым мировоззрение. Наносит х4 урона злым потусторонним.

Зачарование: Потрясающая энергия – Оружие игнорирует неживые материалы. Игнорирует надетую броню. Клинок не эффективен против нежити и конструктов.

Благословение Пелора

Тип Кольцо Ранг Необычное

Это золотое кольцо благословлено жрецом Пелор и вследствии было наделено частью божественной силы.

Требуется: Божественный покровитель – Пелор

+20 мудрости

Залечивающий раны свет – Восстанавливает прикоснувшемуся созданию по 2 ОЗ за каждый уровень пользователя (восстанавливает по 4 ОЗ за уровень, если у пользователя есть божественная магия на продвинутом уровне или выше). Можно использовать 1 раз в минуту.

Дневной свет – Создаёт сферу из чистого света радиусом 12 метров. Длительность - 10 минут.

Зачарование: Праведность – Надевший невосприимчив к немагичесим ядам и заболеваниям.

Ангельские крылья

Тип Плащ Ранг Редкое

Этот плащ, сделанный таким образом, чтобы напоминать пару белых перистых крыльев, является редким предметом, что по велению превращается в ангельские крылья, позволяя надевшему летать.

+25 шарма

Ангельские крылья – по велению. Полёт на скорости, соизмеримой со скоростью передвижения по земле. Потребляет: 10 ОМ, 1 ОМ/секунду.

В принципе, первые два были бесполезны моей группе, но нужны они были мне для другого - я хотел использовать их для зачарования. Я хотел научиться накладывать зачарования, которые сейчас на них, а ещё я думал, что можно было бы изменить или преобразовать эти чары. Может, после развращения этих "добрых" предметов их могла бы использовать моя команда? Об этом стоило поразмыслить.

Как бы там ни было, барьер стал исчезать, открывая виду спящего дракона, лежащего перед алтарём.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 59 - Тёмная дочь**

Дракон был не чтобы огромным, если судить по драконьим меркам: всего двенадцать метров в длину, десять из которых занимала талия. Всё таки она была довольно молодым драконом, исходя из того, что я слышал.

Меркас Тёмная

Женщина вампирический дракон

Жрица теней (Тёмная ведьма)/Исследовательница древности (Прорицательница)

Титулы: Падшая, Погибель людей, Погибель эльфов, Погибель орков, Погибель дворфов, Погибель нежити, Любимеца нежити, Алчная, Великая исследовательница, Дочь Мирельс

Посмотрев на Килану, я произнёс: "Призови нам света, дорогая. Я бы хотел получше рассмотреть этого дракона, – затем я повернулся и посмотрел на Хрозн. – Окажешь честь? Как-никак ты одна из тех, кого она попросила спасти её. Хотя я, скорее, подразумеваю, чтобы ты заставила сделать это своего нового питомца: всё же перед нами спящий дракон".

Хрозн испустила смешок, а я повернулся обратно к Меркас, в то время как моя фамильяр призвала вокруг нас несколько святящихся сфер, погружая комнату в мягкий свет, которого было достаточно нам, чтобы видеть, но который не слепил наших глаз, что до этого привыкли ко тьме. Её черная чешуя сверкала на свету, видом своим напоминая чешую змеи. Она была сложена по всем канонам западных драконов: мощные конечности сочетались с крыльями, чей охват занимал никак не меньше двенадцати метров.

Серчая на свою судьбу жертвенного ягнёнка, сир Придурочный подался вперёд и сделал всё так, как и сказала ему Хрозн, - потряс дракона. Я бы сильно удивился, если бы на подобное решился тот, кто имел право выбора. А так как это делал раб, мне было даже почти жаль его. Почти. Но сир Придурочный был фанатиком, а они заслуживают гораздо худшего за то, что портят всем веселье.

Буквально никто не удивился, когда дракон зевнул и напополам раскусил неживого рыцаря, после чего открыл глаза.

– Хох, я погляжу, смертная, ты успешно добралась сюда. Подойдите же, дайте мне посмотреть на вас.

Мы все семеро шагнули вперёд и посмотрели на дракона-вампира. В сиянии сфер её глаза переливались красным, она какое-то время разглядывала нас. Она слабо кивнула, соглашаясь с чем-то. Вновь взглянув на нас, она сказала: "Хрозн Босорка, ты и твои товарищи сделали всё так, как ты и говорила. Твои действия с момента прихода ко мне показали твой характер. Я вижу, что один из вас уже является другом драконов. Теперь же я нарекаю такими и всех вас. Каждый из вас получит по предмету из моей сокровищницы в соответствии со своими заслугами".

Я мимолётом заметил, как появился знак о завершении задания. Все получили понемногу золота (а если точнее, я получил 100 ПМ, а Хрозн с Киланой - по 20 ПМ) и достаточно опыта для того, чтобы мы все перепрыгнули на 42 уровень. Оу, а ещё не стоит забывать о том, что каждый получил по магическому предмету из сокровищницы дракона.

Ярость демонов

Тип Лук Ранг Редкое

Урон 80 - 100 Тип урона Адский огонь

Этот лук был сделан из костей демонов, а его тетива - из волос высшего суккуба. Его единственное предназначение - истязание живых низшими планами. Подобные луки распространены у демонов среднего уровня и их союзников.

Требуется: злое мировоззрение

+20 атаки

+40 ловкости

Весь урон, нанесённый этим оружием, засчитывается как урон от адского пламени

Адский колчан – Затрачивает 1 ОМ на создание 1 стрелы. Стрела сделана из адского пламени и исчезает после использования. Применяется, когда лук взят без стрелы на тетиве.

Стрела инферно – Затрачивает 1 ОМ на покрытие обычной или магической стрелы адским пламенем, позволяя поджечь её прямо на луке. Применяется, когда лук взят без стрелы на тетиве.

Наполнение: Искатель жизни – Наносит урон только живым созданиям. Игнорирует щиты и броню. Не может атаковать нежить или конструктов. Проходит через неживые материалы, как будто их и нет.

Зачарование: Призыватель демонов – При нанесении убийственного выстрела есть 5% шанс, что душа жертвы будет принесена в жертву для призыва демона уровня цели. Призванный таким образом демон будет служить хозяину лука на протяжении 48 часов, по истечении которых он будет освобождён, но останется в данном плане. Чтобы убедить или заставить демона служить после этого, хозяину или любому другому созданию придётся воспользоваться определёнными методами.

Я улыбнулся и осмотрел свой новенький лук. Выглядел он довольно пугающе, что шло ему в плюс. Мне показалось забавным, что Меркас дала мне оружие, которое несомненно было эффективным, но ни при каких обстоятельства не сможет повредить ей. Ну и ладно. Я уже придумал множество великолепных способов, как использовать это оружие.

Я дал Хрозн и Килане пообщаться с Меркас, потому как они были исследователями в нашей группе, и обратил внимание на по какой-то причине только что выскочивший чат гильдии.

Зайн: Что происходит?

Лекситян: Отлично, ты здесь. Джонист, скажи ему то, что говорил мне.

Джонист: В общем, я всё это время следил за событиями в Тёмной гавани с помощью друга из колледжа. Его соседка оказалась поймана в городе вместе со своей гильдией "Ночной реквием". Маленькая гильдия - всего шесть участников, но все они - бывшие игроки в WoD, прошедшие через реинкарнацию.

Юкико: Ночной реквием? А это не та гильдия, что соревновалась с тобой за получение титула "Исследователь".

Джонист: Именно она. Мы с ними какое-то время как-бы по-дружески соревновались.

Зайн: Так что там?

Джонист: Они нашли семью одного из тех "героев", лишивших Мирельс свободы. Им было выдано гильдейское задание на избавление от семьи. Но не это их проблема.

Берсилак: Дай-ка угадаю. У той семьи была лучшая защита, чем ожидалось?

Джонист: В точку. Лидера гильдии, Джейден Редмейн, выпроводили из дома три рыцаря святого Джорджа. Когда гильдия поймала в засаду преследовавших её рыцарей, выскочило подзадание для события Тёмной гавани, гласящее, что нужно убить более 22 рыцарей. Или же люди имели возможность присоединиться к рыцарям и изучить их секреты убийства драконов.

Зайн: Вижу, к чему всё идёт. Что им надо?

Джонист: Они собираются прикончить семью (которая, как оказалось, заправляла гильдией рабов), но для этого им понадобиться помощь с рыцарями и любой, кто решит к ним присоединиться. Они вышли на меня и спросили, нет ли у нас людей в городе.

Зайн: Сейчас.

Отвлёкшись от чата гильдии, я покашлял, чтобы обратить внимание всех к себе. Посмотрев на Меркас, я улыбнулся и сказал: "Леди дракон, как вы знаете, ваша мать завладела городом Тёмная гавань. С помощью магии путешественников я узнал, что члены ордена святого Джорджа находятся в городе и защищают одну из четырёх семей, что поработила Мирельс. Как думаете, смогли бы вы перекинуть нас через барьер, окружающий город?"

(От лица Джейден)

Я выругалась, смотря на происходящее перед нами. Через несколько часов с того момента, как началось вызванное рыцарями событийное задание, игроки в городе разделились по сторонам. Между частью рыцарей и участниками гильдии "Искатели острых ощущений", пытающихся насобирать убийств и выбраться из города, началась затяжная битва. Другие, по большей части "светлосторонние", вмешались и стали на сторону рыцарей, чтобы получить навыки для убийства драконов. Из теней повыходили Преемники Торгана и объявили себя союзниками рыцарей и всех тех, кто за них сражается. Вследствие - ещё больше людей вступило в битву для сражения против рыцарей, чтобы получить репутационные бонусы за убийство Преемников и их союзников.

Не прошло много времени, как весь город погряз в беcпорядке, а охрана на особняке цели отказывалась сдавать позиции. На самом деле, по словам Шейдрака, нашего рейнджера-гоблина, стража только выросла в количестве, если не в качестве. Было бы затруднительно для шестерых игроков прорваться в особняк, даже если бы стражники поголовно были ниже нас уровнем. К сожалению, уровень стражников находился в диапазоне от 30 до 65, а уровень капитана стражи и лидера гильдии близился к 100. Мы не могли идти напролом, по крайней мере до тех пор, пока не случится что-то, что дало бы нам фору.

К счастью, у Исследователя (по крайней мере, такое у него было имя на форуме) было решение. Он не вдавался в подробности, но сказал, что один из его сокурсников был Джонистом, тем челом из Владык ещё в WoD, с которым мы соревновались. Он был славным парнем, но я очень удивилась, когда узнала, насколько близко мы находимся в реале. В общем, Джонист, судя по всему, сделал пару звонков и скоро мы должны получить отвлекающий манёвр.

– Джей, битва подбирается всё ближе и ближе. Если не поторопимся, нам не поздоровится.

– Держи себя в руках, Шейдрак. Скоро мы получим отвлекающий манёвр, – я взглянула на экран времени в статусе и добавила. – Тридцать секунд. Не знаю, что это будет за манёвр, но дадим стражникам тридцать секунд: после они отвлекутся, а мы двинемся вперёд, в то время как они будут идти по неправильному пути. Все готовы? – мне кивнуло пять голов, и я улыбнулась. Я уже было собиралась бросить парочку остроумных замечаний, чтобы взбодрить команду, как тишину нарушил драконий рёв.

Мы рефлекторно посмотрели вверх и увидели значительно уступавшего по размерам Мирельс дракона, пролетевшего через портал... в пятнадцати метрах над землёй. Из портал над городской площадью вышло ещё несколько фигур, ступивших на платформу из уплотнённого света. Одна из фигур трансформировалась в миниатюрного дракона, а затем она вместе с ангелом подлетели к площади, в то время как оставшиеся начали спускаться вниз по желобу из плотного света, чтобы присоединиться к ним.

Оповещение о новом событийном задании!

Возвращение Тёмной дочери

Много веков назад, когда была поймана Мирельс, один из её детёнышей попытался спасти мать, но был запечатан рыцарями ордена святого Джорджа. С разрушительным течением времени её местонахождение было утеряно, и только сейчас Меркас Тёмная была найдена и освобождена, в этот раз ещё сильнее желающая присоединиться к своей матери. Последуете ли вы за драконом? Или же встанете плечом к плечу с рыцарями?

Ранг B

Успех Меркас переживает битву до поражения рыцарей святого Джорджа.

Провал Меркас умирает до поражения рыцарей святого Джорджа.

Награда

Золото

Опыт

Титул

Завершение события "Падение сумерек"

Наказание

Золото

Опыт

Титул

Завершение события "Падение сумерек"

Я моргнула, а затем разразилась смехом, глядя на группу: "ВПЕРЁД! Вот наш отвлекающий манёвр!"

Как только мы вышли из укрытия, Хатоам, наш монах-человек, выпустил смешок: "С кем ты связалась, чтобы обеспечить ТАКОЕ?"

– Помните Джониста из WoD? Короче, он сосед моего друга. Я связалась с другом, он - с Джонистом, а Джонист, видимо, со своим боссом.

Шейдрак ускорился в два раза: "Нам лучше поторопиться! Этот урод и так себе кучу славы забрал. Пришёл наш черёд!"

Несмотря на это, мы все рассмеялись, одновременно с этим расправляясь со стражниками, прорываясь через них, подобно горячему ножу через масло. Надеюсь, мы успеем сделать это до того, как Зайн выкинет что-нибудь безумное.

Хотя что может быть безумнее, чем привести в город ЕЩЁ ОДНОГО дракона!

(От лица Зайна)

Я в первый раз принял свою драконью форму, и чёрт, как же я от этого тащусь! Да, всё моё снаряжение слилось с моей кожей вместе с изменением, что сделало меня слегка слабее, чем я был ранее, но возможность летать и дышать огнём почти полностью компенсировала это.

Тем более с Нитроэль на моей стороне. Мы направились к городской площади, в место наибольшего сосредоточения сражения, и будто бомба, упавшая прямо посреди сражения, опустились на площадь моё адско-огненное дыхание и заряд нечестивой силы Нитроэль, освобождая нам место для приземления, в то время как Меркас кружилась вокруг.

Трансформируясь обратно в свою истинную форму, я улыбнулся всем, а затем крикнул: "ПРИВЕЕЕЕЕТ, ТЁМНАЯ ГАВАНЬ! ЗАЙН ДАРКМОР РАД ВАС ВСЕХ ПРИВЕТСТВОВАТЬ! Я счастлив, что вы все собрались здесь по такому поводу. Извините, что прерываю вашу грызню, но не были бы рыцари и преемники так любезны встать по порядку, чтобы мы могли начать вас убивать? Мне ещё тут нужно воссоединить семью, и я бы не хотел весь день вылавливать вас маленькими крысиными группками".

В ответ на мои слова раздался яростный рёв, на что я и рассчитывал, и я грациозно отшагнул назад, избегая струи пламени, пролетевшей перед моим лицом: "УБЛЮДОК! ЗА ВСЁ, ЧТО ТЫ СДЕЛАЛ, Я УБЬЮ ТЕБЯ СОТНЮ РАЗ! ОЧИСТИСЬ ПЛАМЕНЕМ!"

Зефара Войд

Женщина развращённый человек живой мертвец

Жрица адского пламени (Огненная ведьма)/Культистка кошмаров 40 уровня

Титулы: Разрушительница оков, Бывшая рабыня, Сломленная, Развращённая, Овеянная пламенем, Погибель нежити

Гильдия: Преемники Торгана

Я повернулся и послал улыбку женщине на другом конце дороги, пространство между нами на которой быстро опустело: "Ах, Зефара. Разве я не обещал, что мы скоро увидимся?"

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 60 - Освобождение Тёмной гавани**

(От лица Джейден)

"Этот урод" , как выразился Шейдрак в адрес Зайна, создал нам идеальное отвлечение. Все игроки поблизости были сконцентрированы на площади, более того - даже большая часть стражи направилась туда с целью убить дракона и закончить событие. Зайн попросту заагрил на себя целый город.

Мы хорошо подготовились к этой битве. Девон, наш клирик, обладал способностью наложить благословение на наши оружия, тем самым давая им буст к урону против неживых созданий. Благодаря отвлечению нам не было нужды беспокоиться и стараться передвигаться абсолютно бесшумно. Стражник снаружи дома почти не уделил внимание нам, бегущим в сторону битвы, пока мы не развернулись и не убили его. Не теряя ни секунды, мы двинулись дальше, настороже и держа оружия наготове.

В доме было лишь десять человек, из которых пятеро находилось на первом этаже.

Аспар Блэкхэнд

Мужчина человек (живой мертвец)

Тиран (Боец)/Истязатель (Варвар) 90 уровня

Титул: Садист, Погибель людей, Осквернитель

Стражница гильдии

Женщина человек (живой мертвец)

Стражница (Боец)/Охотница (Рейнджер) 40 уровня

Титулы: Рабыня, Погибель людей, Сломленная

Не удивительно, что такая гильдия использует в качестве стражников рабов. К счастью, присутствующие здесь поголовно относились к типу воинов. Хотя, не имея возможности скрытно атаковать, справиться с ними было трудновато, но у них не было хилеров, что отыграло ключевую роль, когда наши благословлённые мечи порубили эту мелкую сошку на кусочки.

Реджент, наш боец и мейн-танк, всё это время один на один сдерживал Аспара, не подпуская 90-уровневого к нам до тех пор, пока мы не закончили с теми слабаками. Битва долго не затянулась: впятером мы без труда смогли не дать Аспару подобраться к Девону, пока тот готовил какую-то сильную магию направленного действия. Потому как мертвяки - это, как правило, твари нечестивые, а Аспар (будучи тупым качком, помешанным на причинении людям боли как капитан стражи гильдии рабов) с самого начала имел низкое магическое сопротивление, то закономерно, что одно заклинание сняло у Аспара половину здоровья. А благодаря всем тем ранениям, что мы нанесли ему до этого, для уничтожения мерзавца достаточно было нанести всего ещё пару ударов.

Я поднялась по ступеням и увидела стоящего там лидера гильдии, держащего в руке меч, и прячущуюся за ним его семью: жена, два сына и дочь - вот и все его живые (или неживые) родственники. Отлично, значит, нам не придётся отлавливать их.

Стенвей Лешлорд

Мужчина человек полудемон (живой мертвец)

Убийца разума (Доминатор)/Ассасин (Разбойник) 100 уровня

Титул: Изготовитель оков, Садист, Погибель эльфов, Осквернитель, Разрушитель воли, Развратитель

– Что же, наконец ко мне пришла одна из пешек Мирельс... – могу с точностью сказать, что он собирался сказать что-то ещё, но я тут же подала Девону знак. На семью (в которой у всех были от 10 до 20 уровни) было наложено массовое лечащее заклинание, что заставило лидера гильдии прервать его типичный злодейский монолог.

– В АТАКУ! – по моей команде мы бросились в бой. Этой ночью линия Лешлордов оборвалась.

(От лица Зайна)

Тишина, следующая за нами с приходом на площадь, не продлилась долго. Вскоре вновь разгорелась битва, да ещё с большей яростностью, чем прежде. Рыцари ордена отступили за спины ядра защищающих их путешественников, состоящих в основном из светлосторонник и тех придурков Преемников. Нейтральные и тёмносторонние нахлынули на них, подобно волне. Со мной во главе наша группа, словно копьё, прорвалась через фронтовую линию прямо к Зефаре и её Преемникам.

Преемники Торгана, откровенно говоря, были в отвратительном положении. После того, как они благодаря мне стали заклятыми врагами Мирельс, за ними в течении недель охотились. Почти все НИПы гильдии погибли, а путешественники, не считая Зефару, были убиты столько раз, что их уровни упали до 20-х. Хотя во всём городе перед тем, как мы прибыли через портал, было штук, наверное, тридцать путешественников с уровнем выше 30. Шестеро из них принадлежали гильдии "Ночной реквием" - они пополняли запасы перед отправкой и дальнейшим исследованием мира, а их уровни были в диапазоне 50-х. Плюс ко всему, все игроки были в ужасном снаряжении, потому как средств на поддержания старого снаряжения и материалов или заданий для получения нового не поступало.

Поэтому логично, что я воспользовался возможностью заполучить больше рабов: как-никак, у меня всё ещё было множество низкоуровневых ошейников ещё с того времени, когда я гриндил опыт для зачарования. Из тридцать выживших членов Преемников десятеро теперь стали моими рабами, а пятнадцать были отправлены на респавн. Стоящая передо мной вместе с четвёркой своих подчинённых Зефара с яростью посмотрела на приблизившегося к ней меня. Трое из четверых не выдержали и рванули со всех ног, растворяясь в толпе. Остались только Зефара и один боец ближнего боя. До этого самого бойца вскоре пришло осознание, что открывать спину рыцарю смерти, при этом будучи нежитью, - дурная затея, и тот стал куколкой Хрозн.

Зефара вскрикнула в ответ на предательство и захват её пешек и указала на меня. Из-за шума битвы я не мог слышать, что она там произнесла, но смысл сказанного и так вскоре стал ясен.

Зефара Войд вызвала Зайна Даркмора на демонический поединок! Как вызывающая, Зефара платит 1000 ЗМ в связи с условиями и положениями пользовательского соглашения, от вызова нельзя отказаться. Оба игрока могут выбрать смертельный штраф для своего соперника, который тот получит в случае поражения. Смертельные штрафы могут быть абсолютно любыми - вплоть до удаления персонажа. Смертельные штрафы не могут затрагивать аккаунт оппонента в Struggle.net или использоваться для выведывания любой финансовой или персональной информации об игроке. Попытки сделать это приведут к перманентному бану во всех продуктах Icestorm.

Введите смертельный штраф для вашего противника:

Обработка смертельных штрафов...

Оба игрока выбрали допустимые в соответствие с пользовательским соглашением смертельные штрафы.

Я улыбнулся, видя прервавшее сражение синее окошко. Посмотрев на Юкико, я к ней обратился: "Пока меня не будет, разберитесь с рыцарями!"

ВНИМАНИЕ!

Зефарой Войд был объявлен демонический поединок Зайну Даркмору. Поединок будет длиться до смерти. Никаких ограничений на заклинания или способности. Никакие другие существа не могут принять участия в поединке, за исключением призванных с помощью магии. Соперники будут призваны на поединочную арену через 3... 2... 1...

И вновь я на арене, только на этот раз перед Зефарой. Выглядя такой высокомерной, какой может только помешанный фанатик, она сказала: "Пришёл твой час, гнусное создание! Я очищу тебя от всех грехов и верну Торгану его положенное место в этом мире! Да снизойдёт на тебя пламя из самой преисподней!"

Зефара там что-то щебетала, но меня мало волновал её злодейский монолог. Если бы я желал, чтобы мне прочитали проповедь, я бы пошёл в церковь. Но когда она начала кидаться в меня адским огнём, подобно толпе, бросающей бусы на топлесс студенток в Жирный вторник, я разразился смехом. Мне даже парировать эти атаки не нужно было. А зачем? У меня сопротивление к адскому огню!

Видя меня, идущего напролом через её пламя, Зефара вскрикнула в испуге. Сучка даже развернулась и побежала, пытаясь разорвать дистанцию, насколько это возможно, и перейти к "плану Б", каким бы он у неё не был. До меня доносились слова какого-то заклинания, что она зачитывала на бегу. Определить его я не смог, но это было что-то навроде призыва.

Зубастый рой

Другой кошмар

40 уровень

Во тебе на. Похоже, "культисткой кошмаров" она зовётся не для галочки. Арена внезапно заполнило ну точно не менее нескольких дюжин двуногих созданий метр в высоту, все ухмылялись во весь рот и истекали слюнями. А ещё они были СЛИШКОМ заинтересованы во мне. Запрыгнув на ближайшую стену, дабы избежать их зубов, которыми они скрежетали от голода, я увидел, как Зефара хохоча отступила назад, будто бы уже ликуя от победы.

Ладненько, ситуация опасная, но справиться я смогу. Пробежавшись вдоль стены, я прыгнул в направлении Зефары. Её это не спугнуло, так как между нами с ней всё ещё находился целая куча этих тварей. Но в месте моего приземления я призвал Полночь, и моя нога аккуратно опустилась на седло. Вместе со своим появлением Полночь раздавила нескольких тварей из толпы, но у неё не было и шанса в прямой битве, поэтому я тут же отозвал лошадку, как только спрыгнул с её спины и успешно миновал рой не слишком этому обрадовавшихся кошмаров.

Выражение на лице Зефары, когда я приземлился на землю позади кошмаров, у которых заняло несколько секунд для того, чтобы понять, куда я делся, было бесценно. С моими 230 ловкости (вместе с предметами) я с лёгкостью достиг Зефары ещё до того, как она успела отойти от шока. Больше заклинаний я никаких использовать не мог, поэтому в итоге прикончил сучку вспоров ей живот своим вакидзаси и отрезав голову катаной. На этом поединок окончился.

(От лица Юкико)

После того, как хозяин телепортировался на арену для демонического поединка, битва на площади так просто не закончилась. Однако хозяин поработил немало Преемников, а наш напор позволил пытающимся убить рыцарей поднажать и продолжить атаку, но мы были не в силах прорваться через оборону врага. "Светлосторонние" были дезорганизованны, но всё ещё удерживали позиции.

А затем с другой стороны площади раздался рёв. В стремлении убить или защитить рыцарей, а также из-за хозяина, вызвавшего переполох, все забыли о Меркас. Это было... неразумно.

Поток драконьего пламени охватил тыл фракции защитников рыцарей (а также немалую часть самих рыцарей). В этот момент в ядро рыцарей также понеслись АоЕ атаки магов и других заклинателей. Волшебный огонь, святой свет и драконье пламя слились вместе в огромный столп разрушения. И когда тот утих, остался лишь один рыцарь в окружении трёх защитников. Но почти сразу же те пали наземь, не выдержав ран.

С воинственным кличем я взмахнула своей катаной и отсекла голову рыцаря. Сразу же за этим перед нами появился синий экран, и почти сразу же с поединка вернулся хозяин. Разрушился поднебесный купол, впервые за несколько месяцев открывая виду дневное небо, и я посмотрела, что мы получили.

Событийное задание завершено!

Возвращение Тёмной дочери

Много веков назад, когда была поймана Мирельс, один из её детёнышей попытался спасти мать, но был запечатан рыцарями ордена святого Джорджа. С разрушительным течением времени её местонахождение было утеряно, и только сейчас Меркас Тёмная была найдена и освобождена, в этот раз ещё сильнее желающая присоединиться к своей матери.

Меркас Тёмная пережила битву, а рыцари святого Джорджа в Тёмной гавани были уничтожены. Наравне с истреблением её врагов это утихомирило гнев Мирельс. Сражающиеся против рыцарей заслужили награду! Чего нельзя сказать о разозливших её решивших помочь им. Но главное, что теперь Тёмная гавань снова свободна!

Ранг В

Успех Меркас переживает битву до поражения рыцарей святого Джорджа.

Провал Меркас умирает до поражения рыцарей святого Джорджа.

Награда

2500 золота

10000 опыта

Титул, основанный на принятых действиях

Завершение события "Падение сумерек"

Помогавшие Меркас получают следующий титул:

"Друг драконов"

Друг драконов

Все создания драконьей крови начинают относится к вам нейтрально или положительно.

+20% к социальным навыкам с драконами

Уже имеющие титул "Друг драконов" взамен получают следующую способность:

"Призыватель драконов"

Один раз в день призывает дракона-конструкта вам на помощь. Вид дракона зависит от мировоззрения и будет эквивалентен вашему уровню. Призванные таким образом драконы будут служить в течении 1 минуты за каждый уровень или до смерти, а затем вернуться туда, откуда прибыли.

Сражавшиеся против Меркас получают следующий титул:

"Враг драконов"

Вы являетесь врагом всех созданий драконьей крови. Любое создание, в чьих жилах течёт кровь драконов, начинают относиться к вам враждебно.

-20% ко всем социальным взаимодействиям с драконами

+5% урона против драконов

Хозяин положил свою руку на моё плечо и воззвал к толпе: "Тёмная гавань вновь свободна!" В ответ раздались оглушающие радостные крики.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Описание шестого тома**

Тёмная гавань, пребывавшая под проклятьем богини драконов, теперь свободна! Что же на этот раз намеревается делать герой, спасший город? Без понятия, ибо никаких героев там и в помине не было. Был там один злодей, что, может быть, с самого начала и освободил богиню, но с точностью могу сказать, что никаких негативных последствий это за собой не повлекло. Как бы там ни было, Зайн Даркмор, возможно, известнейший игрок в "Век анархии онлайн", изнывает, будучи ответственным за управление гильдией и правление землями, дарованными ему королём эльфов. Он тратит слишком много времени на всю эту волокиту, и у него почти не остаётся времени на мир. Так сильна жажда беспорядка, что даже растущий гарем из порабощённых красавиц не может её унять. Что же нужно искателю приключений в такой ситуации? Ответ прост: ДОРОГА!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 61 - Трейд чат 3**

Аноним3, Куки, АлаяДженни, Халла, Джонист, Даркмор, Рыцарь Даркмора, Падшая, 133tДружок, За\_силой\_правда, Исследователь, Огнегривая, Дроу\_в\_свободе, Ходячая мертвячка, Жнец, Избранный светом, Сангриевые мечты, Лелиана, КомандорКаллен, Убийца порождений тьмы и З.Войд в чате.

Дроу\_в\_свободе: Вот это да! Видели стримы с большой битвы в Тёмной гавани? Крутотень!

АлаяДженни: Глянула некоторые. Правда, я была в гуще событий, так что могу сказать, что на деле там всё было гораздо безумнее.

Лелиана: Наверное, раз уж все умудрились забыть о драконе прямо посреди боя.

За\_силой\_правда: Ну, там и так разгорелась огромная битва, да ещё и дракон, открывший портал в небе, сбил народ с толку.

Ходячая мертвячка: Ну да, а ещё все наблюдали за Зайном и его гаремом, спускающимися из портала, использовав дракона на манер грёбаного такси.

Даркмор: Эм, мы хотели отвлечь всех и приковать внимание к себе.

Жнец: Погодите, то есть вся эта сцена была только \*отвлечением\*? Что же ещё вы там натворили?

Огнегривая: К событию прилагалось скрытое задание. Одна из семей, имеющая отношения к тем, кто лишил свободы Мирельс, теперь исчезла.

КомандорКаллен: Нифига себе. Стоп, а ты, случаем, не из Арии?

Огнегривая: Нет, но мне посчастливилось соперничать с их Джонистом в WoD. Мы оба были одними из лучших исследователей наших гильдий.

Джонист: Кстати, я же, вроде, всё ещё обхожу тебя на пару ключевых секретов?

Огнегривая: Не задирай нос. В общем, нам нужно было как-то отвлечь часть стражи и игроков, что были на нашем пути. По этой причине я связалась с другом, который помог нам узнать больше о той семье.

Исследователь: А я поговорил с другом из Арии.

Даркмор: Который связался со мной. После того, как дракониха согласилась провести нас через купол, было несложно обратить к себе всеобщее внимание и перенести центр битвы на площадь.

Куки: И это позволило дракону незаметно подлететь и лишить их всех жизни, так?

Сангриевые мечты: Ничего себе. Как вы вообще додумались до всего этого?

Даркмор: Ну, мне всегда нравилось читать и смотреть всякое, связанное с военными сражениями. Совет для тех, кто вдруг решит повести за собой людей в ВАО: почитайте Сунь-цзы и Клаузевица.

Падшая: Получается, это уже второй демонический поединок, а игре всего-то пара месяцев! Что ты получил за победу на этот раз?

З.Войд: \*хнык-хнык\*

Даркмор: КХМ-КХМ!

З.Войд: \*вздыхает\*

З.Войд теперь Сучка Даркмора.

Сучка Даркмора: Вы довольны теперь, хозяин?

Даркмор: Почти. Накажу тебя позже.

Рыцарь Даркмора: Серьёзно, можно подумать, с первого раза она всё усвоит.

Падшая: Вау. Ладно, а кроме сучки-разрушительницы оков ты ещё что-нибудь получил?

Даркмор: Ну, это, наверное, не такой уж и секрет. Моей целью было сделать так, чтобы люди не прибегали к демоническим поединкам без достойной причины, поэтому я выдал ей десятисоставной штраф. Первое: я заблочил её персонажа, чтобы она не могла его удалить, обменять или продать вплоть до тех пор, пока Icestorm поддерживает игру. Второе: я заставил её использовать полномочия главы гильдии и передать всё принадлежащее Преемникам Арии. Всё имущество, всё золото и предметы на складе их гильдии, всё, что они построили, теперь моё. Четвёртое: я приказал ей передать её личное имущество и деньги мне, включая то, что находилось на её личном складе. Пятое: я избавил её от подкласса и профессии и наделил новыми. Теперь она жрица адского пламени (Огненная ведьма)/Бард 40 уровня, а её профессия - куртизанка. Шестое: теперь она моя рабыня и не может надевать никакую одежду в безопасных зонах. При входе в безопасную зону вся её одежда тут же снимается и заново надевается при выходе из зоны или когда начинается битва. Седьмоё: она в принудительном порядке получила титулы "Верная" и "Мазохистка". Восьмое: она подвергается особому эффекту очарования, который делает её очень... радой моему присутствию. Девятое: следующие четыре месяца (по игровому времени) она проведёт в моих владениях на землях Вирмвуда, где будет деревенской шлюхой. Десятое: любой участник Сумеречной Арии, любой принадлежащий мне раб, трэлл или призванное существо может приказывать ей от моего имени, если только их приказы не исключают мои.

Падшая: Жесть.

Куки: Ты не изменяешь себе...

Жнец: Да что за чёрт?! Зачем вообще кому-то продолжать играть с такими наказаниями?

Джонист: Всё из-за первого ограничения. В ВАО можно иметь лишь одного персонажа. То есть, если ты не можешь его удалить, обменять или продать, тогда у тебя лишь один выбор: либо смириться, либо покинуть игру – навечно.

Жнец: А разве не запрещено через демонический поединок влиять на аккаунты в Struggle.net?

Исследователь: Запрещено. Но Зайн всего лишь повлиял на серверную информацию и вообще никак не затронул Зефарин аккаунт в Struggle.net или её реальную жизнь. Можно сказать, это самое худшее наказание, которое он только мог ей выдать в пределах правил игры.

Даркмор: Ну, была пара вещичек, которые можно было добавить, но я остановился на этом.

Сучка Дармора: ЧТО? Что ещё вы могли сделать, чтобы пристыдить меня?

Даркмор: Как насчёт раздвигание ног перед каждой лошадью, собакой и скотом в городе?

Сучка Даркмора: Да чтоб меня выебали.

Даркмор: Это я обязательно.

Сучка Даркмора: АГРХ!

133tДружок: Погоди, а что с теми титулами? Зачем ты выдал врагу титулы?

Рыцарь Даркмора: Из-за их особых эффектов.

Даркмор: Давайте дадим шлюшке объяснить всё самой.

Сучка Даркмора: \*вздох\* "Верная" заставляет меня чувствовать удовлетворение, когда я слушаюсь хозяина. Ещё я получаю +10% ко всем действия, когда выполняю приказы хозяина. "Мазохистка" наделяет меня качеством "Так приятно болит" и заставляет чувствовать удовольствие от боли.

За\_силой\_правда: И поэтому ты не бросал вызов на демонический поединок всем подряд просто потому, что у тебя достаточно денег?

Даркмор: Именно. Для решения разногласий подходят и обычные поединки. Если же вызываешь кого на демонический поединок, сто раз удостоверься, что можешь победить, а иначе твоя жизнь может превратиться в ад.

Избранный светом: Зачем тогда ты вызвал Кали в тот раз?

Даркмор: Потому что иногда бывает так, что тебе не нужно решать разногласия. Иногда нужно избавиться от проблемы. Кали собиралась устроить в игре зомби апокалипсис и сделать себе так имя. И у неё даже получилось это провернуть на землях дроу, судя по обеспокоенности тамошних игроков. Обыкновенный поединок или ПК никак бы не помогли её остановиться.

Избранный светом: Мыслишь как Торган даже будучи Зайном?

Даркмор: Хах! Нет, я делал это лишь для себя. Я работал над становлением Арии в Вирмвуде, и хоть я и поработил для этого кучу людей (большая часть из которых относилась к НИПам, но и парочка игроков тоже попалась), однако я не пытался делать ничего тупого, навроде апокалипсиса. Люди, которых я в принудительном порядке поработил, все до единого сражались против меня и пытались испортить остальным игру. Из-за этого я и стараюсь заработать себе имя, а портить остальным игру просто для того, чтобы сделать стать известным, меня не интересует.

Убийца порождений тьмы: К слову, насколько большой гарем ты себе собрал?

Рыцарь Даркмора: Хах!

Куки: И вправду, сколько уже их у тебя?

Даркмор: Ну, перед битвой с Зефарой мне удалось нацепить ошейник на рабов десять, но трое из них – выжившие НИПы из Преемников, которые после почти сразу умерли. Итак, количество моих рабов? Близко тридцати шести, хотя мало кого из них я расцениваю как часть своего гарема. Почти всех их я поставил на стражу моего замка. Если мы говорим о девушках, с которыми я регулярно сплю, то их всего семь: четыре моих девушек, присутствующая тут РД, совращённая мною фамильяр, одна из моих трэллов и моя новая сучка.

Огнегривая: Вау. Должно быть, у тебя и свободной минутки нет.

Даркмор: Оу, а ещё со мной покувыркаться осмеливаются кое-какие девчонки из гильдии. Правда ведь, Куки?

Куки: \*краснеет\*

Джонист: ХАХ! Когда какая-либо девушка осмеливается на такое или проигрывает спор, её легко можно узнать по походке на следующий день!

Избранный светом: Что, серьёзно?

Рыцарь Даркмора: Скажем так, когда он создавал персонажа, то на секунду решил поребячиться и поднял один из ползунков аж до самого верха.

Даркмор: Что-то я не слышал, чтобы ты жаловалась.

Рыцарь Дармора: хи-хи!

Сучка Даркмора: Это не может быть хуже тех трёх дней ада... не может же?

Куки: Смотри, выносливость зависит от твоего телосложения. У него же её в два раза больше, чем у танков, несмотря на то, что он заклинатель.

Даркмор: Не беспокойся, зверушка. На целую ночь всё моё внимание будет приковано только к тебе.

Сучка Даркмора: Вот чёрт.

Падшая: Получается, Сумеречная ария является доминирующей тёмносторонней гильдией в игре?

Даркмор: Не знаю, не проверял. Мы не ставим цели получить главенствование в игре или типа того. Но среди нас почти все – бывшие Владыки света из WoD, поэтому нас мы как следует научены и опытны. Наша гильдия точно закрепилась лучше всех в Вирмвуде, но что насчёт всего сервера, то я точно не знаю.

Огнегривая: А есть ли у вас какие-либо планы по расширению?

Даркмор: На самом деле, да. Мы уже какое-то время разговариваем о создании филиальных гильдии в других землях под системой альянсов. Таким образом мы получим определённые права в игре, несмотря на мой статус дворянина в Вирмвуде.

Исследователь: Умно. Если бы ты, дворянин Вирмвуда, начал создавать гильдию, скажем, в королевстве дворфов, это вызвало бы негодование, но если эти гильдии будут просто партнёрами....

Даркмор: Ага. И пока Огнегривая сама об этом не заговорила, у меня есть к ней предложение. Мы бы хотели, чтобы Ночной реквием стал нашим первым филиалом. Джонист о вас высокого мнения, ребята, да и я видел стримы с вашей атакой лидера гильдии. У вас отлично получается.

Огнегривая: Оу, вау. Но мне нужно сначала поговорить с остальными. Хоть я и лидер гильдии, но мы всё же команда.

Даркмор: Без проблем. Отправь сообщение Лекситян, если вам нужно будет узнать детали. Но если вы согласитесь, тогда милости прошу в Теневой альянс.

Избранный светом: Почему "теневой"?

Даркмор: Потому что мы все тут где-то посредине между тёмным и серым. Мы можем спасти мир, но сделаем это не во имя добра и света, а скорее потому, что этот мир является местом, где мы проводим своё время. По такой же аналогии мы не будем уничтожать это место, потому что где нам тогда веселиться? Но мы не будем связывать себя теми правилами, которыми себя связывают светлостороние. Мы будем врать, будем обманывать, воровать и убивать. Будем делать всё что захотим, если только это не уничтожит мир или повлечёт за собой кучу проблем для гильдии.

Исследователь: А если кто-то выступит против?

Даркмор: Пускай, но пусть при этом осознают, что с пытающимися противостоять нам мы также делаем что хотим. С приходящими к нам с миром мы будем дружными. Выкинь что-нибудь эдакое, и лучше бы тебе бежать куда глаза глядят, потому что мы сделаем всё, чтобы выкинуть тебя из игры. Нам нет нужды связывать себя всякими противными "ограничениями", как во времена Владык света.

Огнегривая: А вот эти вот филиалы, они же тоже будут под защитой?

Даркмор: Да. Атака одного – атака всех. Если кто-то атакует членов Арии, тогда в игру вступят ВСЕ – будь они в гильдии или просто частью альянса. Если какой-то игрок начнёт сражение с членом альянса, последний может либо сам всё решить, либо дать расправиться с этим альянсу. Игрока будут преследовать до тех пор, пока атакованный не почувствует, что его месть свершилась, или пока враг не сдастся.

Рыцарь Даркмора: А если кто-то попытается зайти слишком далеко, пусть вспомнит, что случилось с Кали и Сучкой Даркмора.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 62 - Возвращение в Фатон**

Уже как месяц прошёл с битвы за Тёмную гавань. Когда спало проклятие Мирельс, превратившиеся до этого в нежить вернули себе статус "живых" и получи обратно возможность покинуть город. Король, естественно, был благодарен за возвращение его к живым, но также более чем немного раздражён тем, как вели себя путешественники во время заточения в городе. По городу покатились слухи, что Мирельс освободил путешественник, и вследствие этого путешественникам был запрещён вход в столицу до получения особого паспорта.

Понятное дело, появился чёрный рынок, переправляющий путешественников внутрь и наружу города, когда тем требуется завершить задание или увидеться с тренером. Гильдия авантюристов, расположенная в самом центре торгового района, вошла в положение и открыла новое здание за стенами города. Некоторые ремесленники последовали их примеру, и вскоре в паре милей от города, где не распространялся указ короля, образовался небольшой городишко.

Я объявил на форумах о Теневом альянсе, и к тому частично подскочил интерес.. Мы с народом посовещались и решили вступить в альянс с одной гильдией из каждого королевства, по крайней мере для начала. Сумеречная ария будет представлять Вирмвуд, а Ночной реквием – Огрейн. Но кроме этих было ещё множество гильдий в других странах, и я не собирался вот так, без отбора, добавлять всех подряд в альянс.

Это была одна из причин, по которой мы вновь отправились в путешествие – теперь уже по Огрейну. Я оставил Зефару обучаться у Икноры всякого рода магии, так как до этого та ступала по до чёртиков безумному пути волшебства. Когда я попросил её об этом, она была рада, а ещё сильнее обрадовалась, когда я убедил её, что с Зефарой она не будет чувствовать себя такой "одинокой" теми долгими ночами, в течении которых я буду в отъезде. Зефара, с другой стороны, была попросту рада тому, что получила возможность заняться чем-то, помимо выполнения работы деревенской шлюхи. Полученный в ходе этой работы опыт, который хоть и не мог сравниться с тем, что выдаётся при прохождении заданий и убийстве монстров, позволил ей за месяц поднять парочку уровней. Хотя я всё ещё и не давал ей надевать одежду в безопасных зонах.

Целью намечающегося раунда отбора в потенциальные союзники были Племенные земли орд. Не существовало цельного королевства орков или гоблинов, однако большая часть разнообразных кланов орков и гоблинов, конкурирующих друг с другом и устраивающих нападения на соседние страны, находилась именно в Племенных землях. Огрейн расположился между Вирмвудом и Племенными землями, и поэтому мы решили по пути заскочить в Фатон: свою роль сыграла ностальгия, но также не обошлось без желания увидеть, не происходит ли там чего-нибудь новенького.

Значение вашего шарма пересекло значение в 500, и вы получаете бонус, основанный на вашем стиле игры:

Благословлённый любовник

Шарс довольна вами и вашим упорным стремлением распространять её учения в кровати с другими людьми. Ночь с вами может избавить от всех заболеваний и ограничивающих эффектов (паралича, увечья, проклятия и т.д.), включая восстановление утерянных частей тела. Те, кто разделяют с вами ложе, получают +10 ко всем характеристикам на 6 часов. С этого момента ваше заклинание "Благотворная страсть" в дополнение к своим изначальным эффектам даёт цели постоянное увеличение всех характеристик на 10. Данный эффект можно наложить лишь на одного человека за раз.

Зачистив подземелья на пути, мы наконец достигли 50 уровня, а мой шарм прорвал рубеж в 500 очков, благодаря чему я получил бонус "Благословлённый любовник". В общем говоря, секс со мной избавляет от болезней, проклятий и даже возвращает людям утраченные конечности, при этом дело довершает ещё и неплохой бафф. Я решил в будущем не упоминать о новом свойстве благотворной страсти: хватит мне и одного титула "Жеребца".

И вот нам шестнадцати открылся вид на Фатон. Естественно, я мог бы мгновенно доставить нас туда с помощью тёмного портала, но я не хотел, чтобы телепортация туда-сюда вошла нам в привычку. Путешествия имеют свойство вознаграждаться. Кроме того, помимо полученных в подземельях сокровищ и уровней (не говоря уже о улучшении навыков), было множество других наград. К примеру, нас попыталась атаковать шайка, судя по всему, пытающихся взять под контроль территорию бандитов, которых я же и освободил ещё в тогда, когда в последний раз проходил по этому пути. Ясное дело, что они были жестоко отметелены.

Теперь эти шестеро горе-бандитов ступали пообок с нашими конями, а шеи их украшали рабские ошейники. Мы напомнили им, что из всех двенадцати – они были "счастливчиками". Двое из оставшихся шести сейчас шли вблизи с Хрозн: рыцарь смерти по одну сторону, скелет-маг по другую. Что же сталось с остальными четырьмя? Скажем так, у Хрозн не хватало нужных материалов для создания нежити высшего уровня, однако Бледный мастер 50 уровня (Некромант) имел способность "Жертвенное замещение", позволяющее заместить нужные для создания нежити материалы другим существом. На самом деле, это был сомнительный метод поднятия нежити: тем же рыцарю смерти и скелету-магу потребовалось по две жертвы (добавьте к этому ещё по одному телу для поднятия) на замену. Низшей же нежити, к примеру – обычным зомби или скелетам – потребовалось бы лишь по одной жертве. Чем сильнее нежить – тем больше нужно жертв.

Не вдаваясь в детали, скажу, что своим походом по городу в направлении рынка рабов мы вызвали своеобразный переполох. Однако главной неожиданностью на этот раз был не мой гарем, а наш дроу-некромант, восседающая на лошади и едущая в сопровождении двух мертвяков. Хотя любой обладал способностью засечь магию. Эммит ехала позади Северы, и по ней было видно: она вовсе не рада тому, что её демонстрируют как рабыню рабыни, но не в её положении жаловаться.

Как только я ступил на рынок рабов, меня сразу же горячо поприветствовал Зехария – тот самый мужчина, что пару месяцев назад продал мне Юкико: "Ох, дружище! Я слышал много хорошо о тебе! Помог принцессам вернуться в родные земли, сразил нежить, дроу и драконов! И параллельно с этим продемонстрировал сливки нашей профессии. Судя по тому, что мне сообщали, твои соратники-путешественники с рвением повсюду ищут новых рабов. Но скидку я тебе всё равно не сделаю!"

Мы оба рассмеялись, вспомнив нашу первую беседу, и я сказал: "Эм, это довольно неудобно – просить о подобном другого тренера –, но мне кажется, я бы мог помочь тебе с обновлением твоего ассортимента. Судя по всему, бандиты – вечная проблема на Вермиллион Роуд. Вот эти шестеро – выжившие из последней группы, решившей попытать там удачу.

Немного поторговавшись, я продал всех шестерых рабов и получил 200 ЗМ. Как только с этим было покончено, Зехария улыбнулся мне и произнёс: "Я бы очень не хотел, чтобы после всего, что мы сделали, ты просто ушёл с моим золотом. Может, ты бы хотел добавить кого-нибудь в свою группу? У меня всё ещё осталась парочка красавиц, хоть путешественники и разбирают их с бешеной скоростью. По правде говоря, некоторые более предприимчивые путешественники последовали твоему примеру и начали вместо обычного убийства своих врагов порабощать их, а потому как рынки в Тёмной гавани ещё не восстановили, у нас сейчас имеется больше экзотики, чем могло бы быть при обычных обстоятельствах".

Я рассмеялся и кивнул: "Ну, было бы некрасиво с моей стороны после такой речи взять и уйти, даже не посмотрев на твой ассортимент! Давай же, покажи мне эту самую экзотику, и, может, я оставлю здесь часть твоего золота!" – в прошлый раз, когда я наведался сюда, мне удалось найти путешественницу, поэтому кто знает, что мне попадётся в этот раз?

К нам вышло шесть созданий, на каждом из них был нацеплен рабский ошейник. Их было лишь шестеро, но, на мой взгляд, все они были определённо экзотичными. После моей просьбы Зехария начал объяснять, как те попали на его рынок.

Гадриэль Лайтсворн

Женщина архонт

Благословлённая целительница (Жрица)/Божественная певчая (Бард) 100 уровня

Титулы: Тронутая богом, Чистая душой, Погибель нежити, Погибель демонов, Рабыня

Суалухн Бладрейзор

Мужчина исчадие преисподней

Помешанный на битве (Варвар)/Колдун адского огня (Огненный колдун) 100 уровня

Титулы: Убийца женщин, Погибель людей, Погибель эльфов, Погибель орков, Садист, Сексикутор, Пламенная душа, Раб

– Вот эти ангел и демон что-то между собой не поделили: пытались захватить какой-то городишко, пока все были сконцентрированы на проблемах в Тёмной гавани. Оба разместили запрос в гильдию авантюристов на убийство или захват другого. Одна группа решила взяться за оба запроса и порознь пошла и к ангелу, и к демону, убедив обоих вручить им рабский ошейник, который сработает на их сопернике. Те подумали, что будет умно дать смертным предмет, который подействует на их врага, но не на них самих. А умные путешественники предали обоих, при этом ещё и таким образом, чтобы завершить оба задания.

Я кивнул. Впечатляюще. Мне нравится такой ход мыслей. Когда я спросил, он сказал, что та группа, носящая название "Джедайские вороны", уже покинула страну и направилась в королевство людей Каледон. Если буду где-нибудь неподалёку, надо будет взглянуть на них – скучно точно не будет.

Дефу

Мужчина золотой дракон

Дракон/Волшебник 20 уровня

Титулы: Раб

Когда мы перешли к следующему, Зехария вздохнул: "Это грустная история. Какие-то ублюдки напали на логово дракона, предположительно пытаясь найти способ помочь Тёмной гавани. Они натянули на мальца ошейник и утащили его, пока не вернулась его мать. Судя по всему, они использовали магию, чтобы скрыть свой запах. Я принял ребёнка лишь по одной причине: чтобы он не оказался в месте куда похуже, и я не отдам ему ни одному человеку, если только не буду уверен, что тот будет о нём хорошо заботится".

– А работорговцу не сыграет на руку получение репутации освободителя рабов, правильно понимаю?

– Точно. Да и власти меня бы головы лишили, если бы я освободил живого дракона в королевстве после Тёмной гавани. Естественно, я хорошенько обобрал их: взял его всего лишь за золотой. Нежелание встретить на пороге разозлённых драконов было вполне себе неплохим оправданием.

Камла Найтчадл

Женщина человек дневной ходок вампир

Воина-маг (Боец)/Рейнджер 50 уровня

Титулы: Быстрая поступь, Погибель людей, Убийца девушек, Раскол орды, Рабыня

– Не прочитала контракт перед подписанием. Она путешественница, взяла заказ на что-то для одной местной гильдии, но из-за событий в Тёмной гавани не сумела закончить вовремя и провалила задание. Потому как она была не в состоянии заплатить обозначенный штраф, стража нацепила на неё ошейник и отправила ко мне.

Мейлайтэ

Женщина нимфа

Душа природы (Друид)/Певчая фей (Бард)

Титулы: Сломленная, Убийца мужчин, Развращённая, Погибель людей, Рабыня

– Скажу тебе, эта красавица – извращённая штучка. Если кто и знается на человеческой плоти, то это она. Не счесть соблазнённых и скоропостижно убитых ею. Похоже, в прошлом она была изнасилована людьми и из-за этого начала охотится на мужчин. Мы узнали об этом из слов пойманных ею путешественников. Местный лорд объявил награду за неё, а потом выставил на продажу у меня, чтобы окупить убытки, и добавил скидку с условием вывоза её из королевства.

Грайзер Праудстаф

Мужчина кентавр

Варвар/Доминатор 20 уровня

Титулы: Садист, Сексикутор, Раб, Кастрированный

Кастрированный

Кастрация является довольно распространённой практикой, используемой на животных. Чаще всего ей подвергают собак, лошадей или других животных с целью предотвратить их размножение. В данном случае на рану, полученную вследствие кастрации, было наложено заклинание. Даже если этот путешественник умрёт и возродится, она сохранится, и так продлится вплоть до тех пор, пока для возвращения его мужской силы не будет использовано другое заклинание.

-10 шарма

-100% к соблазнению женщин

-100% к сопротивлению соблазнению мужчин и гермафродитов

-25% к запугиванию или сопротивлению запугиванию

Пока сохраняется данный титул, достижение эрекции представляется невозможным.

– Ещё один путешественник. Этот подонок изнасиловал дворянку посреди дня, перед этим лишив жизни двух её стражников. Чуть не убив бедняжку, он был остановлен другим путешественником. Судья выдвинул решение: раз уж путешественников нельзя полностью убить, о чём нам хорошо известно, его сделали рабом. Он был кастрирован, так что, пока кто-либо не снимет наложенное на него заклинание, больше никто изнасилован не будет, но это ни чуть не исправило его. Он поклялся отомстить, эм, чуть ли ни всем. И мы не уверены, не вернётся ли после смерти его "дружок" в норму.

Я покачал головой: "Подобные ему заслуживают этого, если не чего похуже. Можешь сказать людям, что это состояние сохранится вплоть до тех пор, пока кто-нибудь не использует магию, чтобы исцелить его. Если найдёшь человека, которому по душе евнухи, скажи тому, что теперь вот этот будет с ним более... сговорчивым".

Мы с Зехарией рассмеялись, и кентавр злостно взглянул на меня, но ничего не сказал. Наверное, потому что ему было приказано молчать. Однако он написал мне в ЛС парочку миленьких сообщений, в которых пообещал позаботится обо мне и моих девушках, когда его дружки соберут достаточно золота, чтобы освободить его. Ага, верю. Я ухмыльнулся, а затем мы с Зехарией перешли к делу.

По итогу я вернул Зехарии всё золото и своего доложил: четыре тысячи моего я отдал за ангела, демона и дракона, а ещё две сотни, полученных от Зехарии, на организацию спектакля для дворянской семьи, пострадавшей от кентавра – живая демонстрация поедания кентавра нимфой. Но ни одного из них я бы с собой не взял – слишком много мороки.

Но меня удивила Хрозн, потратившая тысячу золотых из своего кошелька на покупку вампирши. Пара секунд, и мне пришли уведомления о присоединении к Сумеречной арии новых участников.

Когда мы уже направились в гильдию авантюристов, Зехария в очередной раз поблагодарил меня и заставил нас пообещать наведать его, если мы вновь будем проходить рядом. Может, торговля в Фатоне и поднялась из-за хаоса в Тёмной гавани, но пяти тысяч золотых вполне хватило бы, чтобы любого сделать богатейшим человеком в городе.

Только я вошёл в гильдию авантюристов, как услышал крик, а когда обернулся, то увидел полуметровый кусок льда, летящий в направлении моего лица!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 63 - Я заслужил это**

Собственно, я не думал, что меня атакуют прямо на входе. Недальновидно, знаю, но, к счастью, ледяное копьё лишь разбилось в дребезги о моё лицо. Ну, точнее сказать, об адский щит, что на данный момент мог принять уже целых 1000 единиц урона, поэтому винить кастера мне было не в чем.

Я незамедлительно заново использовал адский щит и взглянул на глупую, глупую заклинательницу, находящуюся сейчас в больших неприятностях: Юкико и Севера уже были готовы пустить в ход свои клинки и порезать крольчиху на мелкие кусочки. Я улыбнулся той и сказал: "Приветствую вас, инструктор Вайтэйл. Ваше радушие, полагаю, каким-то образом связано с тем, что на вас, судя по всему, снизошло благословление богини Шарс?" – естественно, этим ледяным магом была та, что некогда проводила моё тестирование в этом же здании, но на этот раз вместо наблюдения её гибкости я пытался не засмеяться от вида того, как она переваливалась. Судя по всему, у неё последняя стадия беременности. Уже близко шести игровых месяцев прошло с тех пор, как я закончил обучение и прошёл тестирование. Судя по тому, что я помню о полулюдях-кроликах, у них восьмимесячная беременность, так что осталось ещё немного.

Канэа Вайтэйл

Женщина высший полукролик

Повелительница зимы (Ледяной маг)/Благословлённая оракул (Жрица) 60 уровня

Титулы: Гений, Убийца мужчин, Погибель инкубов, Связанная судьбой

Оу, два титула, дающих бонус против мужчин в целом и инкубов напрямую. Не удивительно, что ей удалось сломать мой щит одним единственным заклинанием. Впрочем я стал сильнее, а мои навыки и заклинания теперь на таком уровне, что я могу видеть о ней больше информации, чем ранее. Хотя и без наблюдения мне ясно было видно, что она на меня всей душой ненавидит.

– Ты чертовски прав! Посмотри, что ты сделал со мной! Я чувствую себя грёбаной коровой!

Я не смог удержаться, и моё лицо растянулось в улыбке: "Не беспокойся: уверен, ты будешь прекрасной мамой. Да и вообще, разве мы оба не сошлись на том, что ты сама виновата? Разве не ты решила остаться в комнате наедине с инкубом, а когда тот сообщил тебе, что он специализируется на магии очарования, сказала ему сделать его лучший выстрел? – я остановился на секунду, нарочито оценивая взглядом её тело. – Кажется, мой лучший удался на славу, а?"

К этому моменту уже подоспели служащие гильдии и увели разозлённую полукрольчиху в место, где она смогла бы отойти. Как только девушки попрятали своё оружие, я успокаивающе помахал рукой извиняющемуся передо мной мужчине из гильдии: "Ничего страшного. Я не пострадал, да и вы сами знаете, какими эмоциональными бывают девушки в положении", – тем не менее я позволил им снять с меня уплату за переоценку моего статуса в гильдии авантюристов.

Имя Зайн Дармор Ранг С

Раса

Дрейк, порождение ада

(Инкуб)

Статус

Рыцарь – Вирмвуд

Лорд – Лисаэс

Супруг – Чёрная Скала

Супруг – Мирельс

Уровень 50 Класс Проклятущий клинок (Чернокнижник)

Профессия Тренер рабов Подкласс Доминатор

Титулы Палач, Сексикутор, Развратитель, Мастер создания цепей, Макиавелли, Друг драконов, Супруг дракона, Работорговец, Охотник за трофеями, Король гарема, Жеребец, Погибель нежити, Лорд своры, Призыватель драконов

Я через много чего прошёл с того момента, как впервые оказался в отделении гильдии авантюристов, и, говоря откровенно, переходу с ранга Е на С я почти полностью обязан своим значимым достижениям. Большинству людей для этого довелось бы выполнить кучу заданий в стиле "убей этого", "принеси это" и "защити вон того парня". В общем, типичный набор ММО. А вот спасение принцесс-эльфиек, предотвращение нашествия нежити и освобождение города от контроля дракона – это другой уровень. Единственная причина, по которой ранг остановился лишь на С, а не пошёл выше – это ограничение по уровню для более высоких рангов. Каким бы скилловым ты ни был, 50 уровню лучше подальше держаться от заданий S ранга, на которых обычное дело встретить созданий, чьи уровни измеряются трёхзначными числами.

И, раз представилась возможность, я взял себе парочку заданий на дорогу до границы. Коли уж еду по этой дороге, не лишним будет заработать немного деньжат, так ведь?

Извещение о новом задании!

Охота на работорговцев на Чёрноозёрской

В последнее время на Чёрноозёрской дороге, что между Фатоном и границей города Чёрноозёрск, который находится на краю с Племенными землями орд, заправляет банда работорговцев. Те действуют независимо от гильдии работорговцев и не находятся под её защитой. Гильдия работорговцев желает, чтобы эти отщепенцы стали примером для остальных.

Ранг С

Успех

Убийство или поимка банды работорговцев (20/20 осталось).

Опциально: победа над лидером банды, Чёрноглазой Ширл

Провал Побег банды работорговцев из королевства.

Награда

10 ЗМ за каждого убитого работорговца.

30 ЗМ за каждого словленного и приведённого работорговца к представителю гильдии работорговцев.

Повышение статуса в гильдии работорговцев.

Опциально: улучшение профессии

Провал задания Понижение статуса в гильдии.

Извещение о новом задании!

Нежить на тракте

Члены Молота Морадина были отправлены разобраться с нежитью на холмах вблизи к Чёрноозёрской дороге. От них уже давно не было вестей. Найдите их и спасите или узнайте их участь. Уничтожьте нежить на холмах.

Ранг В

Успех

Раскройте, что случилось с членами Молота Морадина.

Уничтожьте нежить в заброшенном хранилище.

Провал Прибудьте в Чёрноозёрск до завершения задания.

Награда

Золото

Повышение статуса в гильдии авантюристов.

Повышение статуса в империи Брудринен.

Наказание

Понижение статуса в гильдии авантюристов.

Понижение статуса в империи Брудринен.

Покончив с делами в гильдии, я двинулся на рынок, дабы восполнить запасы: впереди нас ждёт долгое путешествие. Я решил вместо дополнительных лошадей для новых рабов взять крепкую повозку и парочку тягловых животных. Заполучить всё это было сравнительно просто, при этом у меня было достаточно денег, чтобы взять довольно качественную повозку. Повозку я взял, ясное дело, потому, что на дороге впереди меня ждут работорговцы и подземелье, то бишь и лут тоже.

Естественно, я не остановился лишь на этом. Немного пошуршав, я наткнулся на парочку замечательных магических предметов, мимо которых пройти попросту не смог.

Последнее слово баланса

Тип Кинжал Ранг Редкое

Урон 50 – 75 Тип урона Колющий/Режущий

Этот крис с изогнутым лезвием изготовлен из редкого (можно сказать, даже безумного) сочетания демонической и ангельской стали. Это оружие создано для атаки как добрых, так и злых созданий – никто не ущемлён. Лезвие твёрдое при прикосновении, но во время использования обладает призрачными свойствами, что позволяет ему проходить через броню и разить скрывающуюся под ней плоть.

+30 мудрости

Игнорирует броню

Не наносит урона конструктам, слизи и нежити

Увеличенный критический урон – критические удары наносят х4 урона

Наполнение: Сплавной клинок – Относится одновременно к святому и нечестивому оружию.

Зачарование: Жертвенный клинок – При убийстве разумного создания получает бонус к наибольшей характеристике этого создания на 24 часа. Если жертвоприношение была произведено во время ритуала продолжительностью не менее в час, бонус накладывается на постоянно. Для этого жертву на время ритуала нужо либо обездвижить (физически или магией), либо она должна делать это по собственному желанию.

Благословлённый амулет Шарс

Тип Амулет Ранг Необычное

Амулет, на который нанесён символ богини плодородия – Шарс. Будучи одновременно зачарованным и проклятым, данный амулет наделяет огромной силой тех, кто не сдерживает свои чувства, но ослабляет тех, кто воздерживается.

+20 шарма

+20% к зачитыванию всех заклинаний

Зачарование: Метка любовника – Каждый раз, как вы занимаетесь сексом, восстановление ОМ увеличивается на 10 в секунду на 24 часа (не складывается).

Проклятие: Муки одиночества – Предмет можно снять лишь использовав заклинание избавление от проклятия на святой земле. Каждый раз, как вы 24 часа пробываете без секса, восстановление ОМ снижается на -30 в минуту, а также вы получаете штраф ко всем характеристикам в -50%.

Утренняя заря

Тип Головной убор Ранг Редкое

Поговаривают, эта мифриловая диадема ранее принадлежала тому самому падшему ангелу – Люциферу. Вверху диадему украшает прекрасный белый камень, переливающийся энергиями мироздания, ну, или просто магией. Надевший эту диадему получит огромную силу, но как никогда сильно отдалится от небес.

Требуется: быть ангелом.

Требуется: быть падшим или находится на службе у злого создания.

Требуется: поглотить плоть демона.

+50 ко всем характеристикам

+25% ко всем навыкам

-50% к потреблению ОМ всеми заклинаниями

+5.0 к восстановлению ОМ и ОЗ в минуту

Сопротивление негативным побочным святым и нечестивым эффектам (не влияет на урон).

Кинжал идеально подходил на замену моему жертвенному кинжалу. Временность баффа шла ему в минус, но сам по себе он был лучше моего старого оружия. Тем более что я могу получить постоянный бафф, выполнив какой-то ритуальчик.

Амулет тоже был хорош. Кто-то назвал бы меня помешанным на сексе. У меня есть гарем из красавиц, который может удовлетворить мои нужды в любой день, а значит ОЧЕНЬ навряд ли я окажусь под воздействием этого проклятия. Мне также удалось изучить зачарование этого проклятие, то бишь теперь я могу его воспроизвести. Проклятые рабские ошейники, заставляющие надевших их совокупляться с кем-то каждый день, стали бы одним из способов наказать строптивых рабов без причинения им вреда и сопутствующего этому снижению цены при продаже. Кроме того, я точно знаю, что есть немало потенциальных владельцев, которые бы сильно хотели владеть секс-рабынями, зависящими от них из-за проклятия.

Утреннюю зарю я закинул в инвентарь не колеблясь ни секунды. Это была "удачная" находка и при этом действительно узконаправленный предмет, найденный неким авантюристом в каком-то подземелье, от которого тот пытался избавиться на аукционе. Из-за целого ряда условий мало кто хотел его взять, а потому я урвал его по низкой цене. Как натренирую немного Гадриэль, дам ей надеть его.

В придачу я также прикупил свиток телепортации. Позже он может пригодиться. Сейчас же я просто собрал всех и мы вместе направились в отель: мне необходимо "поговорить" с одним ангелом.

После ужина я разрешил девушкам заняться с драконом, чем бы они там ни хотели, и оставил демона на страже за дверьми наших комнат. Что касается меня, то мне в моей комнате составила компанию Гадриэль. Она была одета в милое неотрезное платье, которое подчёркивало её изгибы. Ранее она сказала мне, что её броня и оружие были связаны с ней и хранились в пространстве, откуда их можно было легко призвать, так что с ними всё в порядке.

– Собираетесь меня изнасиловать? Я знаю, какие вы – смертные. Тот рабовладелец сказал мне, что он сам не забрал мою девственность лишь потому, что тогда бы моя цена упала, – она пыталась показаться храброй, но меня не обманешь.

– Отлично. Тогда ты не будешь тратить силы, чтобы говорить о том, могу или не могу я такое сделать, или о моей расплате за грехи и всему тому подобном.

Отвечая на вопрос, да, я тебя изнасилую. Ты принадлежишь мне, и я хочу отведать тебя. Но по крайней мере ты можешь быть спокойна, зная, что я не один из тех хозяев, которые получают удовольствие от пыток и терзаний находящихся в их власти. Ах, я сделаю это, если потребуется, но как последователь Шарс, я предпочитаю видеть, как мои зверушки дрожат от моих навыков в постели, а не от моих навыков владения плетью.

Ангел не успела ответить, как я прижал палец к её губам и сказал: "Я наслажусь твоим телом – с этим ничего не поделать. Но если ты будешь служить мне с радостью, я сделаю всё, чтобы, пока я нахожусь в этом мире, ни один другой мужчина не тронул тебя без твоего согласия и с тобой ничего не сталось. Попытаешься ослушаться и сопротивляться – посажу тебя в колодки в своей деревне, чтоб любой мог насладиться тобой, как захочет. Лично я не хотел бы, чтобы такое прекрасное создание, как ты, было лишено своей гордости на таком представлении".

Пока я говорил, то начал потихоньку изучать её тело своими руками прямо через надетое на ней платье. Вместо того чтобы грубо её лапать, как какую-нибудь шлюшку, я был мягок, подразнивал её и ласкал. Мои пальцы ущипнули и потянули один из закрытых тканью сосков, и она испустила стон. Я не торопил её с решением, давал время подумать и полностью отдался прелюдиям, подводя её к краю, но не позволяя за него зайти.

В конце концов, казалось, часы спустя, хотя на деле не прошло и четверти часа, она со всхлипом сказала: "Я буду служить вам с радостью", – затем она вкрикнула: я позволил ей кончить первый раз за ночь.

– Хорошая девочка.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 64 - Кровавые обряды**

Утром, предварительно позавтракав, а затем подготовив лошадей и нашу новую повозку, мы двинулись в путь. Гадриэль с демоном, судя по всему, спрятали своё оружие и броню или же могли призвать их в любой момент, а потому находились в прекрасном состоянии и были готовы к любой схватке, с которой мы сегодня могли столкнуться. Единственным неготовым к тяжкой битве был молодой дракон, но, по сути, это можно было понять.

Как я и ожидал, первый день путешествия оказался сравнительно лёгким. Бандиты побаивались привлекать к себе внимание вблизи города: ещё патруль королевской стражи поймает или жертва в город сбежит. Конечно, и вблизи города банда разбойников могла напасть на одинокого путешественника или даже небольшую пешую группу, но скрыться без лошадей – дело непростое, при этом засесть и подстеречь жертву гораздо проще, когда не нужно было быть верхом. Нет, все бандиты, что увидели бы нас, конечно, если бы они были связаны с нашими целями, поспешили бы предупредить остальных, дабы подготовить соответствующую засаду.

До Чёрноозёрска было пять дней пути. Напасть на нас должны где-то завтра-послезавтра. То бишь этой ночью, если всё пойдёт как надо, ничто не помешает, как мне казалось, ключевой части этого дня. Для начала мне надо было поговорить с дракончиком, потому я подозвал к себе Дефу.

– Да, хозяин? – дракону явно не приносило удовольствие обращаться к кому-то "хозяин", но тот был достаточно сообразительным и понимал, что при желании я могу превратить его жизнь в ад, а сил сопротивляться мне у него сейчас попросту не было.

Я потянулся к дракошке и расстегнул ошейник, висящий на его шее: "Да будет тебе известно, что я Зайн Даркмор, наречённый Мирельс другом драконов. Теперь, Дефу, ты можешь идти, куда пожелаешь. Правда, недавно Мирельс навела шума в королевстве, поэтому очень навряд ли, что тебя примут с распростёртыми объятиями в этих землях. Есть у тебя какое-нибудь место, куда бы ты мог пойти?"

Дракончик на секунду встал в ступор, но с успехом вернул себе самообладание: "Эм, такого от этого разговора я точно не ожидал. Думал, меня ждёт такая же "беседа", которую ты провёл с ангелом вчера ночью. Ага, стены в таких отелях очень тонкие".

Я рассмеялся и ответил: "Что ж, надеюсь, остальные тоже повеселились. Нет, не такая же. Ты на самом деле можешь идти, куда пожелаешь. Но ты ещё юн и тебе только предстоит дорасти до своей истинной силы. Скажи, а чем ты занимался до того, как тебя поймали?"

Дракон калачиком свернулся на месте в повозке и помотал головой, пожав плечами: "Среди драконов я всё ещё считаюсь детёнышем, хотя и более умным, чем большинство людей. Мне ещё многому предстоит научиться".

– Так уж вышло, что у меня в распоряжении находится замок и прилегающие к нему земли – в эльфийских землях. Можешь смело остановиться там, только не вреди моим людям и, если понадобится, помогай защищать крепость да землю. Там есть парочка умелых магов, и те могут помочь тебе с обучением".

– А тебе с этого какая выгода?

– Помимо дружелюбно настроенного дракона в моих землях? Или того факта, что благодаря этому самому дракону его обозлённые сородичи с меньшей вероятностью подумают, что я за одно с их врагами? – я разразился хохотом. – Ну, по мере становления лучшим чародеем ты будешь обязан проводить кое-какие исследования. Я и моя гильдия могут оказать тебе с ними помощь, а за сами исследования мы не пожалеем награды. Кроме этого, мы ещё и узнаем больше о драконах, что всегда полезно, а также о том, как другие создания используют магию. Я достаточно дальновиден, чтобы уметь заглядывать в будущее, а не ограничиваться лишь представлением о настоящем.

Дефу кивнул, а затем сказал: "Отлично, я принимаю твоё предложение".

– Замечательно! Кстати, хоть это и не обязательно, но если ты присоединишься к моей гильдии, то тебе будет доступно больше ресурсов. Я отправлю тебе приглашение, – после этого гильдия пополнилась одним драконом.

Покончив с одним намеченным делом, я перешёл ко второму. Найдя демона, я приказал тому снять экипировку, которую я сложил в свой инвентарь, а затем лечь на землю, вытянув руки и расставив ноги. Ещё я приказал ему не говорить, дабы, пока я рисую на земле вокруг его голой фигуры знаки, избавить себя от его позёрства и жалоб. Тем не менее я решил, что позволю ему узнать его судьбу: "Что ж, время истины. Говоря по правде, когда я заходил на рынок, то не планировал брать себе трёх рабов. И у меня нету ни малейшей причины держать подобное тебе создание возле себя. Но и с тебя будет прок – поэтому то ты, собственно, и находишься сейчас в ритуальном круге.

Доводилось ли тебе когда-либо слышать о Айэвсовском ритуале поглощения жизни демона? О, по глазам вижу, что слышал! Ну, я всё равно немного расскажу – на случай, если ты с ним плохо знаком. Так вот, это особый ритуал, который провести можно лишь имея определённые компоненты. Первый из них – это демон, что послужит в качестве жертвы. Спасибо, что согласился ею стать, кстати. Второй – девственная кровь ангела, которая была собрана не позже месяца назад, – я достал пузырёк с алой кровью. – Гадриэль была очень мила и поспособствовала этому прошлой ночью, как ты мог слышать из-за двери", – я увидел, как ангел в сторонке покраснела.

Я откупорил пузырёк и излил его содержимое на тело демона: "Как только жертва окажется обездвижена в ритуальном круге, нужно смазать её кровью, вот так. Нус, отложим подробности пока на потом – нужно поработать с заклинаниями, все дела, но ведь и так всё понятно, да ведь? Участвующие в ритуале дают свою кровь, дабы усилить его, ну и всё тому подобное. Не бойся, ты точно останешься в сознании к тому моменту, как мы начнём поедать твою плоть, чтобы поглотить твою силу".

Как же забавно было наблюдать, как этот демон, ужасающее исчадие преисподней, беспомощно боролся с магическими путами рабского ошейника, удерживающими его на месте, тщетно пытаясь не дать инкубу использовать ритуал, созданный его сородичем, дабы похитить его силу. Когда я сказал остальным, что сделает ритуал и что для него требовалось, то, как ни странно, поплохело лишь дракончику: "Мама говорила, что плоть демонов – яд для чистых драконов. Не хочу это проверять", – я кивнул и начал подготовку к ритуалу.

Могу поклясться, что когда Icestorm добавляли этот ритуал в игру, они и не думали, что он попадёт в руки игроков или те смогут его использовать. Всё же компоненты для него было ну очень сложно найти. Поймать демона было затруднительно, а заполучить девственную кровь ангела так и вообще почти невозможно. И при всём этом ещё нужно было узнать детали самого ритуала. Понятное дело, что это было ужасно затруднительно, если, правда, тебе не повезло наткнуться на гримуар, в котором этот ритуал был записан. Так получилось, что данный ритуал изначально находился в моём Связывателе душ, который я уже прочёл от корки до корки.

Естественно, проведение ритуала – акт зла, в этом не было никаких сомнений. Даже принесение в жертву такого демона никак нельзя было назвать чем-то "добрым". Но хоть Гадриэль и колебалась, остальные твёрдо знали, что в этом мире сила важнее чего бы то ни было. Имеющий силу может вертеть миром, как пожелает. Не имеющий же находится во власти имеющего. Идеалы позволено иметь лишь тем, что имеют силу их отстоять.

На протяжении следующего часа каждый из нас отведал плоти демона, из-за чего от вида последнего складывалось ощущение, что его растерзали звери, но тот был всё ещё жив. Осталось дело за малым – довершить ритуал последним ударом. Я взял Последнее слово баланса и опустил его, пронзая демоническое сердце.

Вы успешно завершили Айэвсовский ритуал поглощения жизни демона! За завершение ритуала каждый принявший участие получит определённый постоянный бонус к одному из атрибутов, эквивалентный уровню принесённого в жертву создания. Итоги этого могут сказаться на вас определённым образом.

Вы получили +100 шарма

Благодаря участию в ритуале вы получили новый бонус!

Инфернальный шарм

При взгляде на вас разумные создания восторгаются вашим неземным видом, даже те, что сами по себе принадлежат другим планам. Даже боги отмечают ваше присутствие! Чем больше кожи видят наблюдатели, тем сильнее эффект.

Усиляются все общественные навыки при взаимодействии с подверженными восторжению людьми. Увеличена вероятность божественного вмешательства. Увеличена вероятность того, что сильные создания попытаются использовать вас для своих целей.

Вы убили разумное создание жертвенным клинком! Потому как жертвоприношение было произведено во время ритуала, длящегося не меньше часа, вы получаете вечный бонус к характеристике, основанной на наивысшем атрибуте жертвы.

Вы получаете +50 силы.

Я кратко выругался. С этим меня точно ждут проблемы, я просто знаю это, но поделать ничего не могу. Можно считать, это был "счастливый" исход ритуала, который, "к счастью", добавил сотню очков к моему и так перекачанному стату. Но я лишь покачал головой и использовал магию душ, что я изучил из гримуара, заточив душу демона в кольце, в котором до недавнего времени я держал душу суккуба (а последняя сейчас усиливала собой кулончик, который я сделал для Икноры – она ведь мой сенешаль, как-никак).

Глядя на остальных, могу сказать, что каждый получил "благословление" ритуала. Выглядели они по большей части одинаково. Кто сильнее, кто здоровее – и так далее в зависимости от полученного атрибута. Позже я расспрошу их, ну или нет. Мне очень хотелось узнать, получил ли кто-либо ещё бонус, не входящий в условие, всё таки в ритуале ни о чём подобном не упоминалось.

Рабский ошейник, ангельская сталь

Тип Ошейник Ранг Редкое

Усовершенствованная версия обычного ошейника. Найденный на просторах мира, этот ошейник отображает искусно проделанную работу, а сам он, вместо низших металлов, сделан из ангельской стали. При использовании он отображает личный или семейный герб хозяина, тем самым показывая, кому принадлежит раб. Не может быть использован на созданиях, у которых на момент поимки уровень больше 250.

+250 шарма

+1000 ОЗ

Ангельская сталь: Может быть использован на демонах и других злых создания не выше 350 уровня. Может быть использован на ангелах и других добрых созданиях не выше 50 уровня.

Ах, как и думал, этот ошейник – противоположность ошейнику из демонической стали, который я ранее нашёл в шахтах. Существование подобного предмета лишь подтверждает тот факт, что "добро" не значит "хорошо", а также, что ангелы тоже погрязли в "правосудии". Другими словами, было не сложно заставить их создать что-то, дабы дать "грешникам" шанс "покаяться" или "искупить свои грехи". Результат тот же, а причины разные.

Окей, возможно, из-за отыгрывание светлостороннего все эти шестнадцать лет игры за Торгана у меня накопилось разочарование. Мне приходилось иметь дело с огромным количеством лицемерных фанатиков, как с НИПами, так и игроками, и это почти всегда сводило меня с катушек. Может, и вовсе сошёл бы с ума, если бы не было общественно принимаемых целей, на которых я снимал раздражение. Та сюжетная линия с наступлением нежити WoD, что ближе к концу, была настоящим божьим даром – в буквальном смысле.

Убрав после ритуала, мы установили часы на ночь. Завтра мы поохотимся на бандитов и нежить. А может, даже на бандитов-нежить.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 65 - Налёт на нелегалов**

Этим утром я открыл тёмный портал для Дефу, чтобы он мог отправиться в Лисаэс, где он найдёт членов гильдии, которые помогут ему с прокачкой, а Гадриэль попросил остаться в повозке: её крылья приковывали к себе лишнее внимание. Мы и так выделялись как группа, а если со мной вдобавок будут ангел и дракон, то поди гляди всё станет ещё хуже. Не поймите неправильно, я не против внимания, но всё зависит от того, какое оно. Прогуливаясь с гаремом из рабов, я создал бы впечатление извращённого инкуба со шлюхами. Прогулка же с драконом и добрейшей души ангела сделала бы из меня угрозу. Да, я на самом деле был извращённым инкубом, но как раз таки уверенность людей в том, что это да и всё, принесла мне те несколько побед, которые были бы во много раз сложнее, если бы я не отыгрывал стереотип извращённого инкуба, тем самым ослабив их настороженность.

Это одна из причин, по которой я не доверяю стереотипам – как в играх, так и в реальности. Естественно, почти все они не из воздуха взялись. У варваров была репутации мускулистых идиотов из-за того, что многие из них, откровенно говоря, как раз таки такими и были. У дроу была репутация злых предателей из-за того, что их раса сама по себе была предрасположена ко злу и безжалостному предательству друг друга. Если кто-то одет в робу и держит при себе большую палку, он должен быть волшебником. И так можно до бесконечности. То есть стереотипы не слишком плохи для начала, когда нужно оценить кого-то. Только проблема то в том, что слишком много людей на этом и останавливается и не разузнаёт дальше, что позволяет таким, как я – достаточно умным, чтобы разрушить стереотипы, забрать у этих идиотов преимущество.

По мере путешествия я осмотрел карты, купленные мною перед отбытием из города. В задании, что включало в себя компанию дворфов-авантюристов, было упомянуто некое заброшенное хранилище. На пути отсюда до Чёрноозёрска было несколько руин. Меня переполняет уверенность, что в одних из них расположились наши разбойники-работорговцы, а в других находится вход в это самое хранилище. Было бы неплохо, если бы нам удалось найти следы нежити до того, как мы подойдёт слишком близко.

К счастью, "удача" вновь оказалась на моей стороне. Близился полдень, и мы уже почти остановились на обед, как заметили повозку с лагерем пообок дороги. У костра устроились мужчина и две женщины, все люди, нагревали кофе (ну или что-то, похожее на него по запаху) и подготавливали еду к употреблению. Увидев нашу процессию, мужчина замахал рукой. Как только мы приблизились, я увидел, что среди всей компании ошейника не было лишь на мужчине.

Вилмер Брю

Мужчина человек Мужчина демонический человек

Боец/Торговец 20 уровня Мастер клинка (Боец)/Разбойник 40 уровня

Титулы: Честный Титулы: Убийца мужчин, Садист, Погибель людей, Лукавый

Зада Рул

Женщина человек Женщина высший человек

Разбойница 10 уровня Ассасин (Разбойница)/Мастерица клинка (Боец) 60 уровня

Титулы: Рабыня Титулы: Стремительный клинок, Скрытная, Погибель людей, Рабыня, Сломленная

Изабель Денгра

Женщина человек Женщина тронутый феями человек

Жрица 10 уровня Инфернальный маг (Огненная ведьма)/Жрица 50 уровня

Титулы: Рабыня Титулы: Пироманьячка, Садистка, Рабыня, Мазохистка, Сломленная

Впервые я видел фейковый статус наблюдением. К счастью, благодаря моей привычке использовать его на всех он достаточно прокачался, чтобы я смог их раскусить. Я слышал, что, когда ты доводишь маскировку до среднего, то получаешь возможность создать себе поддельный статус, но видеть такое до этого мне не доводилось, да и прокачкой маскировки я особо не заморачивался. Существовали ещё предметы – зачарованные колечки и всё в этом духе – которые отображают поддельный статус, но, чтобы такое себе зачаровать, нужен навык маскировки на среднем, так что...

Как бы там ни было, судя по всему, нам попался первый из этих работорговцев. Я написал в командный чат, чтобы девушки обыскали окружение на предмет других врагов, и Севера, покинув седло, отдалилась от всех и скрылась. Я двинулся к огню и сел напротив мужчины: "Рад встречи, сэр. Что привело в такое место торговца? Слышал, что, несмотря на выставленные силы короля в связи с беспорядком из-за событий в столице, на дороге всё ещё подстерегает множество опасностей".

Мужчина рассмеялся и ответил: "Да, можно сказать, события в последние несколько месяцев приняли "интересный" оборот, но вы же понимаете, что торговцы обязаны продолжать заниматься торговлей, а обстоятельства навряд ли нормализируются в ближайшее время. Впереди, в полтора дня пути от Чёрноозёрска, дорога проходит в миле-двух от разрушенной башни Исшалла. Когда мы там проходили, я увидел чуть ли не сотню, если не больше, мертвецов, собравшихся у основания башни. Нам просто повезло, что что-то привлекало их в башне и они не заметили нас. Для своего следующего путешествия я обязательно найму себе охрану!"

Катрин Чёрная

Женщина человек кошмарыш

Ассасин (Разбойница)/Ведьма теней 50 уровня

Титулы: Скрытная, Садистка, Погибель людей, Убийца мужчин, Рабыня, Сломленная

Я только собирался ответить, как заметил промелькнувшее на периферии лезвие и услышал крик боли. Вот и пожаловал четвёртый член компашки: взмах клинка перерезал ей запястье и заставил его владелицу уронить рабский ошейник, который она намеревалась насадить на мою шею. Я щёлкнул пальцами, и из земли возникли чёрные щупальца. Вместе с улучшением владения заклинанием их число возросло до двадцати, и они покрывали немалую область. В один момент они разделились по пять, дабы поймать мужчину и его рабов, заставив тех пасть вниз, уперев в землю руки и колени. Я отправил кивок Юкико, после чего она направилась к мужчине и обезглавила того мечом.

Взглянув на извещение, Юкико кивнула и взглянула на меня: "Хозяин, ко мне перешли во владение рабы этого мужчины, всего их четверо, – она повернулась и взглянула на тех трёх. – Где Гнаг Бончувер?"

Зада вздохнула: "В форте, хозяйка. Он гоблин, поэтому хозяин пожелал, чтобы тот остался позади, создавал яды и остальные предметы для продажи на рынке".

Я открыл карту территории и произнёс: "А где этот форт?"

Когда троица заколебалась с ответом, я направил взгляд на Юкико, которая гаркнула, чтобы тебя ответили на вопрос. Зада, казалось, была оратором этой троицы – именно она указала на руины, которые с дороги заметить было нельзя, крепость Погибель кошмаров – древний аванпост времён ещё до Бедствия. Он не оправдал своего имени и был покинут на разрушение столетия назад. Но стоит заметить, что он был выделан в скале, от чего его позиция была довольно удобной для обороны.

– Какой тип боевых сил имеют работорговцы? Самих их там должно быть девятнадцать штук, а сколько там пригодных к бою рабов?

– Наш бывший хозяин был наибольшим параноиком в группе и потому держал при себе трёх боевых рабов. У остальных их по одному, по два, да и среди тех какая-то часть годится лишь согревать кровать. У Горсэнга пять боевых рабов, плюс его гарем. Кажется, вместе бойцов там где-то пятьдесят? Какую-то их часть оставят охранять товар, чтобы тот не создавал проблем. Мы уже собирались через пару дней отыскать один из чёрных рынков и сбыть груз.

Я кивнул, а затем произнёс: "Ясно, получается, меньше четырёх к одному? Справимся. Да и с каждым пойманным хозяином выходят из игры и все его рабы. Чтобы подогреть интерес, скажу: когда с этим всем будет покончено, я куплю любого принадлежащего вам раба, что вы получили за время выполнения этого задания, по фиксированной ставке в 10 золотых за голову. Потому как почти все из вас мои рабы или рабы моих рабов, то, думаю, это гораздо лучше, чем можно было ожидать в любом другом случае. Кроме того, тот, кто поймает большее число рабов, получит ещё сотню золотых в качестве приза".

Это привело к тому, что все рассмеялись, но я увидел, как все становились серьёзными. Наличие какого-то стимула, помимо грубого сделай или умри, заставит их сражаться чуть активнее –в соревнованиях всегда так. Да и ситуация у нас, судя по всему, не так уж плоха. Да, в сражении каждому пришлось бы взять на себя как минимум четырёх врагов, но так было бы, если бы мы сражались честно в прямой битве, а такого случится ну просто не может, не до тех пор, пока мы не сравняем шансы или даже заберём преимущество себе.

Севера, Катрин, Камла и я тихо двинулись. Что и следовало ожидать, вампир была довольно умелой в выслеживании жертв, а её чувства позволяли ей ощущать кровь живых созданий, что делало нас четверых идеальной группой для избавления от часовых. Мы поймали два патруля в лесу, оба состояли из хозяина и раба. В обоих случая хозяин умер даже не успев заметить, что его поразило, а рабыню мы заставили следовать за нами. Именно так Севера и Катрин захватили два и три человека соответственно, хотя за Юкико уже следовало четыре.

Мы добрались до самого форта, и там была лишь одна стражница, расположившаяся с рабом на смотровой башне. И они... были заняты: работорговка склонилась над перилами башни, а её грудь колыхалась из стороны в сторону. В моей руке находилась Ярость демонов, и я натянул тетиву со стрелой адского пламени. Задержал дыхание, встал на изготовку и выстрелил, целясь в голову женщины. Даже если бы это напрямую её не убило, то по крайней мере не дало бы отдать приказы в настоящий момент трахающему её рабу. Но всё прошло лучше, чем я ожидал. Тот раб сделал что-то особо хорошее, из-за чего женщина закинула голову назад и открыла рот, чтобы прокричать или простонать что-то, и именно в этот момент её настигла стрела. Стрела поразило её рот и пронзила сердце. Она не успела даже заметить, от чего умерла, и ко мне перешла четвёрка, хотя, судя по всему, у всех них были мужские имена. Эх, ну и ладно.

Двинувшись дальше, я приказал тому рабу одеться и спустить тело его бывшей хозяйки. Пока мы стерегли эту область, за нами прибыла оставшаяся часть группы, и мы собрались в более сбалансированные группы для нападения. Трём боевым рабам, которых мы только что поймали, было приказано охранять вход на случай, если атакуют другие. В журнале моего задания осталось ещё шестнадцать работорговцев, то бишь мы уже выполнили четверть работы.

Отправившиеся же внутрь разделились на четыре группы по три. Я, Килана и Гадриэль составляли первую группу. Среди нас был главный дэмэдж-дилер, сильный маг поддержки и лучший хилер. Нашей задачей было найти босса и покончить с ним. Юкико, Делла и Севера взяли на себя задачу по поиску загонов для рабов и устранению находящейся там стражи, а троица новых рабов будет последней группой, охотящейся на любых хозяев, которых получится. Так мы разделяемся, но при этом не даём врагу скоординироваться и собрать все свои силы вместе, чего могло бы быть достаточно, чтобы дать нам отпор.

По негромко отданной команде мы двинулись в форт. На первом перекрёстки группы начали разделяться, а мы последовали инструкциям, которые предоставили нам новые рабы, чтобы добраться к боссу как можно скорее. Я был уверен, что его самого уделать мы сможем без проблем, но если он сможет объединиться с какой-нибудь группой, то тогда это уже может стать проблемой. Из нашей маленькой группы Килана первая сделала убийство, использовав одну неприятную трансмутацию, превратившую кровь работорговца в кислоту. Мне точно нужно улучшить свою защиту против этого: это точно НЕ весёлый способ умереть, а Килана может быть не единственной, способной использовать такую магию

Между нами и входом в покои босса стояли лишь очередная шестёрка с его рабом, и я совершил убийство: мои клинки отсекли голову мужчины с плеч, не успел он даже вытащить меч. Я проверил статус задания и с радостью обнаружил, что количество оставшихся работорговцев упало до 7/20. Видимо, остальные тоже неплохо поохотились. Но я откинул эти мысли с прибытием в комнату босса.

Горсэнг Бладмол

Мужчина хобгоблин

Укротитель демонов (Чернокнижник)/Боевой насильник (Доминатор) 60 уровня

Титулы: Садист, Сексикутор, Погибель людей, Погибель гоблинов, Погибель нежити, Убийца мужчин, Убийца женщин

Выбив дверь, я оказался лицом к лицу с уродливым созданием с жёлто-зелёной кожей, заострёнными ушами и длинными спутанными волосами. От него воняло так, будто тот занялся сексом на свалке. Замечу, не самое лучшее сочетание. В настоящий момент он раздетый находился на кровати и выбирался из кучи, состоящей как минимум из четырёх женщин. Ещё пять женщин стояло на страже по комнате, и те по крайней мере были в снаряжении.

С самоуверенной улыбкой я шагнул вперёд с клинками наготове: "Горсэнг, я так понимаю? Гильдия работорговцев попросила меня доставить тебе сообщение: она решила, что больше не будет мириться с твоим существованием".

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 66 - Бладмол и Ширл**

Горсэнг, полностью голый – буквально в чём мать родила – прорычал на меня, двинулся и схватил отвратительного вида двуручную кувалду: "Наглый щенок! Я убью тебя медленно, твои зверушки даже успеют начать умолять меня выебать их, чтобы ты мог протянуть ещё хотя бы чуть-чуть!"

Взглянув на меня, Килана произнесла: "Пожалуйста, можно нам уже убить его? Смрад из его рта доносится аж до сюда".

– Сучка! Ты об этом пожалеешь!

Я проигнорировал обнажённого хобгоблина и посмотрел на моих компаньонок: "Килана, призови барьер – не дай его зверушкам вмешаться или добраться к тебе. Держи его так долго, как сможешь. Гадриэль, наложи на нас баффы на каст заклинаний и реген ОМ. Это пугало беру на себя, – по крайней мере, таков был план.

Находящиеся в твоём распоряжении рабы могут расширить твои боевые силы, но если тебя убьёт другое разумное создание, оно получит над ними власть. Ну, так это работает с НИПами. Без понятия, случалось ли такое когда-либо с путешественниками. Позже поищу информацию об этом: было бы очень плохо, если кто-то ПКшнит меня.

В любом случае, я шагнул вперёд, и одновременно с этим появился полупрозрачный барьер из фиолетового света, поделивший комнату и отделивший стражу Горсэнга, сформировав кольцо посреди комнаты, в котором состоится мой бой с Горсэнгом. Видя это, Горсэнг выругался и призвал своего фамильяра, четырёхрукого глубинного демона – покрытое мускулами создание, созданное для сражения в бесконечных войнах в Бездне. Килана относилась скорее к педантичному типу, но этот демон без всяких сомнений был воином.

Ему хватало силы, чтобы каждой рукой орудовать по двуручному мечу, что делало его отвратительным соперником для людей, которые не полагаются на силу – то бишь для таких, как я. Окей, силы у меня было немало, но тем не менее я фокусировался на шарме и в бою больше полагался на ловкость, чем на силу. Нельзя рисковать и пытаться парировать эти удары, чего ещё говорить о их блокировке – нельзя дать ни одному из них попасть по мне.

Однако же, к счастью, у меня имелся навык "глаза души". Он не только позволяет мне видеть недавно отошедшие души, но и даёт возможность читать ауру всего, у чего есть душа, и приблизительно предугадать его намерения. Совместив это с имеющимся опытом Зайна и Торгана, я без проблем смогу прочить этого демона, так что я не беспокоился о его клинках. Не сильно.

Честно говоря, ни один из этих врагов не станет для меня проблемой в битве один на один. Конечно, кастер, сфокусированный на тяжёлом двухручном оружие, как вот этот молот, штука странная, но если у него есть характеристики и навыки для этого, то это похвально. Тяжёлое оружие опасно тем, что его удар несёт за собой силу и серьёзный вес. Попытаешься заблокировать или парировать такую атаку – и можешь сломать себе руки и оружие. Но при этом такие атаки были по сути своей медленнее, чем те же самые у сфокусированных на скорости, из-за чего от них легче уклониться, если знать, куда они попадут, и ограничить поле битвы.

Демон бросился в атаку, а Горсэнг начал читать заклинание. Судя по всему, это своего рода бафф, наверное, он наложил его на себя, чтобы им как бы заменить броню, от которой он оказался отрезан барьером (и которою я всё равно не дал бы ему экипировать). Стены из энергии огораживали область приблизительно в пять метров в длину. Уворачиваться приходится в очень маленькой комнатке, но и мои враги не могут использовать свои лучшие атаки в таком тесном пространстве, потому как не могут размахивать таким большим оружием в отделённом участке комнаты.

Я не могу позволить врагу взять под контроль битву. Отпрыгнув с пути клинков демона, я отскочил от стены, а затем перекатился на ноги, и Горсэнг теперь оказался между мной и демоном. Мимоходом я замахнулся мечом, из-за чего хобгоблин сбил каст и выругался на гоблинском, когда тот прошёл в паре сантиметров от его "достоинства". Да, это было нечестно, но что уж поделать.

Смеясь над недовольным хобгоблином, я продолжил кружить вокруг последнего, не давая демону попасть по себе. Тем временем мои порча, проклятье чернокнижника, мантия хаоса и тень смерти объединились, чтобы устроить настоящий ад для моих врагов. Пара резких взмахов клинками, и скорость атаки хобгоблина снизилась на 25%, что делало уклонение от его атак детской забавой. Проклятье чернокнижника сократило его шарм на 10%, что уменьшило его защиту от класса доминатора. Быстрый удар демона урезал две сотни моих очков здоровья, взамен временно навесив на него дебафф слепоты. Тень смерти же наносила Горсэнгу постоянный солидный урон, кроме того, мои атаки чаще давали криты, а это ещё учитывая то, что я и так их часто выбивал.

Естественно, это нельзя было назвать односторонней резнёй. Когда мне пришлось уклоняться от мощного замаха демона, Горсэнг сделал хороший удар, что нанёс мне почти тысячу урона, а ещё навесил на меня дебафф "сломанная рука", из-за чего мой вакидзаси рухнул на пол: больше я этой рукой держать ничего не мог. Дебафф можно было снять магией, но моя хилер была занята, да и я не собирался заставлять снимать барьер, чтобы произвести каст, этим самым позволив этим двоим атаковать их.

Я резанул Муншунрайсой, использовав технику полумесячного разреза, тем самым давая Горсэнгу повод задуматься. Затем я принял свою драконью форму. Будучи чернокнижником, Горсэнг имел некоторое сопротивление моему дыханию адским пламенем, но это не мешало тому наносить адскую боль, из-за чего этот ублюдок тут же слился, ревя в агонии. Навряд ли бы кто-либо захотел испытать на себе, каково это, когда адский огонь сжигает твоё достоинство. Демон же и глазом не повёл.

Я бросился вперёд, используя свою в этой форме длинную шею, чтобы, подобно змее, налететь пастью и вцепиться в шею Горсэнга. Чернокнижник боролся, пытаясь вырвать мои клыки из своего горла, но это было тщетно – я отбросил его, как тряпичную куклу, и прервал его жизнь. Увидев полученный опыт в журнале боя, я заметил, что после превращения дебафф "сломанная рука" так и остался со мной. Раздражительно, хоть и ожидаемо. Я отвлёкся как раз во время, чтобы увидеть, как демон со смертью своего мастера растворился в дымке.

Выплюнув Горсэнга, я вернулся в свою обычную форму и подал жест Килане, чтобы она опустила барьер, который, как я только сейчас заметил, был невероятно хорошо звукоизолированным. Килана и Гадлиэль подошли ко мне, Гадриэль меня вылечила, а я проверил статус задания.

Охота за работорговцев на Чёрноозёрской

В последнее время на Чёрноозёрской дороге, что между Фатоном и границей города Чёрноозёрск, который находится на краю с Племенными землями орд, заправляет банда работорговцев. Те действуют независимо от гильдии работорговцев и не находятся под её защитой. Гильдия работорговцев желает, чтобы эти отщепенцы стали примером для остальных.

Ранг С

Успех

Убийство или поимка банды работорговцев (0/20 осталось).

Опциально: победа на лидером банды – Чёрноглазой Ширл

Провал Побег банды работорговцев из королевства.

Награда

10 ЗМ за каждого убитого работорговца.

30 ЗМ за каждого словленного и приведённого работорговца к представителю гильдии работорговцев.

Повышение статуса в гильдии работорговцев.

Опциально: улучшение профессии

Провал задания Понижение статуса в гильдии.

Минуточку! Лидер этой банды же Чёрноглазая Ширл, а не Горсэнг Бладмол, если верить заданию. Получается--

Скрытая атака! Критический удар! Чёрноглазая Ширл отняла у вас 2430 урона! У вас кровотечение, вы будете терять 10 ОЗ/секунду в течении 60 секунд.

Я завопил от боли: кинжал вонзился в мою почку и забрал близко половины моих очков здоровья лишь за один удар! Я зашатался, но мне удалось повернуться и вознести меч на пути кинжала. Неожиданно атаки остановились, а атакующий не спешил скрываться. Ох, точно, у меня же до сих пор работает мантия хаоса. Вторая атака не попала в цель, но сама по себе она была, и этого, видимо, было достаточно. Мой несостоявшийся убийца оказался парализован на тридцать секунд и на ещё тридцать секунд замедлен. Мне чертовски повезло, что я до сих не сдох. Потому как у меня не было безумной защиты из-за акцента на шарме, я бы исчез, не успев даже осознать, что меня атаковали.

Чёрноглазая Ширл

Женщина высший эльф

Ассасин (Разбойница)/Партизанка (Рейнджер) 100 уровня

Титулы: Садистка, Предательница, Погибель эльфов, Погибель людей, Погибель дворфов, Любовница гоблина, Рабыня

– СТОЯТЬ!

После этой команды все в комнате застыли – даже страшно раздосадованная сейчас Чёрноглазая Ширл, в которой я теперь узнал одну из четверых рабынь, которые лежали в постели с Горсэнгом, когда я прибыл: "Все, кроме Ширл, расслабьтесь. Вы, пятеро стражников, – охраняйте эту комнату от любого из этой банды. Гадриэль, не окажешь услугу?" – я вздохнул, когда лечащая магия Гадриэль вновь окутала меня, восстанавливая моё здоровье.

Глядя на Ширл, я произнёс: "Итак, приступим. В задании, что мы получили, сообщается, что Чёрноглазая Ширл – лидер этой группы, но, как я понимаю, гильдия работорговцев не всё знает. Как так вышло, что на тебе сейчас ошейник? ГОВОРИ!"

Эльфийка вздохнула и ответила: "Знаете, мне нравятся парни с твёрдой рукой. Им и в подмётки не годятся всякие смазливые эльфы, а люди же постоянного хотят со мной "встречаться". Тут-то и появляются гоблины и им подобные. Они дают мне то, что я хочу, но в Вирмвуде такое считаю извращением, и в итоге вот она я. Можно подумать, что порабощение – лёгкий способ заработать деньжат, но гильдия жаждет кучу золота, а зачарованию для рабских ошейников никто в городе без согласия гильдии научить не захочет. Поэтому то я и решила забить на гильдию и продавать на стороне. Всегда есть рынок для товара в обход официальных каналов, особенно когда начинаешь переходить границы.

Вон тот ублюдок был моим партнёром и любовником, пока не провёл меня – подлил одной ночью, когда мы выпивали, усыпляющее зелье в мой грог. Проснулась я уже с одним из этих ошейников, который легко скрыть, если надеть кофту с высоким воротником, и называла Горсэнга "хозяином". Ребята думали, что я просто слишком заигралась с этой грубостью и оставила руководство ему".

"А когда я убил Горсэнга?"

"Есть кое-какое окно – в момент, когда хозяин убит, а раб ещё не услышал своего нового хозяина. Можно убить хозяина до того, как тот заговорит, и ты больше не раб. Ошейник спадает – свобода. Оу, а ещё к тебе переходят все его рабы – типа бонус".

– Не повезло же тебе, да?

Задание выполнено!

Охота за работорговцев на Чёрноозёрской

В последнее время на Чёрноозёрской дороге, что между Фатоном и границей города Чёрноозёрск, который находится на краю с Племенными землями орд, заправляет банда работорговцев. Те действуют независимо от гильдии работорговцев и не находятся под её защитой. Гильдия работорговцев желает, чтобы эти отщепенцы стали примером для остальных.

Ранг С

Успех

Убийство или поимка банды работорговцев (0/20 осталось).

Опциально: победа на лидером банды – Чёрноглазой Ширл (выполнено)

Провал Побег банды работорговцев из королевства.

Награда

160 ЗМ за убитых вами или вашими рабами работорговцев.

30 ЗМ за каждого словленного и приведённого работорговца к представителю гильдии работорговцев.

Повышение статуса в гильдии работорговцев.

Доступно улучшение профессии! За деталями обратитесь к профессиональному тренеру.

Провал задания Понижение статуса в гильдии.

По завершении задания я глубоко вздохнул и посмотрел на Ширл: "Ты извращенка, но ничего не имею против. Важнее то, что ты чертовски хорошо обращаешься с клинками. Если бы не вся эта защищающая меня магия и броня, я бы не успел и слова сказать, и ты бы получила свободу. Хотя даже с ней ты бы смогла, если бы подумала и нацелилась вместо почки в горло. Урона в целом меньше, тем более с хилером неподалёку, но цель бы точно держала язык за зубами.

А теперь я решу, что мне с тобой делать. С одной стороны, тебя можно продать гильдии работорговцев, чтобы те уже перепродали тебя, кем посчитают нужным. Глядя на тебя, держу пари, они найдут тебе богатенького дворянина и сдадут ему за секс-рабыню. Но у тебя есть достаточно потенциала, и я бы хотел увидеть, что ещё ты умеешь. Думаю, оставлю тебя в своём замке, а потом уже решу, что с тобой делать".

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 67 - Охота на мёртвых**

После того, как избежал смерти в такой ВР игре, как ВАО, испытаваешь такое же напряжение, как и в реальной жизни. Как только адреналин отходит, чувствуешь себя разбитым. К счастью, я мог продолжать двигаться, но руки у меня всё равно подрагивают. Это было слишком близко.

Как только мы двинулись, то собрались вместе и произвели итоговый подсчёт. Все работорговцы мертвы. Итоговый подсчёт по захваченым рабам таков:

Имя Боевые рабы Небоевые рабы Итоговая выплата

Юкико 7 5 220 ЗМ

Зайн 7 25

Камла 3 6 90 ЗМ

Севера 4 8 220 ЗМ

Нитроэль 4 6 100 ЗМ

Хрозн 5 3 80 ЗМ

Раз уж Юкико и Севера вышли вровень, я расщедрился и выдал по дополнительной сотне золотых им обоим: важно не только наказывать, но и награждать. Единственное, что меня немного удивляет – это количество захваченных мной небоевых рабов, потому как я думал, что о большей части товара группы до продажи будет "заботится" мастер гильдии. И я был прав.

Теперь у меня проблема. В моей группе попросту слишком много людей. Брать с собой восемьдесят три человека, это с учётом тех, что мы получили со складов работорговцев, на охоту за нежитью – не самая умная идея, при том что почти ни у кого из них нету уровня выше 10. Я задумался на момент, а затем открыл чат с Икнорой.

Зайн: Икнора, если не занята, подойди к тёмному святилищу на секунду.

Икнора: Так точно, господин. Какая-то особая причина?

Зайн: Расправился тут с группой работорговцев, работающих в обход гильдии. Их товар теперь принадлежит мне, а мне нужно поохоиться на нежить.

Икнора: И вы бы не хотели, что они все умерли, вдобавок обратив к вам внимание орды тварей, я правильно понимаю?

Зайн: Именно так. Они все подчинены мне, и я прикажу им слушаться тебя и любого из гильдии. Некоторые имеют боевые навыки, которые можно пристроить для укрепления стражи. Все остальные – не боевые, но и у них могут быть полезные навыки, а в крайнем случае их можно использовать как слуг в замке. Дай мне знать, если появятся какие-либо проблемы.

Икнора: Так точно, господин.

На этом я скрыл чат, занявшись раздачей приказов рабам и отправкой тех через тёмный портал в святилище под замком Лисаэс. Признаюсь, мне будет гораздо легче, когда я избавлюсь от этой мешающейся под ногами кучки. Во время выполнения второго задания такая толпа может лишь наделать проблем.

Как и ожидалось, лут, за исключением рабов, был довольно лёгким. Снаряжение, используемое работорговцами, было... ну, оно было лучше стартового снаряжения, спору нет, и его было достаточно, чтобы запугать торговцев и ещё кого, но всё же они были шайкой работорговцев, а не бросающихся на передовую авантюристов, и это нашло отражение в их предметах.

Как бы там ни было, рассортировав снаряжение погибших, я открыл портал и приказал всем новоприбывшим через него пройти. Как и сказала Икнора, я не могу тащить за собой такое сборище, пока брожу по бездорожью и охочусь на нежить. Это было бы неразумно, и хоть я и могу иногда тупить, я пытаюсь ограничить моё дневное количество тупизны почитывая комментариев под моим стримом.

И вот мы снова вдевятером – направляемся в древний склеп, чтобы разузнать, что же стряслось с компанией дворфов-авантюристов. Когда охотишься на нежить, не помешает иметь при себе святую магию: она их мочит, как ничто другое. Серьёзно, это главная причина, по которой я до сих пор держу при себе Гадриэль. Мне не сильно по душе, когда возле меня люди, которые на порядок большего уровня, чем я: с ними уходит и часть вызова. Стоит различать нечестность, к которой я обычно прибегаю и которая заключается в нахождении способа использовать свои способности так, как люди бы сразу не догадались, и переключение на лёгкую сложность.

Но орда нежити оставалась ордой нежити. Всего я встречал орду нежити два раза: в Уллелоне и во время туториала. При этом каждый из них обернулся для меня отчаянной битвой, по итогу которой я чуть не получил билет на тот свет. У меня нет никакого представления о том, какого размера орда, уровне или даже виде нежити – там даже лич мог быть или ещё кто похуже. Но я предположу, что с тремя святыми кастерами и некромантом, а также моими врождёнными способностями сеять везде хаос, мы должны отлично справиться.

По крайней мере мы не будем бессмысленно бродить, выискивая охраняемые нежитью руины: работорговцы нашли их за нас. Правда, их бренные тела с нами этим секретом делиться не захотели, но на карте в их комнате для отдыха, на которой изображалась эта местность, стояла пометка: крест, перекрывающий собой руины, возле него нарисован череп и всё это дело было перечёркнуто фразой "НЕТ!", несколько раз подчёркнутой. Должно быть, то, что нужно. Ну или Тако-белл.

Возлагая надежды на то, что обители пропитанной газом псевдомексиканской пищи там не окажется, мы выдвинулись к своего рода монастырю. С дороги нам показалось разрушенное здание, и воздух сразу наполнился тяжёлым смрадом смерти и гниения. Но хоть последний можно было ожидать и от Тако-белла, очень навряд ли даже буррито смогли бы погубить траву с деревьями в практически идеальном кругу около здания. Нет, здесь поработала скверна.

Скверна появляется тогда, когда развращению и остальным неприятным штукам получается распространится слишком далеко. В основном она захватывает нечестивые гиблые земли и в тот же момент накачивает их всякой дрянью. Живые создания, что не защищены от скверны, получают постоянный урон от нахождения там, а нежить наоборот, благодаря скверне исцеляется, и даже чувствительные к свету неживые создания получают возможность при свете дня ходить по поражённым скверной землям. Что-то тут явно не чисто.

Извещение о новом задании!

Осквернённый монастырь

В былое время принадлежащий ученикам Морадина монастырь охвачен скверной. Из-за чего она здесь оказалась? Почему сосредоточилась в монастыре и не распространяется?

Ранг В

Успех

Определить источник скверны.

Опционально: покончить со скверной.

Провал Смерть или отказ от задания.

Награда

Опыт

Неизвестно

Повышение репутации среди последователей Морадина

Наказание

Понижение репутации среди последователей Морадина

Неизвестно

Ох-хо! Приход сюда активировал задание! Ну, даже если бы мы изначально туда не направлялись, теперь мы просто обязаны добраться до самого низа монастыря. Я повернулся, чтобы взглянуть на Хрозн, и спросил: "Как на тебя повлияет скверна?"

Хрозн переменилась во взгляде, задумчиво выискивая информацию в окне статуса, после чего произнесла: "Со мной всё будет в порядке. Так как я ни живая, ни нежить, то и эффект нулевой. То же самое с защитными заклинаниями святых магов: они мне не вредят, но и не особо помогают, – она отправила кивок Камле. – А вот святую защиту на Камлу лучше не вешать".

Вампиресса скривилась: "Да, с солнцем у меня проблем таких уж нету, но святая магия всё равно мне здорово вредит. Зато скверна повысит мой урон и реген".

Я кивнул: "Ясно, тогда вот как мы сделаем: Килана, ты остаёшься здесь с лошадьми и повозкой. Если кто вызовет проблемы, расправься с ним. Гадриэль, ты наш сильнейший святой маг, поэтому накинь на живых в группе свою лучшую продолжительную защиту и обновляй её каждый раз, как она спадёт. Если твои ОМ упадут ниже половины, дай нам знать, и мы сделаем перерыв. Ты сыграешь во всём этом ключевую роль".

Все согласились, и так Гадриэль наложила на нас благословение, которое в течении часа будет защищать нас от скверны. К несчастью, из-за неё мы также светились святой магией, как факелы, так что о скрытности можно было забыть. Но уж гораздо лучше, чем попытки отхилиться от постоянного урона и других противных дебаффов скверны, при этом ещё пробивая себе дорогу вперёд.

Впереди же нас поджидала битва: как только мы ступили на осквернённую землю, нежить тут же направилась в нашу сторону. Большая её часть состояла из обыкновенных скелетов, хотя присутствовали и скелеты-маги с рыцарями. Уровни у всех варьировались около 40-го, то есть особых проблем с ними быть не должно. Главное толково распределить ОМ, потому как предстоящий поход в подземелье навряд ли выдастся лёгким, но мы справимся. Единственная серьёзная проблема – не было смысла брать лут: слишком сильное осквернение. Высокоуровневое очищение могло бы снять скверну, но лут бы тогда стал слабее или на нём сменилось бы зачарование, да и среди всего того, что мы нашли, был лишь мусор, годившийся лишь на продажу.

В конце концов мы прибыли ко входу в разрушенный монастырь. Над его входом высился символ Морадина, только вот раньше стоящие там двери сейчас лежали на земле. Тут же стояла призрачная фигура стражника.

Мрачный Хранитель

Мужчина дворф-призрак

Приведение (Дух)/Боец 40 уровня

Титулы: Служитель смерти, Эфирный кузнец

Призрак обратил на нас взгляд и произнёс грубым голосом: "Остановитесь, путешественники! Эта земля проклята, тут нету места живым. Разворачивайтесь, если вам дорога ваша жизнь!"

Я набрал воздуха, а затем ответил: "Благородный дух, мы знаем, что эта земля сейчас под действием проклятья, и это одна из причин, по которой мы здесь. Если у нас получится, мы бы хотели избавить от проклятия это место. Не из-за него ли мёртвые утратили покой и не лежат спокойно в своих могилах?"

– Хах! Нашлись ещё дураки, идущие в лапы смерти. Прямо как вон те до вас. Если не ошибаюсь, вашей группе не чужды тёмные и злые деяния, которые человек способен причинить другому. Хотя, если так подумать, нужно сначала привыкнуть к тени, дабы принести свет туда, где он необходим.

– Именно. Почему идущие во тьме не могут иметь ту же цель, что и цепляющиеся за свет? Единственное отличие – методы, которые те или другие захотят использовать, и причины для принятия задания. Что до меня и моей группы, то мы – искатели приключений, взялись за работу по поиску другой команды, что исчезла в этой области какое-то время назад, и очистке заброшенного хранилища от нежити. Когда мы приблизились, получили другое задание: найти источник скверны и избавиться от него, за это нам должны дать награду. Но несмотря на это, если мы преуспеем в очистке скверны, разве от этого станет хоть сколько-то хуже окружающим нас сейчас землям?

– Ха, говоришь прямо как эти змеязыкие аристократы из земли дворфов! Но тут, может, твоя правда. Скверну нужно остановить, и можешь не сомневаться: именно из хранилища под монастырём эта зараза и распространяется. Только камни-хранители не дают ей расширится на всё вокруг, но рано или поздно они ослабнут.

– Как эта скверна появилась? Каким образом место, охраняемое гордыми последователями Морадина, пало так низко? К этому зданию, то есть к его руинам, не прикасались со времён его падения в ходе Бедствия. Должно быть, что-то случилось недавно?

– В точку. Сотню лет назад, когда подходило к концу Бедствие, отношения между людьми и дворфами были совсем не те, что сейчас. Этот монастырь был возведён как знак дружбы, а ещё место для тренировки кузнецов в стиле дворфов.

Но люди – алчные существа, они всегда рыщут в поисках самого наилучшего для себя, коротких путей для получения силы, которой они не заслужили. Разочарованный медленному развитию на своём пути, начинающий рунный кузнец по имени Феликс призвал демона, наивно надеясь, что сможет связать того с оружием. Не готовый к подобному заданию, кузнец призвал не демона, но спящего до того момента кошмара. И на выходе получилось... то, о чём неприятно говорить, короче говоря.

Многие умерли, однако им не удалось его убить: у него не было истинной формы, были лишь одержимые им тела. Когда одна оболочка мертва, он переходил в другую, как правило – в того, кто его убил. И всё же элите монахов и ученикам удалось заточить чудище в убежище под монастырём – ценой собственных жизней. Неспособный найти новое тело, неспособный сбежать, кошмар оказался в ловушке.

А потом объявился тупой путешественник и всё испоганил.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 68 - Хранилище**

– А потом объявился тупой путешественник и всё испоганил.

Я испустил вздох и спрятал своё лицо за ладонью: "Конечно, ну а кто же ещё. Дай угадаю, он проигнорировал предупреждения, промычав что-то об "очищении зла"? Или же он сгребал к себе всё, что там ещё осталось?"

– Среди вас немало бесшабашных, да?

– Путешествие по мирам даёт возможность забыть о последствиях наших действий в мирах, которые мы посещаем. По этой причине людям гораздо проще быть тупыми. То же самое с возвращением из мёртвых.

– Ну, если ты всё равно собираешься туда спускаться, можешь заодно и дворфов поискать. Эти пятеро отправились вниз, пытаясь очистить это место. Без понятия, что они такого натворили, но их все они были прокляты самим Морадином.

Я кивнул: "Сделаем всё возможное, чтобы найти их. Но прежде чем мы пойдём, не поделишься парочкой советов о том, как разобраться с кошмаром?"

– Ах, ты мне сразу понравился. Ты первый, кто решил поинтересоваться об этом, при том, что за все эти годы мы что-угодно делали, но не покоились на том свете. Тебе повезло, есть способ уничтожить кошмара. Я с братьями выковал два предмета, и если ты их найдёшь, они должны помочь тебе в твоём задании. Первый – ловушка душ. Она не даёт эфирным созданиям выйти за её границы. Второй – призрачная цепь, которой можно связать любое призрачное создание, сделав его вновь телесным.

Для уничтожения кошмара тебе нужно уничтожить его сосуд в пределах ловушки душ, так он не сможет сбежать и перейти в кого-то другого. После этого свяжи его призрачной цепью, чтобы он не смог овладеть тобой, пока ты будешь наносить урон ему напрямую.

Я моргнул: "Серьёзно? Я думал, это будет гораздо сложнее. Если ты обладаешь такими знаниями, то почему не воспользовался ими при жизни?"

Призрак рассмеялся: "Потому что тогда я этого не знал, щенок! Ты хоть знаешь, сколько лет тренировок мне и моим братьям понадобилось, чтобы научиться ковать эфирные предметы? Заметь, не эти зачарованные предметы, которые могут брать призраки, а истинные эфирные предметы. Пока я не умер, у меня попросту не было столько времени для обучения!"

Ну да, этого следовало ожидать. На пути вниз по лестнице, что вела в хранилище, я произнёс: "То есть найти ловушку, найти цепь, убить сосуд, убить кошмара. Звучит как полноценный план!" – и, разумеется, как только я проверил журнал задания, у нас действительно оказался план.

Осквернённый монастырь

В былое время принадлежащий последователям Морадина монастырь охвачен скверной. Вы узнали, что скверна возникла из-за кошмара, который был заточён в хранилище монастыря на протяжении десятилетий.

Ранг В

Успех

Принести новости о причине появления скверны одному из святых орденов.

Опционально: покончить со скверной – убить кошмара.

Провал Смерть или отказ от задания.

Награда

Опыт

Неизвестно

Повышение репутации среди последователей Морадина

Наказание

Понижение репутации среди последователей Морадина

Неизвестно

ВНИМАНИЕ!

ВЫ ВОШЛИ В ПОДЗЕМЕЛЬЕ C ПЕРМАНЕНТНОЙ СМЕРТЬЮ!

Некоторые враги или предметы в данном подземелье обладают способностью приводить к перманентной смерти. НИПов, что умирают под эффектом перманентной смерти, нельзя воскресить. Игроки, что умирают под эффектом перманентной смерти, теряют свой аккаунт и вынуждены начать создание персонажа с первого уровня (бонусы от World of Desteny будут перенесены вместе с бонусами, основанными на прогрессе вашего текущего персонажа).

Замечание: это подземелье является инстансным. После зачистки оно исчезнет навсегда.

А вот и подвох. Не стоило и сомневаться, что нечто, называемое "ловушкой душ" или "кошмаром", способно вызвать эффект перманентной смерти. Юкико, Хрозн, Камла и я обменялись нервными взглядами, а затем я вздохнул и сказал: "Ну, главное же просто не умереть? Поехали".

Судя по имеющимся у нас данным из карты, изначально хранилище представляло собой длинный коридор, по обе из сторон которого расположились ряды комнат, предназначенных, вероятнее всего, для сбережения материалов и ремесляных товаров, хотя не исключено, что среди них можно наткнуться на какие-нибудь сокровищницы. К сожалению, так и продолжить дальше лёгкую прогулку не удалось: за столетия погода, нежить и время, не говоря уже об активных боях, немало тут порушили, а в добавок к ним тут ещё стояла парочка баррикад. Чтобы зачистить это мини-подземелье, нам придётся рыскать по всему хранилищу.

На форумах я слышал, что всего существует два вида подземелья. Инст – подземелье, подобные которым можно увидеть во всех других играх. Он принадлежит твоей группе и только вы можете в него войти. Кроме того, вы будете заперты в этом инсте до тех пор, пока не зачистите его, то бишь сколько бы раз вы в подземелье не входили, вы будете всё в том же инсте, пока не победите босса. Это сделано для того, чтобы игроки не начали фармить мобов и сундуки с первого этажа ради лёгкого лута. После зачистки инстансным подземельям требуется две недели (игровых) на восстановление.

Не-инстансные (или "событийные") подземелья – это, как правило, мини-подземелья или логова, по типу того логова бандитов или шахты, которые мы зачистили. Событие в Тёмной гавани можно воспринимать как событийное подземелье. Судя по всему, подземелья могут переходить из инстансных в не-инстансные, если сделать что-нибудь экстраординарное. В случае двух главных пройденных мной подземельий, они оба были временно превращены в событийные подземелья: Извращённые шахты из-за того, что я поймал стража этажа и вытянул того из подземелья (а затем получил титул за крепость и подземелье), а Коварные пещеры из-за того, что Кали начала там своё вторжение зомби, извращая изначальный образ подземелья. Если я сейчас вернусь в Пещеры, то смогу как следует пройти подземелье и столкнуться с нормальными испытаниями (и нормальными наградами).

То, что это подземелье не было инстом, означало, что здесь мы могли столкнуться с другими группами, а наши действия повлияют на группы, которые придут после нас, если мы провалимся. Если нам придётся отступить, монстры могут поменять своё расположение и тактики. Они могут даже попытаться последовать за нами от самого подземелья! С другой стороны, другие игроки могли бы присоединиться к нам в атаке, если бы оказались где-то поблизости. Но навряд ли такое случится.

Впереди стоит серьёзная баррикада, а в довесок к ней обвал, из-за которых пройти по коридору, при этом не проделав кучу работы, представляется невозможным. Я подбросил монетку, и мы двинулись в комнату направо. Там нас ждало две мумии, очевидно, восставших из находящегося где-то рядом склепа. К сожалению для них, мы притянули с собой трёх святых кастеров, некроманта и грёбаную кучу урона. Стоит сказать, они обе были близко 40 уровня, то есть мы были по меньшей мере на десять уровней выше них. С другой стороны, лут был отвратительным, а опыт практически не стоил упоминания. Но эй, по крайней мере мы прокачали свои навыки.

В следующей комнате находилось несколько наковален, за которыми управлялись несколько человеческих скелетов и призрачный дворф. Раз уж они сразу на нас не набросились, я их окликнул: "Приветствую, мастер-дворф. Ты родственник того мрачного хранителя снаружи?"

Фолгрун Хаммерхол

Мужчина дворф-призрак

Приведение (Дух)/Боец 40 уровня

Титулы: Мастер-кузнец, Служитель смерти, Эфирный кузнец

– Да. Если этот идиот опять зовёт себя этим пафосным титулом, а не Бруэнором, как и любой честный дворф, думаю, вы очередная группка дураков, решивших испытать кошмара? И вы хотите ловушку и цепь? Вам чертовски повезло: те узколобые дворфы забрали ловушку, но на всех них лежит проклятие Морадина, так что сил у них, как у котят.

Я вздохнул: "Ясно. В таком случае, что ты можешь мне сказать об обитателях этого подземелья? Есть ли тут подобные вам, сохранившим чувство того, кем когда-то были?"

– Имеешь ввиду, есть ли тут ещё такие, что не атакуют тебя лишь завидев? Нет, я и брат единственные. Мы немного ограничили силу находящейся тут более слабой нежити, но не более.

Ну, хорошо хоть, что нам это известно: "Получается, ловушка душ у дворфов, а где призрачная цепь? Насколько знаю, для успеха нам нужны оба предмета".

– Дальше по коридорам. Там есть источник, обладающий целебной силой. Он был самым безопасным местом для цепи, поэтому там я его и кинул. Естественно, сначала придётся пройти через стражей, но я уверен, что вы справитесь. Кстати говоря, если притащите мне эссенцию нежити, я смогу сделать что-нибудь, что поможет вам в финальной схватке.

Точно, нам определённо придётся пройти через стражей. Хотя, раз уж это не инст, есть надежда на то, что хоть некоторые монстры из убитых дворфами ещё не зареспавнилась. Потому как дальше нам не пройти, мы решили проверить остальные комнаты. Попутно нам также нужно отыскать шестьдесят единиц этой "эссенции нежити". Без понятия, что это такое и что оно нам даст, но у меня стойкое ощущение: битва с кошмаром станет в разы проще, если она у нас будет.

Какой из находящихся здесь склад или сокровищницу не взять, все они были в далеко не наилучшем состоянии. Мы наткнулись на парочку складов с сырьём – по больше части металлом – но все материалы там были базового качества, на подобии железа. Любая ткань или кожа за года уже сгнила, а всё, что осталось, было бесповоротно развращено скверной, то бишь использовать какие-либо материалы из этого подземелья могла только нежить, если только не найти способ, как их очистить.

Собрать эссенцию нежити было непросто. Она дропалась с шансом близко одной единицы на три-четыре нежити в подземлье. Встречаемая нами нежить состояла в основном из сошек уровня 30-40, но попалось и несколько мумий да парочка призраков. Но было чётко ясно, что до нас их число уже кто-то проредил. Нужно будет поймать тех дворфов, если мы хотим получить всю ту эссенцию на усиления.

Подземелье, что изначально представляло из себя длинный прямой коридор, вынудило нас плестись по складам, минуя неровные туннели, вырытые в земле; в один момент мы ввязались в схватку: в длинной комнате стояло несколько баррикад, за самой дальней из которых укрывались лучники, а у передней расположились враги ближнего боя. И те, и другие – скелеты, но бездумно напористые в своих методах атаки. Если бы не все эти приготовления, пройти эту комнату было бы плёвым делом. Так и было, хотя пришлось потратить немного больше времени.

Когда мы вновь пересекли коридор, то оказались в другой комнате, где находилось пятеро дворфов, и вид их не соответствовал тому, что было на них надето. Видимо, вот, что случается, когда тебя настигает божье проклятье.

Корир Шэдоусэйн

Мужчина дворф

Мастер оружия (Боец)/Военачальник (Маршалл) 200 (40) уровня

Титулы: Проклятый Морадином, Трэлл

Бразнас Коулмол

Мужчина железный дворф

Ассасин (Разбойник)/Теневой танцор (Разбойник) 200 (40) уровня

Титулы: Проклятый Морадином, Трэлл

Рафридж Эильклок

Мужчина дворф-полудракон

Маг адского пламени (Огненный колдун)/Ледяной мастер (Ледяной колдун)

Титулы: Проклятый Морадином, Трэлл

Ханвуна Батлфордж

Женщина дворф, тронутая камнем

Падшая слуга (Жрица)/Воительница (Боец) 200 (40) уровня

Титулы: Проклятая Морадином, Трэлл, Мазохистка, Сломленная

Киндэг Чэйнхэлм

Мужчина горный дворф

Лорд ярости (Варвар)/Боевой насильник (Доминатор) 200 (40) уровня

Титулы: Проклятый Морадином, Сексикутор, Развратитель, Садист, Предатель

По-видимому, мы нашли членов Молота Морадина. У меня получилось узнать некоторые детали их проклятия, и те меня позабавили.

Проклятие Морадина

Носитель данного проклятия совершил страшные грехи по отношению к Отцу дворфов или избранных ним. Носитель получает 80%-е сокращение к действительному уровню, а также 80%-й штраф ко всем атрибутам, сопротивлениям, навыкам, нанесённому урону и получаемому лечению. Затрачиваемые всеми заклинаниями ОМ увеличены на 80%. Некоторые титулы могут быть утеряны, а другие – подавлены. Сражение с созданиями ниже истинного уровня не приносит опыт. Может быть снято только при помощи жреца, что снискал доверие Морадина и чей уровень превышает истинный уровень персонажа, или же по завершению испытания раскаяния, определённого самим Морадином.

Заметка на будущее: никогда и НИ ЗА ЧТО не злить богов в этой игре.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 69 - Молот смерти**

Так вот это члены Молота Морадина, хмм? Не думал я, что так скоро доведётся их увидеть, особенно учитывая разницу в уровнях. К счастью, я уже знаю, что делать с этими ребятами. Шагнув вперёд с оружием наготове, я заговорил:

– Вы были осуждены Морадином за свои грехи против получившей его благословление – продали её демону, обрекая на обращение, которое нельзя иначе назвать как извращением, даже по моим меркам. Это было глупо с вашей стороны, и хоть за эту ошибку вы уже расплачиваетесь, но могу с точностью сказать, что есть один паладин, который считает вашу имеющуюся расплату недостаточной. Вы уже были осуждены Морадином, но вас ещё ожидает суд Брайлрес Хардботтл.

Варвар сплюнул на землю: "Надо было молча делать, как я говорю, а не ныть без остановки о том, какой я жестокий и что мы не должны развлекаться с сучками, с которыми сражаемся".

– То есть она не хотела вести себя как злая тварь и не стала твоим трэллом, как вот эти слабовольные оболтусы? О нет, ты тут совсем не при делах, – и тут я без предупреждения рванул к варвару с парными клинками, несущими ему смерть. Убить его в текущем ослабленном состоянии не составило труда: проклятие было очень неприятным. Его топор успел снести мне лишь 150 ОЗ, после чего я сразу же избавил того от головы. К этому моменту умерли и остальные четверо. Головы я приберёг как доказательство смерти для Блайлрес.

Долг предателей

Брайлрес Хардботтл была предана её товарищами из команды авантюристов "Молот Морадина", бросившими и позволившими поработить её демону Неожуру и его пешке, Джинерре. Она просит вас о помощи в совершении её мести.

Вы вырезали весь Молот Морадина. Теперь нужно лишь преодолеть путь в королевство дворфов и доложить о своей победе.

Ранг А

Успех

Убить бывших членов Молота Морадина принести доказательство их смерти Брайлрес.

Провал

Вы не возвращаетесь с доказательством смерти преступников.

Отказ от задания.

Награда

Неизвестно

Повышенние репутация в империи Брудринен

Повышенние репутация в клане Хардботтл

Наказание Понижение репутация в клане Хардботтл

Рассмотрев имевшееся у дворфов снаряжение, я нашёл немало элитных предметов, что и следовало ожидать от группы авантюристов 200 уровня. Очевидно, единственная причина, по которой они так долго продержались – это их снаряжение. Обидно только, что всё оно лишь для дворфов. Ну ладно, будет хотя бы что отдать на аукционе за хорошую цену. Вдобавок мы ещё нашли ловушку душ, так что с этим порядок.

Дальше по пути мы опять столкнулись с защитниками – призраками 40 уровня, бестелесной нежитью, игнорировавшей большую часть физических атак. Это объясняло, почему дворфы не продвинулись дальше, а просто встали лагерем в подземелье: они пытались найти способ, как сразить призраков. Но минув призраков, ставших для нас небольшой проблемой, мы оказались у водоёма, полного чистой воды и в добавок зачарованного так, что даже скверна ему ничего поделать не смогла.

При виде воды Гадриэль испустила довольный вздох: "Это водоём сияния, созданный силой бога, почти наверняка лично. Любое живое создание, которое не поглотило зло, может ступить в него и очиститься от всех болезней, проклятия или недугов, даже тех, которые были наложены богами. Злые же создания будут безостановочно получать ущерб даже если на них попадёт лишь капля его воды".

– Тогда, наверное, хорошо, что ты до сих пор не была полностью испорчена моими чарами.

Гадриэль со смехом кивнула и вошла в воду, вернувшись с цепью.

– Молодец. Попридержи её, пока не высохнет. Я недавно пришёл к решению, что в этом мире нельзя пренебрегать богами – особенно когда они дают подобные предупреждения.

– Мудрый выбор, хозяин.

Мы двинулись дальше, сражения же в принципе были те же самые. Дворфы не могли продвинуться дальше по подземелью из-за проклятия, в то же время наши (действительные) уровни были выше, чем у них, и мы не были ослаблены. Кроме того, на нашей стороне стояли некромант и куча хила, а с таким набором сражение с нежитью стаёт в разы проще.

В конце концов мы оказались в центре хранилище – своего рода огромной сокровищнице – но внутри не было ничего, что не развалилось бы до бесполезности от времени и скверны. Каменные колонны вдоль комнатных стен помогали удерживать высокий потолок, в цетре комнаты возвышался помост, а его окружало пять статуй. Точно можно было сказать, что когда-то они были дворфами мужского пола, пока не оказались зафиксированы в таком виде: запечатывая барьер вокруг помоста, на котором стояла, судя по всему, замороженная во времени женщина.

Эбби Уильямс

Женщина человек (одержимая кошмаром)

Боец/Ремесленница 20 уровня

Титулы: Чистая сердцем, Мученица

Ксоногр Злобный

Кошмар

Мастер оружия (Боец)/Ассасин (Разбойник) 80 уровня

Титулы: Развратитель, Жнец душ, Погибель дворфов, Погибель людей

– Перед тем как мы разрушим щит, установите ловушку душ вокруг помоста. Не хочу, чтобы он сбежал.

Ловушка душ по сути представляла из себя шесть кольев, которые, будучи воткнутыми в землю, создавали барьер, не дающий выйти за его пределы бестелесным созданиям. Одноразовый предмет, который не позволит боссу нанести кучу урона, от которой нам было бы не сладко.

Как только ловушка была установлена, а все наши баффы – обновлены, я набрал воздуха в лёгкие и шагнул вперёд, разрушая плоскость щита, что до этого момента удерживал Эбби-Ксоногр внутри, отчего тот полностью спал. Женщина зашевелилась и заговорила. Складывалось ощущение, будто бы одновременно звучат два голоса, хотя и слегка не в синхрон: "Ах, ко мне пришла моя еда! Уже столько времени прошло с тех пор, как эти смертные заточили меня здесь, не пожалев даже эту вкусненькую смертную. Я уже понадеялся, когда в это хранилище вошёл смертный, но он умер, хотя ему даже удалось убить моего слугу на последнем издыхании. Какая жалость. Но теперь у меня есть ты, мой новый сосуд!"

Уф, монологи. Да что не так с этими злодеями и монологами? Вы рушите столько замечательных планов из-за желания остановиться и рассказать о них! Неважно, я просто продолжал ждать, пока Севера займёт позицию. Как только я кивнул, он перерезала женщине горло, мгновенно её убив. Тело рухнуло, из него начало вылезать жуткое зелёное образование, и я крикнул: "НАЗАД!"

Выпрыгнув из ловушки душ, мы не дали возможности Ксоногру переселиться в кого-либо ещё: "Гадриэль, цепь!"

Призрачная цепь связало бестелесную форму Ксоногра, и тот закричал от ярости и негодования, а мы все тут же бросились вперёд. Сражение с потерявшим свои наиболее эффективное оружие и защиту кошмаром, неспособным ни в кого переселиться и находящимся в ловушке телесной оболочки, оказалось до ужаса лёгким, особенно при учёте благословлённого оружия. Но напоследок Ксоногр воскликнул: "Может, вы и победили, но я вам отомщу! Хоть я и был заперт в этой клятой клетке несметное количество времени, я не сидел сложа руки! Познакомьтесь с Молотом Смерти!"

Вслед за этим земля задрожала, а помост начал разъезжаться в стороны, открывая поднимающуюся снизу платформу. И увиденное на ней было ТОЧНО не тем, что я хотел бы увидеть.

Молот Смерти

Извращённый мифриловый голем

Голем 80 уровня

Титулы: Тронутый землёй, Смертоносец

Трёхметровый голем в виде дворфа мужского пола, выполненный полностью из мифрила, окрашенный в чёрный из-за извращения, и каждая рука которого держала по огромному молоту, от вида которых складывалось впечатление, что они могут в лепёшку расшибить тролля за один удар. Дьявол. Должно быть, его создал монастырь перед появлением кошмара. Вполне возможно, в знак преданности Морадину. И его полностью извратил кошмар.

– Юкико, Нитроль, вперёд! Хрозн, ты и я по бокам! Севера и Камла, держитесь подальше от молотов и делайте, что можете, чтобы повредить эту хрень! Делла, Гадриэль, назад! Сфокусируйтесь на поддержании здоровья передних рядов и всех доступных баффах. Сражение обещает быть долгим!

С вот таким базовым планом мы начали единственный так называемый "традиционный" босс-файт за всё время с начала игры. Големы – до жути противные создания: они большие, крепкие, у них тонна ОЗ и они не имеют легкодоступных слабостей, то есть их буквально нужно изматывать до смерти.

Далее последовала долгое, мучительно затянувшееся сражение с големом. У некоторых людей есть особые техники для борьбы с големами, но мы к их числу не относились. Учитывая характер нашей команды, спасало нас лишь наличие постоянного хила, потому что без него от нас бы уже и мокрого места не осталось.

И всё же, когда я наносил удар этой хреновине, то был застигнут врасплох неуклюжим ударом с боку одного из молотов. "Слегка задевший" удар сбил меня с ног и снял мне больше четверти ОЗ, и это учитывая всю мою защиту! Однако я тут же почувствовал согревающий свет лечащей магии и поднялся, готовый вновь броситься в бой. За последние полчаса мы кровью и потом опустили его здоровье почти до 50%.

К этому моменту мы уже начали обессиливать, несмотря на то, что друг друга сменяли. К счастью, шаблоны атак голема не особо менялись: всё же он действует автономно. Если бы эта гадина была активирована, когда здесь ещё был кошмар и мог ей управлять, нам бы была пизда. А так мы продолжили сражение, и в конце концов, целый час спустя начала битвы, побеждённый, голем пал наземь.

Но перед отдыхом нам нужно было ещё позаботиться о трёх вещах. Первая – облутать тело. Вторая – убедиться, что ни одна сущность вдруг не покажется и не вылетит из комнаты в тот же момент, как спадёт барьер. Третья – прочитать извещение о моём задании.

Задание выполнено!

Осквернённый монастырь

В былое время принадлежащий ученикам Морадина монастырь охвачен скверной. Из-за чего она здесь оказалась? Почему сосредоточилась в монастыре и не распространяется?

Вы уничтожили кошмара, находящегося в месте сосредоточения скверны, дав этой земле шанс оправиться от заразы.

Ранг В

Успех

Определить источник скверны.

Опционально: покончить со скверной.

Провал Смерть или отказ от задания.

Награда

Опыт

Справочника конструктора големов

Повышение репутации среди последователей Морадина

Фуф. С голема мы получили тучу мифрила – достаточно, чтобы сделать из него другого такого. Занимательно. В оставшейся части лута находилась парочка крутых предметов, что дополнили собой снаряжение остальных. Себе же я отобрал найденный среди лута гримуар.

Ржавая рукопись

Тип Гримуар Ранг Необычное

Эта рукопись облачена в обитый проржавевшим железом кожаный переплёт. В нём содержатся секреты заклинания "Ржавчина", что принадлежит школе трансмутации и используется в сражении с тяжело экипированными врагами, например рыцарями и големами. Обучает заклинанию при чтении, затем исчезает.

Требуется магия трансмутации

Обучает заклинанию "Ржавчина".

Справочник конструктора големов

Тип Книга навыков Ранг Артефакт

Данная книга содержит в себе секреты искусства создания големов. Осталось очень мало мастеров этого древнего ремесла и ещё меньше можно до сих пор найти за пределами древнейших дворфских тэйгов.

Обучает Созданию големов на уровне "Начинающий 1".

Позволяет создавать глиняных големов.

Само собой разумеется, я тут же использовал обе книги. Но всё же я обрадовался тому, что справочник конструктора големов не исчезает после использования, и закинул его в инвентарь: дам потом и Ююкико изучить этот навык. На всякий случай его не помешало бы изучить всем ремесленникам из гильдии. Големы, помогающие защищать замок – отличный показатель статуса, а потому как они ещё и редкие, их ещё вполне можно продать за неплохую сумму.

Покончив с этим, я осмотрел полностью заблокированную комнату и улыбнулся. Похоже, мы нашли хранилище с самыми ценными блестяшками и защищающим их барьером. Так, пробежимся-ка по луту...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 70 - Чёрноозёрск**

Проклятый нагрудник кровавого фанатика

Тип Нагрудник Ранг Редкое

Выполненный из мифрила, данный нагрудник был сделан таким образом, чтобы напоминать череп дракона. На нём находятся руны, которые предоставляют дополнительную защиту в добавок к обеспечиваемой самой бронёй. Когда надевший покрывается кровью, нагрудник увеличивает скорость его атаки.

Требуется 45 уровень

+120 защиты

+30 силы, +30 ловкости, +30 телосложения

+35% к сопротивлению колющим, режущим и тупым ударам

Кровавое ускорение – Когда вы наносите противнику более 100 единиц урона за один удар, вы получаете +100% к скорости атаки на 10 секунд. Каждый последующий удар, удовлетворяющий требованию, увлеличивает время действия ускорения.

Зачарование: Нечестивая сила – +40% к сопротивлению урону божественных заклинаний.

Трезноровы наручи завоевателя

Тип Наручи Ранг Уникальное редкое

Изначально эти наручи использовались Трезнором Свирепым. Как доминатор, он любил во время работы со своими жертвами делать их беспомощными. И так уж получалось, что для подчинения и превращения в трэллов он выбирал в основном прекрасных женщин. Попытавшись откусить больше, чем мог проглотить, он умер в попытке сделать своим трэллом вожделенную им монахиню.

Требуется быть доминатором или доминатрикс

Требуется 50 уровень

+20 защиты

+30 интеллекта, +30 шарма

+40% к сопротивлению эффектам очарования.

Паралич – откат 60 секунд. Если вы прикоснётесь к цели, она может быть парализована. Продолжительность паралича зависит от мудрости цели. Если мудрость цели ниже шарма носителя, паралич длится 1 минуту. Если она равна ему, паралич длится 30 секунд. Если она больше, паралич длится 10 секунд. Если мудрость цели больше шарма носителя на 50, носитель парализуется на 30 секунд. Если мудрость цели на 50 меньше, чем шарм носителя, паралич длится до его отмены. Считается эффектом очарования.

Шлем отвоёванной свободы

Тип Шлем Ранг Легендарное

Этот шлем принадлежал Котару Бесстрашному, легендарному дворфу-чернокнижнику, что накануне Бедствия повёл армии против кошмаров. Когда пришло время запечатать тэйги от Бедствия, Котар почти сразу же получил доминирующее положение в своём тэйге и держал тот в ежовых рукавицах. Легенды гласят, что ему не было равных, а пытавшихся ему противостоять ждала лишь смерть или что куда хуже.

Требуется 50 уровень

Требуется не-доброе мировоззрение

+30 защиты

+30 интеллекта, +30 шарма

Невосприимчивость к заклинаниям очарования созданий меньшего уровня.

Создания меньшего уровня автоматически подвергаются заклинаниям/эффектам очарования носителя и его социальным навыкам.

Зачарование: Родство адского пламени – +10% ко всем атакам адским пламенем.

Поножи тёмного извращения

Тип Поножи Ранг Необычное

Сделанные из шкуры сумрачного волка, эти поножи обеспечивают защиту от заклинаний и эффектов тьмы. Кроме того, враги в радиусе 1.5 метров получают штраф к сопротивлению заклинаниям и эффектам тьмы.

Требуется 40 уровень

+25 защиты

+30 мудрости, +30 ловкости

+40 сопротивления к заклинаниям и эффектам тьмы

Тёмное извращение – Враги в радиусе 1.5 метров получают 40% штраф к сопротивлению заклинаниям и эффектам тьмы.

Зачарование: Укрытый тенью – +20% к скрытности

В полученном нами луте, среди которого также находилось несколько высококлассных материалов, нашлись предметы, которые подойдут каждому из нас. Настоящий джекпот под конец, но иного и ожидать не следовало от почти пустого на лут подземелья с перманентной смертью. Наше старое снаряжение уже перестало подходить нам по уровню, особенно учитывая то, что большая его часть состояла из предметов 20-30 уровня, а мы все после зачистки подземелья уже сидели на 52.

Впервые за долгое время я заглянул в свой полный статус, дабы увидеть, куда меня завели мои тренировки. Как и ожидалось, я стал своего рода читерным персонажем. Мои способности практически делали меня сильнейшем игроком в игре, даже при учёте того, что я немного отставал по уровню. Я уверен, что со своими способностями смогу справиться с любым игроком, который выше меня на десять или даже двадцать уровней, тут уже в зависимости от его билда. Правда, речь о прямой битве, скрытые атаки – совсем другой разговор. Тот момент, когда я чуть не умер от скрытой атаки, ясно продемонстрировал, что я вовсе не непобедим для неизвестных врагов.

Имя Зайн Даркмор Мировоззрение Хаотическое

Уровень 52 Раса Дрейк, исчадие ада (инкуб)

Класс Проклятущий клинок (чернокнижник) Подкласс Доминатор

Опыт 1328600/1388000 Профессия Тренер рабов

ОЗ 4970/4970 ОМ 4910/5110

Восстановление ОЗ 29.9 в минуту Восстановление ОМ 51.9 в минуту

Слава 3010 Дурная слава 2880

6334 ПМ 8 ЗМ 3 СМ 9 ММ

Атрибуты

Сила 273 (323) Интеллект 334 (419)

Ловкость 255 (295) Мудрость 266 (358)

Телосложение 249 (279) Шарм 668 (772)

Удача 208 Лидерство 60

Защита 140 Атака 463

Оставшихся очков: 0

Титулы Палач, Сексикутор, Развратитель, Мастер создания цепей, Макиавэли, Друг драконов, Супруг дракона, Работорговец, Охотник за трофеями, Король гарема, Жеребец, Погибель нежити, Лорд своры, Призыватель драконов

Сопротивления

Колющее 55% Тупое 55%

Режущее 55% Огонь 75%

Лёд 55% Вода 55%

Ветер 55% Молния 55%

Земля 55% Свет 30%

Тьма 95% Очарование 130%

-50% к сопротивлению женскому очарованию (-100%, если шарм равен или ниже вражеского)

+25% к сопротивлению ошеломлению от ударов в пах

Невосприимчивость к адскому пламени

+40% к сопротивлению урону от божественных заклинаний

Божество Шарс

Умения

Простое оружие

Экзотическое оружие (вертел)

Мечи

Бой двумя оружиями

Руки

Экзотической оружие (плеть)

Лёгкая броня

Адское пламя

Языки:

Все (100% – максимум)

Качества

Чёрная библия Китами Рейка

Как удовлетворить женщину

Бесконечный мир клинков

Сабы или дубляж?

Странное притяжение

Падок на красавиц

Обычные подозреваемые

Почему ты постишь такое?

Навыки

Феромоны – продвинутый 3 (8%)

Чарующий взгляд – средний 2 (30%)

Тёмная магия – продвинутый 4 (15%)

Магия очарования – продвинутый 4 (12%)

Готовка – средний 7 (20%)

Мастерство меча – продвинутый 9 (57%)

Выживание – базовый 1 (56%)

Свежевание – базовый 3 (1%)

Горное дело – базовый 3 (0%)

Травник – базовый 4 (2%)

Алхимия – базовый 4 (0%)

Кожевенное дело – базовый 3 (0%)

Ковка – начинающий 5 (0%)

Шитьё – средний 5 (0%)

Зачарование – продвинутый 2 (10%)

Архитектор – начинающий 3 (0%)

Совращение – мастер 3 (0%)

Переговоры – базовый 9 (0%)

Азартные игры – базовый 2 (0%)

Маскировка – начинающий 5 (0%)

Обман – средний 9 (0%)

Скрытность – средний 9 (10%)

Бесшумная ходьба – средний 9 (10%)

Идентификация – средний 8 (22%)

Отравшик – начинающий 8 (0%)

Наблюдение – средний 9 (75%)

Ловкость рук – средний 2 (0%)

Мастерство лука – базовый 8 (20%)

Бросание – начинающий 6 (0%)

Мастерство безоружного боя – базовый 3 (0%)

Запугивание – средний 8 (0%)

Мастерство плети – средний 2 (0%)

Тренировка – продвинутый 9 (0%)

Мастерство кинжала – средний 3 (10%)

Мастерство адского пламени – средний 5 (2%)

Исследование – начинающий 8 (3%)

Магия трансмутации – базовый 4 (0%)

Магия призыва – базовый 4 (0%)

Магия предвидения – базовый 4 (0%)

Изменение формы – средний 4 (0%)

Магия душ – средний 3 (2%)

Глаза душ – начинающий 3 (3%)

Классовые бонусы

Чернокнижник

+20% к заклинаниям тьмы

+20 ОМ каждый уровень

Владение лёгкой бронёй

Адское пламя

Добавлены навыки и заклинания.

10 уровень: Клинок адского пламени.

20 уровень: Демонические глаза – видят во тьме, даже волшебной тьме.

30 уровень: Призыв адского скакуна – призывает лошадь из адских планов для службы в качестве ездового животного.

40 уровень: Демоническая сила – добавляет интеллект к атаке.

50 уровень: Кровный договор – позволяет создавать связывающий договор на крови.

Продвинутый класс:

Проклятущий клинок

+20 ОЗ каждый уровень

Проклятье

40 уровень: Пыл – бонус +30% ко всем магическим и стихийным сопротивлениям.

50 уровень: Проклятие хрупкой стали – раз в день прочность всего снаряжение выбранного создания падает до 1.

Подклассовые бонусы

Доминатор

+20% ко всем социальным навыкам

+20% к сопротивлению очарованию

+20 ОЗ каждый уровень

Трэлл

Добавлены новые заклинания!

20 уровень: Щит шарма – когда надета лёгкая броня или не надето ничего, добавляет шарм к защите.

40 уровня: Связывающие слова – заклинания очарования стоят на 50% меньше и длятся вдвое дольше.

Профессиональные бонусы

Тренер рабов

Бонусы

Способный ученик

Дьявол с серебряным языком

Ремесленная душа

Меркантильность

Фокус силы

Фокус ловкости

Фокус телосложения

Фокус интеллекта

Фокус мудрости

Фокус шарма

Фокус удачи

Духовное оружие (х2)

Феодал

Глаза души

Благословлённый любовник

Инфернальный шарм

Подчинённые

Демоны:

Полночь – кобыла адский скакун

Килана – женщина хеллион

Рабы:

Делла Смит – женщина высший человек

Севера Рекс – женщина кошмарыш (человек)

Кьябу Юкико – женщина девятихвостка (кицунэ)

Астар Кейстина – мужчина эльф

Нитроэль Крана – женщина тёмный потомок (эльф-полунебожитель)

Вашти Эрксидор – женщина дроу

Энания Ксайрзумин – женщина дроу

Ратха Елрис – женщина дроу

Джастра Квайджеон – женщина дроу

Айла Иназис – женщина дроу

Арнара Энфил – женщина дроу

Ахретдю Уринейрос – женщина дроу

Aрлаяна Дoррит – женщина дроу

Айефайр Гилceн – женщина дроу

Нимрoнин Oривeнис – женщина дроу

Глaрaльд Фимис – мужчина дроу

Нинлейн Зуммфил – мужчина дроу

Ринайя Ксайлвeнис – женщина дроу

Таола Даэра – женщина дроу

Оллиса Омахорн – женщина дроу

Шарайя Фенхана – женщина дроу

Джастра Сирлайя – женщина дроу

Хамалития Декан – женщина дроу

Лиерин Вранфил – женщина дроу

Элайс Елкaaлин – женщина дроу

Зaлеррия Глиннан – женщина дроу

Вайсмилдрия Биди – женщина дроу

Лиeeсия Умебeрoс – женщина дроу

Джозеф Паркер – мужчина человек

Годвин Дженнер – мужчина человек

Айвeтт Чеддер – женщина человек

Эммит Кларк – мужчина человек

Этa Лaндриэ – женщина человек

Фoгнэк Оакфьюри – мужчина дворф

Гисaэнa Флaсквью – женщина дворф

Зефара Войд – женщина извращённый человек

Черноглазая Ширл – женщина высший эльф

Трэллы:

Шагар Бладзистл – женщина орк

Икнора Алая – женщина высший эльф

Когда мы все отдохнули, то направились на выход из подземелья, и на входе я увидел стоящих бок о бок дворфов-призраков, выглядящих ошарашенными. Фолгрун разразился смехом и произнёс: "А я же говорил, что смогут!"

Хранитель сначала что-то проворчал, но затем сказал: "А что с теми безбожникам, которые шли перед вами?"

Я пожал плечами и ответил: "Отправились туда, куда после смерти с глаз Морадина отправляются все не искупившие свои проступки дворфы. Хоть проклятье и стало их наказанием за грехи от Морадина, но преданная ими персона пожелала для них другой расплаты и поручила нам найти и убить их, чтобы у них больше никогда не было шанса вернуть себе доверие Морадина".

Фолгрун просто кивнул: "И пусть это станет тебе уроком, пацан. Ты собрал вокруг себя круг красавиц, но не думай, что эти ошейники спасут себя, если ты поведёшь себя с ними неподобающе. Женщины страшнее драконов!"

Я посмеялся и искренне кивнул кузнецу, в ответ на что получил подзатыльник от Деллы, произнёсшей: "Да этот и с драконихами любезничает. Если бы мы не сдерживали его, даже не знаю, что бы с ним случилось", – после этих слов все взорвались смехом.

После того как мы перебросились ещё парой фрза, дворфы заставили одного из скелетов дать нам письмо, которое мы можем отнести в гильдию кузнецов в Тол-Даруме для знакомства с кланном Хаммерхолд. Мы их поблагодарили и стали свидетелями того, как они (и оставшиеся скелеты) исчезли, отправившись на заслуженный покой.

Как только мы присоединились к Килане у повозки (заметив парочку кратеров, являвшихся, видимо, местом соприкосновения очень тяжёлых предметов с несчастной нежитью), я развернулся ко всем и произнёс: "Теперь нам тут больше делать нечего. Скверна через время должна исчезнуть, поэтому может отправляться. Впереди нас ждёт Чёрноозёрск, а за ним – земли орков и им подобных рас. Гадриэль, раз уж с нежитью мы покончили, попрошу тебя отправиться в мои земли в Вирмвуде и помогать в качестве главного целителя тамошних замка и деревни. Мы не станем сильнее, если будем всё время полагаться на твоё присутствие, а нарастить силу нам серьёзно нужно", – ответная реакция Гадриэль на это была смешанная, но она кивнула и прошла через портал в Лисаэс.

С этим было покончено, все уселись и мы двинулись в Чёрноозёрск. Работорговцы исчезли, а большая часть нежити была замкнута в неумолимо сужающихся пределах осквернённого участка, потому оставшаяся часть дороги была сравнительно скучной. Парочка монстров, но ни одного даже близко нашего уровня. Ах, а ещё я поразвлёкся с Киланой, дабы извиниться за то, что ей пришлось пропустить спуск в подземелье; и мы все сделали вид, что не заметили прошмыгнувших за повозку Хрозн и Камлу, намеревавшихся "повеселиться". А эти двое милахи: всё время пытались не шуметь, пока были там заняты. Но наблюдение за мной с гаремом на постоянной основе любого заставит потерять контроль.

Город Чёрноозёрс – один из самых процветающих в королевстве, во многом благодаря торговле между Огрэйном и Племенными землями орд. В последнее время из-за событий в Тёмной гавани меньше людей приезжало по дороге из столицы, но торговля всё ещё проходила своим чередом с оставшейся частью Огрэйна (и заодно с Вирмвудом), так что Чёрноозёрс прямо таки сильно не пострадал.

В любом случае, первой нашей остановкой стал местный филиал гильдии работорговцев: мне надо было сдать задание на тех глупых разбойников. Они оказались слега расстроены, что я оставил всех пойманных рабов себе, но в задании не было ничего сказано о доставке товара в гильдию или его освобождении. Я получил 200 ЗМ за задание, а затем мне пришло уведомление.

Доступно профессиональное задание

Условия, необходимые для задания на улучшение профессии:

Владеть более 40 рабами

Иметь рабов по крайней мере 4 разных рас

Репутация в гильдии работорговцев как минимум "Уважаемый"

Доступно улучшение с "Тренера рабов" до "Хозяина рабов"

Принять задание? Да/Нет

Ясное дело, я выбрал "да".

Добавлено новое задание!

Стать хозяином

Есть разница между обычным владельцем или тренером рабов и истинным хозяином. Не знающие этой разницы думают, что имеет значение лишь сама власть. Истинный же хозяин знает, что он должен заботится о рабах, о их здоровье: счастливые рабы – продуктивные рабы, менее склонные к "ошибкам" и "недопониманию" приказов в неподходящее время. Будь то обычный чернорабочий, боевой раб или девушка из гарема – у всех рабов есть свои нужды и желания. Докажите, что у вас есть необходимый талант для становления хозяином, а не каким-то тренером.

Ранг F

Успех Выполнить скрытое желание Джастры Силраи, вашей горничной.

Провал Принудить Джастру Силраю сказать вам свои желания.

Награда

Улучшение профессии "Хозяин рабов".

Повышение репутации в гильдии работорговцев.

Наказание Понижение репутации в гильдии работорговцев.

Хох, как интересно. По возвращению в Лисаэс нужно будет пойти посмотреть, какие у этой дроу есть потребности. К счастью, у меня есть ещё немного времени на продумывание того, как узнать её секреты не насильственным способом.

Луна Квин

Женщина высший человек

Мастер-шпион (Разбойница)/Работорговец (Торговец) 80 уровня

Титулы: Мошенница, Подвешенный язык, Создатель оков, Желанная

Я уже собирался уходить из гильдии рабов, как меня остановила руководитель местной гильдии. Редко можно увидеть женщину-работорговца, а ещё реже – женщину-руководителя гильдии, но так называемая госпожа Луна, судя по всему, была рассудительной бизнесвумен, помимо остальных её качеств.

– Ах, отлично, я надеялась успеть застать вас, сир Даркмор. Интересует ли вас одно небольшое предложение? Есть определённые виды рабов, которые прибывают очень редко или же являются настолько дорогостоящими, что поддерживать их спрос становится проблематичным. Думаю, вы можете это представить. Так вот, мы храним определённое количество товара, предназначенного для оплодотворения: разводить определённые виды гораздо менее проблемно, чем, скажем, их захват силой. До меня дошли новости о ваших \*ахем\* подвигах, и мне бы хотелось узнать, не могли бы вы нам немного помочь?

Я ухмыльнулся и ответил: "Предположим, ты меня заинтересовала. Что от меня требуется?"

– Ну, как вы наверняка знаете, рынок для чистокровных инкубов и суккубов довольно широк из-за их... талантов. К сожалению, эти самые чистокровные появляются лишь от союза суккубов или инкубов с кем-то одного с ними вида или с демонами. По вполне понятным причинам призыв демонов в королевстве не одобряется, а последнее, что нам надо – это чтобы святые ордена вдруг заинтересовались делами гильдии.

– То есть из-за того, что городом случайно проходил инкуб, ты хочешь, чтобы я оплодотворил твоих девушек, дабы дать начало новому поколению?

– Именно! Разумеется, есть компенсация, не беря во внимание сам процесс. Гильдия выделяет небольшое вознаграждение за оказание таких "услуг". У нас содержится пять чистых суккуб, и мы заплатим вам по пятьдесят золотых за каждую "услугу".

– Ну как я могу отказать? Только я хочу сделать одну правку. Ты оставляешь деньги, а когда я закончу с "обслуживанием" твоих девушек, ты уделишь мне часок своего времени. Что скажешь?

– Ха! О, вы настолько же бесстыдный, как и весь ваш вид. Но у меня уже давно не было хорошего секса с инкубом: обычно, как только они забредают в этот квартал, их тут же разбирают одинокие домохозяйки и вдовы, а те не очень любят делиться. Ладно, как закончите, найдёте меня в моём кабинете.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 71 - Потрахушки**

Попасть к "товару для оплодотворения" – дело несложное: нужно лишь зайти в заднюю комнату, где персоналу предоставляются приватная комната с простенькой, но удобной кроватью и всякие ничем особо не выделяющиеся закуски. Перед тем как туда отправиться, я вручил девушкам немного денег, чтобы они могли пополнить наши запасы, ну и развлечься немножко. Я сказал им, что встретимся мы в местном отделении гильдии авантюрисов, чтоб набрать парочку заданий перед отбытием в Племенные земли. Они, судя по всему, просекли, что кто-то хочет использовать меня в качестве жеребца-производителя, и ушли в приподнятом настроении.

Настроение же приведённых в комнату пятерых суккубов было не таким приподнятым. Наверное, "вознаграждение" за их обрюхативание предлагается лишь инкубам или членам гильдии. Но есть немало торговцев, готовых отсыпать деньжат за то, чтобы опробовать такой товар, если можно так выразиться, и потому они были не сильно рады увидеть меня. Однако из-за того, что им было приказано следовать моим командам, они разделись, и мне открылся прекрасный вид. Я разделся следом и с удовольствием наблюдал за их реакцией. Одна из них даже всхлипнула.

Я точно повеселюсь.

Два часа спустя, не без помощи использования на себе магии, я оставил последнюю девушку лежать на кровати с вытекающей из промежности спермой, а сам приоделся. На всякий случай я заранее использовал на каждой из них Плодотворную страсть. Остальные четверо уже отдохнули, но им перед этим приказали оставаться здесь, пока их не заберут, поэтому я сказал, чтобы они привели себя в порядок и помогли пятой, а затем ушёл искать главу гильдии.

Как и ожидалось, она была в своём кабинете, находящемся в главной части здания гильдии. В настоящий момент она находилась в битве с проклятьем всех лидеров с начала времён – документами. Ну, в таком средневековом магическом обществе не так уж и много бумажной волокиты, но всё так же приходиться иметь дело с прибылью, тратами, бюджетами, а ещё нужно держать всё это в соответствии одно с другим, поэтому работы навалом. И хоть филиал в Чёрноозёрске не маленьким, его и большим назвать сложно, а потому специального счетовода, который мог бы заправлять бумажками, ему не полагалось.

Вот и стало ясно, почему она так быстро согласилась на "альтернативное вознаграждение": просто из-за всего этого управления гильдией на неё свалилась гора напряжения. Раньше она могла кучу несущественных проблем отправить в Тёмную гавань, но из-за, во-первых, хаоса в столице и, во-вторых, беспорядка в тамошней гильдии работорговцев, вызванном смертью мастера гильдии и его семьи, она не может положиться на гильдию в разгребании всего вот этого. Частично из-за этого же до моего прихода никто так и не разобрался с той шайкой работорговцев.

Взглянув на меня, она улыбнулась: "Справился за два часа? Надеюсь, девочки не сильно тебя утомили".

– О, я полон сил. Кстати, у меня для тебя хорошая новость: я наложил на них благословение Шарс.

Луна моргнула, а потом хихикнула: "Конечно же, инкуб – последователь Шарс. Думаю, ты использовал то заклинания, которым владеют её последователи – то самое, что гарантирует беременность, правильно? – я кивнул. – На всех пятерых? – снова кивок. – Ну, это лучшие новости из всех, что я получала за последнее время. Предположу, теперь ты желаешь получить своё "вознаграждение"?"

Моё лицо растянулось в улыбке, и я ответил: "Ох, это само собой. Но я тут подумал, и у меня возникла идея получше: я покажу тебе то, что эти девушки не видели. Гарантирую, ничего подобного ты в жизни не испытывала".

– Ох, всё ещё бесстыдничаешь, да? Ты понимаешь, что через это место проходит множество рабов, и перед отправкой я их всех отбираю?

– Тогда, может, заключим пари?

При упоминании пари её лицо посветлело: "И в чём суть?"

– Ставлю на то, что смогу подарить тебе ощущения, которые ты до этого ещё не испытывала – что-то, что заставит тебе с закатить глаза с раскрытым ртом ещё до того, как я войду. Если у меня получится, победа за мной. Если же нет, тогда твоя. В обоих случаях ты в выигрыше.

– Хах! Мой любимый вид пари. По рукам, какие условия?

– Давай ты мне назовёшь то, чего хочешь, а я подберу что-нибудь соответствующей ценности, чего хочу уже я.

Луна расплылась в улыбке и сказала: "Мы же оба работорговцы, да? Почему бы не поставить на кон одного или двух рабов?"

Я залился смехом, а затем кивнул: "Тогда поставлю двух дроу, пойманных мной в пещерах Вирмвуда. Мужчину и девушку, так что сможешь сама пополнять их число, если пожелаешь. А что у тебя есть, подходящее им?"

– Оох, дроу тут редкость. Собственно, если не ошибаюсь, ты управляешь поселением в Вирмвуде, так? Тогда почему бы мне не поставить кузнеца-дворфа и изобретательницу-гномку? Для твоего города они стали бы настоящим благом, да?

– Хмм. Пара ремесленников, особенно на необходимую деревне ежедневную работу, определённо пригодятся. Принимаю ставку, – я наклонился вперёд и добавил: – Что ж, как поступим? Хочешь, чтобы я сначала тебя разогрел? Или, может, я должен разорвать на тебе одежду и грубо взять тебя?"

Луна облизнула губы и ответила: "Грубо я бы очень хотела, но настолько же сильно я хочу сохранить эту одежду на остаток дня".

– Тогда лучше бы тебе её снять, чтобы я мог выиграть наше пари.

Луна слабо улыбнулась, а затем начала подразнивать меня, потихоньку снимая одежду. Её нельзя назвать супермоделью, но она была в форме, а видом своим напоминала "девушку по соседству". Наверное, это отлично ей помогает как шпионке. В общем говоря, хоть она и не была так прекрасна, как некоторые девушки, но из видимого мной жаловаться не на что.

Покончив со своим стриптизом, она встала спиной к столу, опёршись на последний и открывая мне замечательный вид на своё тело, а затем сказала: "Разве ты не собирался взять меня? Не помешало бы сначала избавиться от этой одежды".

Я улыбнулся и ответил: "О, не думаю, что в этом есть необходимость. Знаешь, магия – прекрасная штука", – с этими словами я изменился. По мере моего превращения в "дрейковскую" форму кожа покрылась чешуёй, и эти чёрные чешуйки наравне с острыми клыками да заострёнными зубами делали меня похожим на глубинного дракона. К тому же мой рост теперь составлял солидных три метра, из-за чего во внезапно суженном пространстве мне теперь приходится держать голову чуть пониже.

Разинув рот, Луна смотрела на меня, а затем начала заикаться: "П-погоди-ка минутку. Может, лучше давай медленно и нежно? Не думаю, что я сейчас в том настроении, чтобы меня грубо-аааагх!" – она прервалась, как только я схватил её своими когтистыми руками, с лёгкостью подняв её и затем насадив на свой член, торчащий из под моих чешуек, уже твёрдый и полностью готовый.

Она сказала, что хочет грубо – я дал ей, чего она хотела, но не дав и секунды на размышления, которые могли у неё быть. Мы не занимались любовью – ничего подобного. Просто жёсткая, брутальная ебля: я взял её тело и оно полностью подчинилось мне. Грубо и быстро, и, казалось, она тащится от этого, даже несмотря на то, что сперва протестовала, и вскоре она уже выкрикивала моё имя, даже не заботя себя выкрикиваем чего-либо разумного. Я ускорился, не давая себе потерять контроль или закончить всё слишком быстро.

Она даже не заметила, как я скастовал на неё Плодотворную страсть, как и на пяти суккубах до этого. Однако же она получила, наверное, самый сильный оргазм в своей жизни, как только я использовал всю свою силу и до упора насадил её на свой член, начав заполнять её матку. Я держал её на себе вплоть до тех пор, пока не закончил кончать, после чего поднял её одной рукой и опустил на пол, где она опёрлась на колени и начала жадно хватать воздух.

Я прислонил член к её лицу и сказал: "Почисть".

Всё ещё под впечатлением от такого грубого отношения, девушка просто подползла вперёд и сделала, что ей было сказано, вылезав мой член до блеска. Я поместил свою когтистую руку на её личико и с нежностью поднял голову, чтобы она обратила на меня свой взгляд: "Хорошая девочка".

Затем я вернулся к своей "обычной" форме и опустил на неё улыбку: "Что ж, сойдёмся на моей победе? Или же хочешь второй раунд?"

Луна сглотнула и покачала головой, но, видимо, не имела ещё сил говорить. Можно было бы оставить её здесь набираться сил, но за все эти годы (включая время здесь и в WoD) я пришёл к одному пониманию: если ты являешься доминантом, в твоих обязанности входит забота о второй стороне после окончания процесса. Поэтому я помог ей устоять на месте и влезть обратно в свою одежду.

В конце концов, по прошествии пары минут, она начала приходить в себя и сказала: "Вау. Твоя правда, такого я ещё не видела. Я даже получила за это титул "Драконья наседка"! – она рассмеялась и добавила: – Он даёт мне буст к характеристикам и помогает сопротивляться эффектам драконьего устрашения. Полезенько".

– Определённо. Не пора ли нам рассчитаться? Я там девочек своих оставил, и они безумно по мне скучают".

– Да, да. Я пообещала тебе дворфа и гномку, так? Сейчас, только призову их.

Татет Кегбэк

Мужчина железный дворф

Кузнец (Ремесленник)/Владыка секиры (Боец) 60 уровня

Титулы: Железная кровь, Погибель орков, Мастер-кузнец, Искусный ремесленник, Погибель демонов, Раб

Дворф выглядел в точности так, как представляешь себе дворфа-кузнеца: низкий, плотного телосложения и сложен, как прочная стена. Будучи железным дворфом, он имел сероватого оттенка кожу и весил, наверное, тонну. Ходят слухи, что у железных дворфов и кости железные. Правда это или нет, а вид у него именно такой, каким я себе представлял дворфа-кузнеца. Несмотря на то, что одет он был в простенькую одежду, было предельно ясно: в Лисаэсе ему найдётся применение.

Теприт Зисслескви

Женщина глубинный гном

Светодуговой мастер (Изобретатель)/Создатель плоти (Трансплантатор) 50 уровня

Титулы: Безумный гений, Погибель гоблинов, Погибель нежити, Сумасшедшая учёная, Тинкерер, Создатель мерзости, Рабыня

Гном же, с другой стороны, едва доставала ему до талии, но видом своим походила на наркоторговца, немного перебравшего со своими же галлюциногенов. Хотя, может, и не настолько плохо. На её лице висело полубезумное выражение, а волосы были собраты в два хвостика. Одета она была в чёрно-красные одеяния, и явно не просто так. Учитывая её титулы, даже не знаю, что с ней делать.

Как только с мелочами передачи прав на них было покончено, я отвёл их в пустующую комнату по соседству. Какой-то конференц-зал, но сейчас я использую его для проведения инициальной встречи с моими "призами": "Хорошо, я знаю ваши имена и ещё пару вещей о вас двоих. Но не буду ходить вокруг да около: мне нужны ремесленники для моей деревни. Прежде всего вы будете создавать предметы, необходимые для того, чтобы вытащить её из того болота, в котором она сейчас находится. Когда это будет сделано, если так уж получится, что ваша работа докажет вашу пригодность, получите возможность помочь оборудовать оставшуюся со времён Бедствия цитадель и позаботиться о том, чтобы могла выстоять любое нападение. Сейчас же я хочу лишь услышать описание ваших специальностей".

Дворф кивнул, а затем перешёл к делу: "Меня зовут Татет, родом из клана Кегбэк. Приведите мне любого своего инкуба-ремесленника, и я заставлю его разочароваться в своих способностях в плане превращении металла в клинок. Дайте мне металл и кузню, и я сделаю всё что захотите, тем более что выбора у меня и нет, но я известен своими мечами".

Теприт чуть ли не подпрыгнула от нетерпения, когда я на неё посмотрел: "Ух, я изобретатель, сооружаю всякого рода машины для упрощения жизни или подрывания людей на кусочки. А иногда для всего вместе! Ох, а ещё у меня есть класс "Трансплантатор", а это значит, что я умею брать людей и делать их лучше!"

У меня было плохое предчувствие, но я всё же спросил: "И как же?"

– О, тут всё просто! Берём, например, людей. Вы же знаете, что почти все они тюфяки, да? Но заберите у него одну руку и замените её принадлежащей зверю, и они резко стают сильными! Хобби у меня такое, но из-за него я попала в неприятности, когда я нечаянно слила сына мэра со слизью.

– Ты ЧТО?

– Да я тут не виновата! Откуда мне было знать, что он вдруг решит использовать посреди процесса магию? Я пыталась дать ему способность слизи чувствовать всё вокруг с помощью вибрации. И это бы точно сработало, если бы он не запаниковал и не начал лечить себя во время моей работы. В общем, теперь он ужасный получеловек-полуслизь. Думаю, его уже уничтожили, ну а я закончила рабыней.

－ Так, над чем я могу поработать для начала?

У меня появилось непреодолимое желание приложить ладонь к лицу. Чёрт подери, лучше бы я этот спор проиграл!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 72 - Покидание человеческих земель**

Я отправил эту парочку в Лисаэс, отдав ОЧЕНЬ чёткие инструкции гномке, чтобы она не устраивала никаких экспериментов без строгого контроля. Грёбаные поехавшие гномы.

Вздохнув, я вошёл в гильдию авантюристов. Как и в холле большинства гильдий, в её вестибюле находилась своего рода таверна для членов гильдии, где я взял себе эля, и тут подоспели мои девочки. Чтобы сфокусироваться на делах, мне нужно сначала выпить кружку-две.

Первой заговорила Севера: "Хозяин, там в Племенных землях есть несколько интересных заданий. Хотите посмотреть?"

Я кивнул, и она поднесла мне лист с доступными заданиями, где я почти сразу заприметил парочку, выполнением которых я бы насладился.

Прикончите их всех

Смертоносные кролики в последнее время беспокоят фермеров в Кадбэри. Убейте их!

Ранг С

Успех Убейте смертоносных кроликов. Осталось 30/30 .

Провал Оставьте кроликов в живых.

Награда

Золото

Неизвестно

Наказание Фермеры Кадбэри станут вас ненавидеть.

Доставка в крепость Чёрной Скалы

Торговцу Габруну нужно доставить посылку в крепость Чёрной Скалы, но дороги для него слишком опасны, и он не может пойти сам. Доставьте посылку вместо него.

Ранг D

Успех Доставьте посылку вождю племени Чёрной Скалы

Провал Потеряйте посылку

Награда

Золото

Повышение репутации c крепостью Чёрной Скалы

Наказание Понижение репутации с крепостью Чёрной Скалы

Найти потомка

По слухам, Минси Хардстаф, гоблинша-шаманка, является потомком одного из четырёх героев, победивших Мирельс, Погибель городов, во времена до Бедствиия. В последний раз её видели в Племенных землях. Известно, что богиня драконов разыскивает родственников тех, кто сразил её. Найдите Минси и доставьте её членам племени Гогрукской крепости.

Ранг А

Успех Найти Минсии и защитить её до достижения ею клана в Гогруке.

Провал

Убить Минси.

Доставить Минси представителям богини драконов.

Награда

Золото

Повышение репутации с крепостью Гогрук.

Понижение репутации с Мирельс.

Наказание

Золото

Повышение репутации с Мирельс.

Понижение репутации с крепостью Гогрук.

Огни возмездия

Тролли из Тролльмура зашли слишком далеко! Их атакам на путешествующих по Племенным землям людей и дворфов должен быть положен конец! Не дайте им причинить кому-либо ещё страдания.

Ранг В

Успех

Убейте троллей Тролльмура. Осталось 50/50

Убейте вожака троллей Бигстаффа.

Провал Оставьте троллей в живых.

Награда

Золото

Опыт

Неизвестно

Неизвестно

Наказание Неизвестно

Ну ладно, часть их не сказать чтобы настолько прям интересная, но до Кадбэри в принципе не далеко от границы, а в крепость Чёрной Скалы я всё равно и так собираюсь, потому иметь при себе задание по этому же маршруту – это лишние очки. Задание на нахождение потомка – это действительно хорошие новости. Я заинтересован во всём, что делает богиню довольной мной. А на гоблинов мне с высокой колокольни.

Настоящей проблемой было сразить троллей. Они большие, сильные, тупые и обладают быстрой регенерацией. Но при этом они слабы к огню, что я могу использовать. Да, в моей команде ни у кого не было хорошо развитых огненных способностей, но, может, время узнать, не утратила Зефара своё увлечение с тех пор, как я приступил к её унижению. Уверен, она с радостью захочет погрузить Тролльмур в пламя.

Только подумаю об этом позже. В любом случае, пока я не найду ещё одно тёмное святилище, доставить сюда шлюшку будет той ещё задачей, так как мои порталы позволяли лишь отправлять людей в ранее посещённые мной святилища. Естественно, есть и другие способы телепортации, но делать нечто подобное Зефаре я не доверю, а отвлекать кого-то из моей гильдии от собственного веселья просто для переноса моей рабыни туда-сюда – это точно не пример хорошего лидерства.

Поразмышляв над нашими вариантами, я решил, что отправиться утром будет лучше всего. Девушки уже пополнили наши запасы, а потому осталась нам только дорога через границу и в Племенные земли. Честно говоря, не знаю, чего ожидать. О Племенных землях не так уж много инфы: почти все игроки расы оттуда не выбирают (поразительно, как много людей пожелало играть за стереотипные "добрые" расы). Наверное, наша группа станет одной из первых, давших большой толчок в направлении Племенных земель, тем более что до этого момента все были сфокусированы на Тёмной гавани.

Мы уже собирались укладываться, как Хрозн с Камлой, судя по их виду, немного смущённые, остановили меня.

– Что такое?

Они обменялись взглядами, а затем Хрозн заговорила: "В общем говоря, нам было интересно, не могли бы вы перед тем, как мы отправимся в эти королевства варваров, сделать нам одно одолжение? Девушки тут обсуждали, очень подробно обсуждали, вас, и это пробудило в Камле любопытство. Совру, если скажу, что меня саму это никогда не интересовало. Поэтому мы хотели узнать, могли бы вы, ну..."

В этот момент Камла уже не выдержала: "Мы бы хотели узнать, не могли бы вы выебать нас до потери сознания?"

Хрозн вздохнула: "Тактичнее, Камла".

Окей, такого я точно не ожидал: "То есть вы обе хотите, чтобы я взял и выебал вас так, чтобы вы видеть прямо не могли? Не буду ходить вокруг да около: я пересплю с Камлой, если для вас с этим всё нормально, но меня не привлекает то, что Хрозн – фута. Прости, ничего личного. В любом случае, не сегодня: я пообещал девочкам, что уделю им немного своего внимания, раз уж ангел теперь не с нами. Вдобавок они знают, чем я занимался весь день, поэтому сейчас немного ревнуют".

Я покачал головой и прошёл мимо них по направлению к моим девочкам, что в это время наблюдали и испуганно глядели на меня, пока я не улыбнулся им и не пошёл сопровождать их вверх по лестнице. Во всяких романах наличие гарема – это сплошные забавы да шалости, но реальность такова, что гильдией гораздо проще управлять, чем гаремом. Отношения – вещь довольно сложная, но даваемое ими может стоить того. Фокус в том, чтобы дать понять девушкам, что они для меня на первом месте. Таким образом, когда я буду гулять на стороне, они по крайней мере захотят дать мне поблажку.

Да, играю с огнём. Но пока я ещё не обжёгся.

Так или иначе, а я рад, что моё телосложение без предметов составляет 249 очков: пока девочки успокоились, прошло немало времени. Из-за этого мы так и не поспали особо много. Кроме того, судя по взглядам, бросаемым нам окружающим за завтраком на следующее утро, видимо, мы не дали поспать ещё и остальным. Упс!

После еды мы направились на выход из города – в направлении границы. Мы наконец отправимся в территории, не контролируемые ни людьми, ни эльфами! Я довольно возбуждён: без понятия, чего ожидать. Как правило, во всяких крупных ММО особой загадочности в обширных локациях не было, а вот Племенные земли до этого момента были по большей части обделены вниманием.

К сожалению, им придётся чуть подождать: едва мы отъехали от Чёрноозёрска более, чем на милю, как тут же решили показаться какие-то идиоты.

Джондирера Свирепая

Женщина амазонка

Мастерица клинка (Боец)/Боевая насильница (Доминатрикс) 60 уровня

Титулы: Убийца мужчин, Погибель людей, Разрушительница воли, Сексикутор

Воинтельница-амазнонка

Женщина амазонка

Мастерица клинка (Боец)/Рейнджер 40 уровня

В ВАО амазонки – раса людей, состоящая целиком из женщин, каждая из которых – своего рода воин. Думаю, они являются одним из вариантов для вознесения людей женского пола с классом воина, но полной уверенности у меня нет. Как бы там ни было, всех их можно было охарактеризовать так: создания близко 2,5 метра ростом, сложенные, как бодибилдеры, и, как правило, помешанные на битве. Обратной стороной всего этого было то, что у них не было мужчин, из-за этого они зачасту воруют их в качестве рабов для размножения и других целей. Из-за разницы в размерах и количестве мужчины не долго служат рабами амазонок, поэтому последние постоянно ищут ещё.

И как раз десять таких, а ещё их лидер, сейчас стояли перед нами и преграждали путь. Это путешествие – настоящая череда неожиданных поворотов. Я имею ввиду: развлёкся с ангелом, добавил в свою гильдию дракона, посетил подземелье с постоянной смертью, обрюхатил суккубов, а теперь меня хотят добавить в свой гарем женщины-поработительницы! Серьёзно, кто бы мог подумать?

Лидер шагнула вперёд и произнесла: "Зайн Даркмор! Здесь наступит конец твоим злодеяниям! Сдавайся, и я позволю тебе служить мне фаллоимитатором. Сопротивляйся, и отправишься в загоны для рабов: там тебя научат, где истинное место мужчины – у женских ног! Долой патриархат!"

Ах, супер, она игрок, да ещё и одна из тех поехавших, всё время тараторящих о патриархате и какие мужики злые, ну и прочих вещах, которые я предпочитаю не слушать. У меня схожее отношение к защитникам прав животных и вот этим ярым веганам, разбрасывающимся вокруг словами "мясо – это убийство". У меня внезапно возникает желание купить гамбургер и съесть его у них перед носом.

Я не обращал никакого внимания, но лидерша всё говорила, толкая своего рода речь о чём-то совершенно меня не заботящем. И потому я заставил её умолкнуть, скастовав Чёрные щупальца. Она, как и все остальные в её группе, была одета в нагрудник поверх кольчуги и пластинчатую юбку, не сковывающую движений, но при этом защищающую от оружия. Она не защищала от тентаклей, схвативших её за руки и ноги, а затем проникших в её рот, киску и попку. Вот правда, если бы она смотрела мои стримы, то знала бы побольше! Но огромное количество людей с принципами часто забывается за своей праведностью и не останавливается подумать.

Не заботясь вытягиванием оружия, я произнёс: "Девочки, а ещё Хрозн, делайте с остальными что хотите. Лидерша моя". Они приступили к действию, поражая амазонок, удивлённых тем, с какой скоростью я поверг и унизил их лидера. У них были более низкие уровни, и хоть они и являются боевыми маньячками, мои девочки сражались и с большим количеством противников, зачастую куда большего уровня. Вдобавок они не хотели пропустить шоу.

Впервые я использовал Создание голема. Использовать этот навык можно двумя образами: я могу вдохнуть "жизнь" в созданный конструкт, например, статую, или же могу "сформировать" голема из имеющегося материала. Второй затрачивает больше ОМ, но с ним можно более свободно видоизменять голема в соответствии со своими вкусами. Итак, я использовал окружающую нас грязь для создания глиняного голема себя, только пропорционально больше: три метра ростом. И да, я убедился, чтобы ВСЕ части голема соответствовали новому размеру.

Затем я создал второго. Вдвоём они двинулись и схватили амазонку, а затем заключили её между собой, после чего я отозвал тентакли. Я дал дурочке полмомента на то, чтобы сделать вздох, а затем приказал големам начать ебать её и не останавливаться, пока они не будут уничтожены. Если она выйдет, они продолжат её насиловать тут же, как она зайдёт вновь. Естественно, технически это считается битвой, поэтому выход недоступен, не считая выброса из игры из-за времени, серверных работ или медицинских проблем в реале. Амазонка собиралась что-то сказать, но вместо этого испустила крик из-за одновременно проникших в неё спереди и сзади неприличного размера фаллосов.

Наслаждаясь её криками, я взял её оружие и броню. К этому моменту остальные уже одолели оставшихся амазонок и отняли их снаряжение. Четверо находились без сознания, а пятеро теперь были обращены Камлой. Амазонки-вампирши, хах? Могут пригодиться. С мёртвыми я разрешил Хрозн делать что захочет. Иметь несколько неживых воинов под рукой тоже не помешает.

А вот "счастливую" четвёрку выживших я решил сделать примером – устроить для кричащей амазонки представление. Использовав магию трансмутации, мы с Киланой создали четыре каменные колонные, расположенные с четырёх сторон вокруг големов. На каждой из колонн с закреплёнными позади руками и ногами восседало на каменных членах в обоих дырках по амазонке. Затем я использовал магию душ, чтобы привязать души амазонок к камню, вследствие чего уничтожение не дающего им двинуться столпа уничтожит их души.

Покончив с добрыми делами на сегодня, я с улыбкой покинул людские земли. Скажу честно, мне стоило устроить такое дорожное путешествие МЕСЯЦАМИ назад.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 73 - Остро. Пронзительно. ЗУБАСТО!**

Двинувшись с рассветом солнца, мы вмиг достигли форта Билмана. Ну, правильнее его будет назвать форпостом с деревянным частоколом, охраняеющим врата, ведущие в Племенные земли. Но всё же было тут и место для проверки людей перед пересечением границы. Солдаты никак не препятствовали нам пройти, но вежливо предупредили, что к наступлению ночи нам лучше бы найти убежище, так как монстры по ту сторону гораздо сильнее.

Хорошо, что мы отправили новую зверушку Камлы, Бралею, в Лисаэс: будучи новым вампиром, она не была способна выдержать солнечного света (а потому как она уже прошла вознесение, то, наверное, больше никогда и не сможет). Но мы узнали, что Камла может чувствовать любого созданного ей вампира и передавать ему команды вплоть до тех пор, пока он находится в одном с ней плане, только не в отделённом пространстве. Я отправил её приносить пользу в месте внутри бывшего подземелья под замком, сделал так, чтобы она защищала тёмное святилище от любого напавшего.

Похоже, у меня появилась привычка отлавливать кучу врагов и отправлять их приносить пользу домой. Скоро начну видеть здания, предлагающие бесплатное лечение, где работают идентичные медсёстры, дальше мне начнут бросать вызов всякие десятилетние сопляки, чтобы получить значки, а потом... хотя нет, на этом остановимся.

В любом случае, дорога от форта Билмана до Кадбэри была успешно пройдена. Мы шли прямо по дороге, поэтому не столкнулись ни с одним из тех монстров, о которых нам рассказывали стражники, вплоть до тех пор, пока не были уже на подходе к Кадбэри. Ну, первым мы увидели зооморфа.

Кадбэрский фермер

Мужчина кошкоморф

Фермер/Ремесленник 40 уровня

Титулы: Садовод-любитель

Кошкоморф, очевидно, абсолютно беспомощный в бою, бежал нам на встречу по дороге. Судя по тому, что я слышал, классы на подобии фермеров и ремесленников в действительности получают ОП преимущественно за выполнение связанных с ними действиями. Таким образом, в теории, желающие всё своё время посвятить крафту могут просто заниматься своим делом. Впрочем из-за отсутствия каких-либо боевых навыков у них будут серьёзные проблемы, если им действительно придётся сразиться с кем-нибудь.

Сокращая расстояние с нами, он не переставал кричать о помощи. Я уже какое-то время не сводил глаз с той стороны, поэтому мне едва удалось увидеть некое пятно, выпрыгнувшее из-за деревьев и рванувшее в сторону зооморфа. Маленький клубок белой пушистой смерти пролетел по воздуху, а затем и через кровь, прыснувшую из того места, где ранее находилась голова фермера.

Не раздумывая, я скастовал на этот белый снаряд заряд тьмы и попал по нему!

Cмертоносный кролик (мёртв)

Мужчина волшебный зверь

Волшебный зверь 60 уровня

Ииии я ваншотнул его базовым спэллом, который качал со своих первых шагов в игре. Глядя на остальных игроков в группе, я вздохнул: "Отлично. Эти плохиши будут той ещё занозой. Должно быть, у них чистый билд на ловкость, с помощью которой они отпрыгивают от всего подряд так быстро, как только возможно. Из-за этого по ним трудно попасть, но у них нет особой защиты, а ОЗ так и вообще дно. В общем, один удар их убьёт, только попасть по ним – та ещё задачка. А если ещё принять во внимание их зубки и клыки, то удары нанесут ТУЧУ урона. Поэтому встаём в защитную формацию: Делла в центре, Севера и Камла в стэлс. Все остальные – держите ухо востро и не расслабляйтесь. У кого защиты побольше, можете принять удар на себя, но не полагайтесь на это. Примем за факт, что они без труда ваншотнут нас, если пробьют крит".

Все кивнули, и мы начали продвигаться по дороге. Занятно, что в луте, оставшемся от мёртвого кошкоморфа, находилось яйцо. По виду оно напоминало шоколадную конфету, завёрнутую в фольгу, но описание его было по меньшей мере удивительным.

Заячье яйцо

Тип Материал Ранг Необычное

Уникальный предмет медлительных зайцев (женской версии смертоносных кроликов), найденный в Кадбэри – регионе, где эти существа откладывают яйца. Никому не известно, как они эти яйца откладывают, ведь по большей части они напоминают обыкновенных кроликов. Однако известно, что смертоносные кролики и медлительные зайцы вылупляются из этих яиц уже полностью зрелыми. Просто держа яйцо при себе, можно получить бонус к характеристикам, правда, стоит опасаться смертоносных кроликов. Яйцо также можно съесть, использовать как крафтовый материал или разбить, тем самым наделив кого-то временным бонусом.

При хранении: Бонус ко всем характеристикам, соответствующий (101-уровень)% от изначального значения (+49% ко всем характеристикам на этом уровне)

+300% к враждебности от смертоносных кроликов

Отношение смертоносных кроликов к вам становится Враждебным

При употреблении:

Навсегда увеличивает случайную характеристику на 100% от текущего значения характеристики.

Случайный постоянный бафф

Случайный постоянный дебафф

Может быть использовано лишь единожды каждым персонажем.

При использовании как крафтовый материал:

Добавляет +100 ловкости, +100 удачи к полученному предмету.

Случайный эффект

При разбиении о чью-то голову:

+20 ко всем характеристикам на протяжении часа

Невидимость для смертоносных кроликов на протяжении часа

Неспособность атаковать смертоносных кроликов на протяжении часа (нанесение урона смертоносным кроликам прекращает эффект).

Я проверил и увидел, что счётчик моего задания опустился до 29/30. Осталось ещё двадцать девять попыток найти яйца, а ещё не стоит забывать об этих самых медлительных зайцах. Если я смогу получить пару этих созданий для разможения, то определённо смогу обеспечить гильдию высококачественными крафтовыми материалами, а заодно выдать нашим новичкам существенный буст в уровне.

Но сначала нам нужно закончить задание. Я решил пока попридержать яйцо: всё же ловкости и защиты у меня в достатке, поэтому я могу без проблем видеть появляющихся кроликов и в достаточной мере защищаться от них. Если они все сфокусируются на мне, тогда все остальные смогут свободно их атаковать. При обычных обстоятельствах я бы поручил это Юкико: как-никак, она настоящий танк, но у неё была слабость к миленьким пушистым вещам. Попросить её не давать кроликам убивать её и остальных – одно дело. Сделать так, чтобы миленькие пушистики усиленно её ненавидели – просто подло.

Следующий час прошёл довольно волосато: чем ближе мы подбирались к городу, тем чаще мы начинали встречать кроликов. Один такой – не проблема, ведь с нашей формацией, а также принуждением их фокусироваться на мне, нам более-менее удавалось замечать и перехватывать атаки кроликов ещё до того, как тем удавалось нанести хоть какой-либо урон. Однако теперь они прибывали по два, а то и по три за раз! И скользящий удар одного из них снимал 500 ОЗ. Даже не хочу знать, что мог бы сделать чистый крит.

Мы получили чрезмерно хорошее представление насчёт того, на что способны атаки кроликов: мы проходили мимо жителя за жителем, все были мертвы и у каждого было Кадбэрское яйцо, а иногда и несколько. К этому моменту у нас уже насобиралось их почти сорок штук. К несчастью, эффект от хранения нескольких яиц не суммировался.

Кстати, с кроликов время от времени дропался интересный лут. Если верить заданию, осталось найти ещё пятерых, но нам уже попалось немалое количество предметов двух типов – достаточно, чтобы каждому в пати досталось по одному.

Лапка смертоносного кролика

Тип Украшение Ранг Необычное

Эта лапка, будучи сделанной из лапы смертоносного кролика, хранит в себе часть силы этого создания. Эти талисманы носят с собой не только суеверные люди!

+100 удачи

Обувная подкладка из смертоносного меха

Тип Зачарование для предмета Ранг Необычное

Сделанный из меха смертоносного кролика, данный предмет создан для дополнения уже существующей пары обуви. После дополнения подкладка исчезнет, но добавит постоянное зачарование обуви.

Зачарование: +20 ловкости, +25% к скорости передвижения

Как только мы достигли городской площади, тут же из стороны наибольшего дома показались оставшиеся пятеро смертоносных кроликов. В очередной раз они все как один сфокусировали всю свою злобу на мне, и я без малейшего сожаления воспользовался своим преимуществом. Шквал заклинаний и атак, и вот квест завершён.

Прикончите их всех

Смертоносные кролики в последнее время беспокоят фермеров в Кадбэри. Убейте их!

Ранг С

Успех Убейте смертоносных кроликов. Осталось 0/30 .

Провал Оставьте кроликов в живых.

Награда

Золото

Загадочная коробка

Наказание Фермеры Кадбэри станут вас ненавидеть.

Оказавшись в безопасности (на пока), выжившие селяне повыходили из домов. Осталось всего шестеро: мужчина волкоморф и пять женщин звероморфов разных видов. Я двинулся к мужчине, потому как с виду тот казался главным, и заговорил: "Так что же тут случилось? В задании было сказано, что они "беспокоят" вас, а не "вырезают, как овец". Без обид", – сказал я, обращаясь к овцеморфке неподалёку.

Мужчина этого, видимо, не оценил, однако решил не закапывать себя глубже: "Смертоносные кролики – вредители: они приносят ущерб нашим фермам, но раньше они лишь налетали на поля. Атаки начались всего пару дней тому назад, после того, как все стали находить яйца в своих вещах".

Я достал своё яйцо: "Такие вот?"

Мужчина кивнул и сказал: "Да, к этому моменту у каждого в деревне уже было по одному. Нас бы всех порешили, если бы не вы!" – и после этого он вручил мне мешочек, полный золота (моя доля – 600 ЗМ) и коробку. Мужчина попытался меня остановить, но я решил открыть загадочную коробку на глазах у всех. Обнаруженное там почти полностью соответствовало тому, что я ожидал.

Идол зайца Посхи

Тип Инструмент Ранг Уникальное

Этому золотому идолу придана форма малоизвестного божества, священного для зооморфов кроличьего рода. Празнования зайца Посхи включают в себя прятанье разукрашенных яиц, чтобы их находили другие люди. Идол содержит часть силы бога кроликов.

При нахождении в святилище, посвящённом богу кроликов, зайцу Посхи, призывает 10 смертоносных кроликов-стражей святилища и 10 медлительных зайцев-дев святилища на защиту святилища. 20 призванных кроликов поддерживаются маной идола, но их потомству, как и обычным кроликам, необходима пища.

Будучи украденным из святилища, накладывает проклятие на вора и его поселение. Заячьи яйца случайным образом попадают к 20 людям в поселении каждый день и не могут быть выброшены. Пока идол остаётся в поселении или пока жив вор, для атаки владельцев яиц призываются 30 смертносных кроликов на 20 уровней выше, чем сам вор.

1/день человек, что прикасается к идолу, может призвать смертоносного кролика для выполнения одного поручения.

Проклятие неприятное, как и большая часть божественных проклятий, но до Морадинового ему далеко. Только этот заяц Посха являлся божеством низшего ранга, поэтому тот, наверное, и не способен сделать что-то по-настоящему гадостное. Впрочем написанного здесь было более чем достаточно, чтобы мне стало предельно ясно, что произошло.

С ядовитой улыбкой я ухватился за идола и призвал смертоносного кролика: "Убей вора, укравшего идола из святилища". У волкоморфа едва было время, чтобы закричать, как кролик стал размытым и окончил его жизнь так же, как до этого окончилась жизнь кошкоморфа".

В награду за отмщение за оскорбление святилища зайца Посхи вы получаете опыт.

Теперь вы 53 уровня! У вас есть 5 очков для распределения.

Вы получили инкрустированное яйцо Посхи.

Вы получили задание.

Святилище Посхи

Старое святилище зайца Посхи, бога кроликов, было потревожено и осквернено воистину низким человеком. Однако упадок для Кадбэри – перспектива для вас.

Ранг F

Успех Создать святилище зайца Посхи на вашей территории и разместить в нём идола.

Провал Продать, обменять или выбросить идола, или же объявить о намерении не создавать святилище.

Награда

Благословление кроликов (мелкой дичи на вашей территории становится больше).

Открывается раса "кролик-оборотень".

Смертоносные кролики и медлительные зайцы становятся приручаемыми питомцами на ваших землях.

Наказание

Открывается раса "кролик-оборотень".

Вы, ваши последователи и ваша гильдия становитесь кроликами-оборотнями.

Инкрустированное яйцо Посхи

Тип Материал Ранг Уникальное

Как заячье яйцо дарует силу тому, кто его употребит, так и инкрустированное яйцо Посхи. Сила, что содержится в инкрустированном яйца, больше, но также больше и возможные побочные эффекты принятия такой силы.

Навсегда увеличивает 2 случайные характеристики на 200% от текущего значения.

Случайный постоянный бафф

Случайный постоянный дебафф

Метка Посхи – Всем кроликам запрещено атаковать вас, пока вы не нанесёте первый удар.

Послание Посхи – При сражении с принадлежащими роду кроликов все характеристики понижаются на 50%.

Вау. Это безумно круто, но рандомность буста характеристик и рандомные бафф/дебафф вызывали сомнения. Не люблю, когда мне неизвестно, на что я подписываюсь. К слову, похоже, я, если захочу, могу съесть и "обычные" яйца, также получив прибавку. Но стоит ли это двух потенциальных дебаффов?

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 74 - Потерянный архив**

Вы съели инкрустированное яйцо Посхи

Случайные характеристики: удача, сила

Удача увеличена на 420.

Сила увеличена на 550.

Случайный бафф: Железное телосложение

Невосприимчивость ко всем ядам ниже божественного уровня.

Случайный дебафф: Магнит монстров

Шанс случайных схваток увеличен на 100%. Сложность случайных схваток увеличена на 50%.

Вы съели заячье яйцо.

Случайная характеристика: шарм

Шарм увеличен на 682.

Случайный бафф: Нечестивое излучение

Подобном Люциферу, Падшему, вы обладаете внешностью, что завораживает взгляд и вынуждает некоторых забыть о ваших злодеяниях, но заставляет знающих вашу истинную личину ненавидеть вас с ещё большей силой. Дурная слава засчитывается как 0 всеми фракциями, репутация с которыми у вас выше Недружелюбной. +4000 дурной славы.

Случайный дебафф: Граница неприязни

Вы не можете войти в приватное место жительство без разрешения его владельца или ответственного за приглашение в него гостей. Как только вы получите разрешение, место жительство будет открыто для вас вплоть до тех пор, пока в нём проживает этот владелец.

За то, что ваша удача пересекла 500, вы получаете особенность, основанную на вашем стиле игры:

Счастливый спин

Раз в 24 часа вы можете использовать Счастливый спин. Эта уникальная магия выбирает целью одно создание в пределах видимости. Позади него появляется колесо, к которому оно привязано до совершения спина. То, на что укажет его стрелка, случится с целью. Есть хорошие эффекты, есть плохие, а есть нейтральные. Каждый раз при использовании Счастливого спина пользователю необходимо пожертвовать 1000 ОМ и 1000 ОЗ.

За то, что ваша сила пересекла 500, вы получаете особенность, основанную на вашем стиле игры:

Сокрушить

Ваши атаки ближнего боя невероятно мощны, и потому, когда вы наносите удар, держа оружие двумя руками или же когда ударяете двумя оружиями за промежуток в менее чем 1 секунду между ударами каждого из них, то эта сила может оглушить даже ужаснейших врагов. 100% шанс оглушить врагов на 20 уровней ниже вас. 50% шанс оглушить врагов на 20-1 уровень ниже вас. 25% шанс оглушить созданий на 10 уровней выше вас. 5% шанс оглушить созданий, чей уровень больше вашего более, чем на 10. Оглушение длится 5 секунд. Не больше одного оглушения раз в 30 секунд.

За то, что ваш шарм пересёк 1000, вы получаете особенность, основанную на вашем стиле игры:

Божественное очарование

Ваши физическое очарование и твёрдость характера настолько велики, что оказавшиеся привлечёнными вашими расой и полом, обычно будут преисполнены вожделением вас при первой же встрече. Заметьте, это также работает и на монстрах. Враги не станут хоть сколько бы то менее враждебными по отношению к вам, но у них может появиться желанием, вместо того чтобы убить, пленить вас для собственного пользования. Снижает сдерживание встретившихся с вами и побуждает их поддаться новообретённому желанию.

Ладно, естественно, я собирался съесть яйца. Забудем о том, что они были настоящими шоколадными деликатесами (и поверьте мне, они в тысячу раз лучше ВСЕХ конфет, которые можно найти на Пасху), но ведь они ещё и могли дать немалые бусты к характеристикам и постоянные баффы, и я ну просто не мог пройти мимо такой хорошей возможности, даже несмотря на дебаффы. Признаюсь, парочка из них может вызвать проблемы, но пусть они идут нахер: характеристики перекрывают все минусы.

Ясное дело, употребил их я не на глазах у оставшихся горожан. Занялся я этим позже ночью, когда мы находились в лагере, – после ужина. У нас не было никакого намерения ошиваться в Кадбэри и узнавать, что же случилось с городом: навряд ли там есть какие-либо задания, стоящие того, чтобы тратить в нём своё время. Теперь же у нас было три возможных варианта, куда направиться: посетить Чёрную Скалу, убить троллей или же поохотиться на гоблина.

Слава богу, выбирать наугад нужды не было. На моей карте заданий были отмечены и Чёрная Скала, и деревня троллей, а также затуманенная территория для области, где можно было найти гоблина. Этого было достаточно, чтобы избрать правильное направление, не заботясь особо изучением. К слову, граница затуманенной территории была неподалёку. Хмм. Ну, раз уж так ближе всего, отправлюсь выслеживать гоблина.

И хоть мы двигались по дороге (которая, по идее, должна быть менее наполнена монстрами), наш темп замедлился из-за моего нового дебаффа. Но к счастью, мы находились в зоне с монстрами уровня 40-50, поэтому рандомные стычки не так уж сильно усложнились. Если это один монстр, то его уровень теперь составлял 60-75, а вот если это группа монстров, то из 6 их стало 9, ну и так далее. Иногда эти две крайности сходились на золотой середине: немного увеличивалась численность группы и слегка усиливались монстры. В данной области это не такая уж проблема. Но могу сказать точно: к тому моменту, как мы доберёмся до высокоуровневых территорий, мне придётся отыгрывать на пике своих возможностей.

Ну и ладно. Если бы не было челленджа, то не было бы и смысла играть!

Как бы там ни было, мы в основном сражались с разными видами монстров, хотя парочка групп гоблинов-воинов намекнула нам, что мы движемся в правильном направлении. И направление это, судя по всему, – руины города. О, не города из камня или других материалов, которые обычно можно увидеть в фэнтези-мирах, а скорее современного города, каких навалом можно увидеть в любом постапакалиптическом фильме, набирающих огромную популярность.

Вы вошли в альчеру.

Альчера. Просто замечательно. Альчеры представляют собой некие волшебные карманные пространства, дублирующие мир. Иногда они являются просто дополнительными пространствами, а иногда – местами, принадлежащими определённому временному отрезку, а то и вовсе никогда не существовавшими в мире. Сложно объяснить, но когда они показываются, всё либо сливается с новой реальностью, либо отодвигается на второй план. Урон не причиняет, но штука это действительно странная. Альчеры классифицируюются как вид временных данжей, правда, в них не всегда есть монстры и им подобные существа. Исходя из информации в онлайне, в некоторых располагаются магазины, библиотеки и другие сервисы. Я даже слышал о том, что в одном из них, расположенном на континенте, где стартуют азиаты, находился огромные бордель, заполненный "работницами" всех видов.

Шагая по разрушенному городу вдоль испещрённых трещинами улиц, проходя между рухнувших и покрытых ржой небоскрёбов, мы прибыли в место, напоминающее поляну в лесу из металла. Посмотрев вперёд, я увидел невысокое здание из камня, что некогда, может, имело белый цвет, но теперь было покрыто грязью и искорёжено природой. К своего рода проходу вела лестница, а у него стояли пьедесталы, на каждом из которых располагалось по статуе льва, сидящей на задних лапах, будто бы охранявшей здание. Над колонной аркой я смог разглядеть выгравированное в камне послание, частично поросшее мхом.

Сгорая от любопытства, я направил девушек избавиться от мха (всё же взобраться по выветрившимся колоннам довольно легко) и оказался шокированным написанным там. "MDCCCXCV ОБЩЕСТВЕННАЯ БИБЛИОТЕКА НЬЮ-ЙОРКА MDCCCCII". Мы наткнулись на альчеру Нью-Йорка.

Обратив взгляд на остальных, я произнёс: "Клянусь богами, если я увижу человека, одетого в костюм убежища, или черепах полтора метра ростом, я подниму это место на воздух". Эти слова заставили остальных путешественников выпустить смешок, только вот "местные" смысл не уловили.

Мы вломились в библиотеку с оружием наготове, и перед нашими глазами сразу же предстала по понятным причинам разрушенная прихожая. Ну, всё же это постапакалиптическая альчера, поэтому подобное должно быть в порядке вещей. В одном зале мы нашли стоящие по одну сторону останки старых компьютеров. Я пнул ногой какой-то мусор и нашёл, как ни странно, пережившую всё это время коробку. Открыв пластиковую коробку, я вытащил нечто, никогда ранее мной не виденное, – синий квадрат со стороной близко восьми сантиметров, частично покрытый металлом.

Зачарованный архивный диск

Тип Инструмент Ранг Артефакт

Эта непритязательная технология была наполнена магией, наделившей её возможностями, которыми она никогда не обладала. Этот диск может быть повторно использован, но только для одной цели за раз.

Выберите одну из следующих:

Сохранение навыка – Хранит один из навыков пользователя на ранг ниже текущего уровня (базовый 8 сохранится как начинающий 8). Навык пользователя опускается на один ранг.

Загрузка навыка – Наделяет пользователя навыком хранящегося ранга. Если у пользователя уже есть навык, увеличивает ранг навыка до значений хранящихся ранга и уровня. Если уровень навыка пользователя выше, чем у хранящегося, эта функция не может быть использована.

Закачка – Преобразует написанный текст в соответствующий хранящийся навык (может быть использована для загрузки навыка).

Архив – Сохраняет архивированную копию пользователя на его текущем уровня, включая его текущие ОП и уровень навыков. Потребляет 1000 ОП.

Восстановление – Восстанавливает занесённую в архив копию личности в сохранённом состояние. Если она жива, то восстанавливается до своего сохранённого состояния (включая потерянные ОП и персонажа или уровень навыков, если с последнего сохранения он продвинулся), но сохраняет воспоминания о прошедшем времени. Лишившиеся жизни личности возвращаются к жизни в том виде, в котором они были в момент сохранения, но без воспоминания о прошедшем времени.

Всего во вместилище было двадцать четыре диска. Двадцать четыре реюзабельных карты "возвращения с того света за так". Ну, не совсем за так, да и не идёт ни в какое сравнение со способностью путешественников, но всё же это отличное решение для местных в нашей группе! Будет отлично, если им никогда не придётся воспользоваться этим, но с возможностью "бэкапнуть" наших местных перед очень сложной битвой я буду гораздо увереннее в победе над противником более высокого уровня. Мне известно лучше любого другого: нам просто нереально повезло, что до этого мы ни разу не встряли в схватку с противником, которого не смогли бы победить или которому нам не удалось бы заговорить зубы, и что мы не раз чуть в такую не попали.

Тишину нарушила заговорившая шёпотом Камла: "Чую где-то рядом кровь".

Следуя за её вампирскими чувствами, мы вскоре прибыли на настоящее поле битвы. И я выпустил стон, осознав, что забыл включить в список вещей, увидев которые, я взорву это место, ещё кое-что: на земле было раскидано пятеро крыс, каждая размером с сенбернара. Ну а как же иначе, если думаешь о Нью-Йорке, то обязательно вспомнишь о крысах. Хотя бы не гигантские тараканы.

Я вздохнул, а затем указал пальцем в даль коридора, где находился кровавый след, по которому, судя по всему, нам и нужно идти. Убивший крыс, видимо, выжил, но получил ранение, и не самое слабое, судя по этому. Достав оружие – просто на случай, если нам попадутся эти мохнастые вредители – мы двинулись вдоль следа. По пути до нас начали доходить звуки битвы, и мы ускорили походку.

Облучённая суперкрыса

Крыса 50 уровня

Титулы: Переносчик чумы

Кфка Омерзительный

Повелитель крыс 65 уровня

Титулы: Переносчик чумы

Минси Хардстафф

Женщина гоблин

Призыватель зверей (Шаман)/Штормовая певица (Друид) 70 уровня

Титулы: Гения, Преданная, Разыскивается

Похоже, вот и наш гоблин, и сейчас она сражается за свою жизнь с двумя крысами, одна из которых размером по меньшей мере с дворфа. Видимо, нам придётся спасти эту гоблиншу, чтобы дальше мы могли решить её судьбу, да?

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 75 - Гоблинша-Хранительница знаний**

Настолько беззаботно, насколько мог, я выкрикнул из места, в котором находился: "Эй! Мне кажется, у тебя там небольшая проблемка. Нужна помощь с этими паразитами?"

Гоблинша что-то пробурчала, использовав свой посох, дабы оттолкнуть одну из крыс, а затем кинула какое-то заклинание молнии в другую. Она явно была недовольно тем, что я задаю ей вопросы, но ответила: "Обойдусь".

– Конечно, конечно. Но я бы сказал, тебя загнали в угол. Оу, осторожно, сзади!

Гоблинша откатилась вперёд и как раз увернулась от бросившуюся на неё, незащищённую сзади, крысу, но в итоге оказалась прямо перед другой, незамедлительно оттяпавшей кусок от её ноги, заставив её закричать.

– Оох, выглядит больно. Больно? Должно быть, ты бы сейчас всё что угодно отдала за помощь, а? Хотя нет, лучше ударить ещё одну! Ну, теперь ты буквально вся истекаешь кровью. Аккуратно, та вторая крыса сейчас куснёт тебя за твою зелёную попку!

Гоблинша зарычала, но в итоге ответила: "ЛАДНО! Если поможешь мне сразить этих крыс, буду тебе должна! Клянусь Баргривайком Миротворцем!"

Моё лицо растянулось в ухмылке: только что она поклялась одним из богов гоблинов и попалась прямо в мои руки. Делла, Нитроэль и Хрозн использовали заклинания, одновременно замораживая, поражая и разрывая крыс. В следующий момент Юкико, Севера Камла и я разом бросились вперёд, и атаки нашего оружия моментально посыпались на крыс, ошеломляя их.

Говоря прямо, это была резня, что и следовало ожидать от моей пати, учитывая все те убийства, уже наличествовавшие на нашем счету. Крысы, по правде говоря, не такие уж и сильные, но они любят ходить толпой, что на примере показала сражающаяся с ними до этого гоблинша, которая была на двадцать уровней их выше. Внезапное нападение всей нашей группы, специализировавшейся на нанесении огромного урона, привело к, ну, довольно очевидному результату. И кстати, ОП с них тоже упало не мало.

Теперь, по окончанию битвы, шаман переводила дыхание. Всё же она по сути и не является передовиком, поэтому не удивительно, что у неё было недостаточно выносливости для затяжных битв. Глядя на меня глазами, полными ненависти, она сказала: "Ну вот, ты спас меня и всё такое. Что хочешь взамен, чтобы я могла уже избавиться от твоей компании?"

Я ухмыльнулся. Ах, как же освежает видеть человека, по-настоящему ненавидящего меня просто из-за того, что я веду себя с ним, как ублюдок. Большая часть испытывающих ненависть людей либо завидовала мне, либо мнила меня воплощением зла или ещё какой-то херни. Ненавидящие же меня из-за того, что я к ним отношусь по-скотски, – это норма, от того и приятно.

Двинувшись вперёд, я достал из инвентаря железное цепное ожерелье. Приблизившись к гоблинше-шаману, я обратился к ней: "На самом деле, ничего такого. Взамен я хочу, чтобы ты надела это ожерелье" – и с этими словами я накинул ей его через голову, позволив тому окутать её шею.

Улучшенное ожерелье порабощения

Тип Ожерелье Ранг Необычное

Хорошо выделанное железное цепное ожерелье, подобные которому часто делает множество ремесленников. Данное ожерелье было зачаровано улучшенной версией проклятия порабощения и действует по схожему принципу с улучшенным ошейником порабощения.

Действует на созданиях ниже 100 уровня.

+10 телосложения

Зачарование: Печать маны – Заклинания и способности, использующие ОМ, не могут быть использованы без разрешения хозяина.

Глаза Минси стали размером с блюдца, только она осознала, что я с ней сделал, но одно моё слово – и она стоит на месте как окаменелая. Я оставил её, а сам принялся осматривать дроп с крыс. В его числе находились кожа и зубы, которые должны были чего-то стоить, а также две книги навыков.

Том Переносчика чумы

Тип Книга навыков Ранг Редкое

Этот том, написанный на пергаменте и переплетённый кожей крыс, наделяет прочёвшего титулом "Переносчик чумы". Переносчик становится носителем страшной чумы, но при этом остаётся иммунен к её эффектам.

Выстрел чумы – Потребляет 50 ОМ. Следующая атака оружием ближнего боя заражает цель чумой.

Переносчик чумы – Все телесные жидкости и естественные атаки ближнего боя могут с некоторым шансом заразить вступившего с ними в контакт чумой.

-5000 славы

+5000 дурной славы

Справочник Баннера по гамма-лучам

Тип Книга навыков Ранг Редкое

Данный учебник тяжёл для понимания без должного уровня интеллекта, однако прочёвший его способен использовать в альчере энергии потерянной цивилизации для изменения существ непредсказуемым образом.

Требуется 100 интеллекта.

Изучить мутацию.

Мутация – Цель, к которой прикоснулись, мгновенно изменяется (затрачивается 50% ОМ пользователя и 50% ОЗ цели) со случайным и непредсказуемым результатом.

Ага, понял, но заморачиваться хоть с одной из них не собираюсь. Они отправятся в аукционный дом – в место, где их купит тот, кто будет как можно дальше от меня. Я уже вижу, как всё может обернуться, позволь кто-то своему заражённому чумой или мутировавшему монстру сбежать.

Покончив с этим, я развернулся к своей новой зверушки: "Минси Хардстаф. Сними всю свою одежду и снаряжение, а ещё очисти свой инвентарь. Пока делаешь это, скажи мне, зачем ты пришла в это место. И говори при этом радостно".

Гоблинша мельком взглянула на меня с убийственным взглядом, но всё же начала выполнять мои приказы. И должен буду сказать, что сама гоблинша меня не интересует. Да, видок у неё получше, чем у других гоблинш в этом мире, только это равносильно тому, чтобы сказать, что вон тот зазнайка с твоего курса – не такой уж мудак по сравнению с остальными. Скажем, не самое лучшее сопоставление.

– Я пришла сюда в поисках содержащихся здесь знаний. Ещё немного, и я получу титул "Хранительница знаний".

– O? И что же ты тут узнала?

– То, что это точно легендарный Потерянный архив. Столетиями он перемещается по континенту, задерживаясь на одном месте лишь на неделю, а затем испаряется. К счастью, эта альчера относится к тем, которые перед запечатыванием и последующим перемещением не оставляют в себе пришедших.

– То бишь тот, кто остался внутри во время закрытия, оказывается на месте, где раньше была альчера?

– Да. Он вновь оказывается на земле, переход не причиняет ему никакого вреда. Никому неизвестно, почему эта магия работает именно так, только лишь то, что она работает.

– Ясно. Теперь перейдём к другим делам. Ты – потомок одного из четверых, запечатавших Мирельс?

– Да. Богруз Хардстаф сражался вместе с героями и помог им сразить богиню драконов.

– Замечательно! Значит, я не зря потратил своё время.

На этой ноте я отвернулся от гоблинши, чтобы изучить кучку лута. Тут был неплохой запас золота, вдобавок к нему груда зелий восстановления ОМ и ОЗ, а ещё всякое полезное снаряжение – чего и следовало ожидать от закоренелой авантюристки.

Её экипировка была привязана к расе гоблинов, при этом вся она без исключения подходила только шаманам и друидам, из-за чего была полностью бесполезной для меня или моей гильдии, но могу сказать без сомнения, что в аукционном доме точно найдётся человек, желающий её купить. В добавок был ещё лут из альчеры, но, откровенно говоря, большая его часть по сравнению с моим текущим снаряжением – мусор, хотя уже вижу новичков или помешанных на пост-апокалипсисе ребят, которым он зайдёт.

Кроме всего прочего, я нашёл полный набор романов "Сумерки" и получил огромное удовольствие, наблюдая за реакцией Камлы, когда я вручил его ей. Предположу, наша местная вампирша ненавидит всю эту тему с "блестящими эмо"-вампирами так же сильно, как и я сам. Мы все дружно посмеялись с их ценников, и только одна Минси оставалась тихой: по ней можно было сразу сказать, что она мало весёлого видела в том, что мы забираем её вещи и копошимся в них прямо перед ней, пока сама она вынуждена стоять тут голая и наблюдать.

Впрочем у меня не было причин продолжать исследовать эту альчеру. Из врагов тут, должно быть, больше всего крыс (или кого похуже), а потому как всё здесь, судя по всему, было заражено чумой или ещё какой гадостью, схожей с ней, я не хочу возлагать на свою группу риск оказаться заражёнными чем-то, что мы не сможем излечить. К тому же мне нужно доставить мой приз и получить моё вознаграждение.

С такими мыслями мы последовали прочь из библиотеки и направились к краю альчеры. Переступать через её край было так странно: в один момент мы находимся в апокалиптической пустоши, а уже в другой – вновь стоим посреди Племенных земель. Я заметил, что время в пустоши по сравнению с временем снаружи идёт по-другому: снаружи уже были сумерки!

Без лишних слов я сделал вдох и произнёс слова заклятья для способности "Призыв дракона", полученной мной после битвы при Тёмной гавани. Я с удовольствием отметил, что впервые за всё то время, как я нацепил на неё ошейник, она было больше напугана, чем разозлена. Наверное, она догадалась, для чего были предназначены те слова. Но потому как я сказал ей оставаться спокойной, она не могла даже попытаться сбежать или спрятаться.

С треском молнии над нами в воздухе открылся портал, и из него вылетел дракон, покрытый алого цвета чешуёй и такой величественный, каким может быть только дракон. Приземлившись перед нами, дракон заговорил: "Ты призвал меня древней магией, смертный, и всё же я не вижу здесь ни одного врага. Чего же ты от меня желаешь?" – у дракона был слегка раздосадованный, но довольно дружелюбный вид: всё же я был другом драконов.

Я набрал воздуха и ответил: "Как смертный супруг Мирельс, богини драконов, я прошу тебя доставить эту гоблиншу прямо к ней. Она является потомком одного из четверых, давным-давно лишивших богиню свободы, и в настоящий момент связана моей волей, – я перевёл взгляд на гоблиншу и обратился к ней. – Подойди вперёд, Минси, и исполняй все инструкции драконов так, будто они мои".

По образовавшейся у её ног лужице легко можно было сказать, как она относилась к этой идее.

Дракон же, с другой стороны, рассмеялся: "Ах, как для смертного, ты мыслишь почти что, как дракон! Но я чувствую в тебе часть драконьей крови, так что в этом, может быть, ничего удивительного. Хорошо, смертный. Я доставлю этого гоблина к богине, где по поводу её судьбы, будь уверен, проведут множество длинных "дискуссий" – и после этого драконья когтистая лапа схватила Минси и они улетели – обратно в портал, и за этим передо мной сразу же возникло уведомление.

Задание ПРОВАЛЕНО!

Найти потомка

По слухам, Минси Хардстаф, гоблинша-шаманка, является потомком одного из четверых героев, победивших Мирельс, Погибель городов, во времена до Бедствиия. В последний раз её видели в Племенных землях. Известно, что богиня драконов разыскивает родственников тех, кто сразил её. Найдите Минси и доставьте её членам племени Гогрукской крепости.

Вы предали гоблинов Гогрукской крепости и доставили шамана, Минси Хардстаф, поклявшемуся в верности Мирельс, богине драконов! Из-за ваших действий шамана без всяких сомнений ждут страшные пытки, а затем и смерть. Все члены Гогрукской крепости были проинформированы о вашей измене и получили приказ убить на месте вас и вашу команду. Прямо в этот момент для охоты на вас собирается боевой отряд.

Ранг А

Успех Найти Минсии и защитить её до достижения ею клана в Гогруке.

Провал

Убить Минси.

Доставить Минси представителям богини драконов.

Наказание

3000 золотых

Репутация с Мирельс теперь уважение.

Репутации с крепостью Гогрук теперь ненависть (ВОЙНА!).

Осмотрев уведомление, я кивнул головой, а потом обратил взгляд на остальных: "Ну, Мирельс любит нас, а особенно меня, но впредь за нами будут охотиться гоблины. Судя по всему, они соберут вместе отряд, чтобы попытаться убить нас. Кто хочет первым пойти их уничтожить?" – эта фраза вызвала несколько смешков и заставила всех в нашей пати злобно усмехнуться. Пришло время нам заняться тем, что мы умеем лучше всего, – охотиться на гуманоидных целей.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 76 - Охота на охотников**

Найти боевой отряд было не так уж и сложно. Как-никак, у нас была карта территории, то есть мы знали своё местоположение и местоположение крепости Гогрук, а исследовать территорию между ними, следуя по простейшему маршруту, было предельно просто. Найти подходящую точку для засады было слегка сложнее, однако мы всё же наткнулись на примечательное место – деревянный мост, пересекающий реку на мелководье. Пройти через неё можно и без помощи моста, но при этом сделать это будет гораздо сложнее, а ездовых животных придётся оставить позади. Ближайшее место, где смогли бы пройти ездовые животные, находится в паре миль отсюда, если верить выполненному нами быстрому обзору с воздуха.

Но главное – это то, что мы знаем, откуда вышел боевой отряд и какое место ему придётся пройти, так что устроим им приветственную пати и дадим узнать, в какую же жопу они решили отправиться. Пришлось заниматься этим всё оставшееся утро, но потому как от того места, где мы поймали Минси, до крепости Богрук два дня пути, у нас всё ещё оставалось время про запас. Незадолго после наступления полудня мы заметили поднимающиеся вдали по тропе облака пыли: это боевой отряд примчал на всех парах.

Отряд оказался больше, чем я ожидал. Всего тридцать гоблинов, и все верхом на варгах. Варги были уровней 30-40, а большая часть гоблинов находилась в промежутке 40-50 уровней, но среди них всех нашлись особенные.

Чонк Бладтус

Мужчина гоблин

Берсерк (Варвар)/Воин 55 уровня

Титулы: Головорез, Убийца мужчин, Погибель людей, Погибель гоблинов, Боевой насильник

Врорд Шарптус

Мужчина гоблин

Военачальник (Маршал)/Мастер клинка (Боец) 60 уровня

Титулы: Вождь, Погибель людей, Погибель гоблинов, Погибель троллей, Погибель орков

Килт Бонтолкер

Женщина гоблин

Шаман/Некромант 30 уровня

Титулы: Консорт, Любимеца нежити, Сломленная

Савина Клык Тьмы

Женщина верварг

Альфа стаи (Варг)/Властительница сумерек (Чернокнижница) 60 уровня

Титулы: Рабыня, Альфа, Бегущая в ночи, Племенная кобыла, Погибель гоблинов, Погибель людей, Ликантроп

Хмм. И того у нас берсерк, вождь и, предположительно, их сильнейший заклинатель, а в придачу ещё и "верварг", которую вождь использовал в качестве транспорта. Учитывая её классы, предположу, что она варг, вознёсшийся до верварга, а сейчас из-за приказа поддерживающий форму волка.

Ну всё, теперь я хочу этого оборотня! Будь у меня стая таких тварей на охране моих земель... в общем, передо мной открылось бы море возможностей – особенно если она может заражать остальных своей ликантропией. Стая вервольфов, или же верваргов, и её альфа в качестве моей рабыни... о да, это было бы просто потрясно!

К счастью для моих планов, берсерк ехал во главе отряда, в то время как вождь с шаманом находились в центре – там они были наиболее защищены. Их варги на ходу запрыгнули на мост, но мы были к этому готовы.

Пикировав вниз против солнца в своей форме дрейка, я изрыгнул на берсерка и идущих впереди воинов адское пламя. Они завопили от боли, но одного этого было недостаточно, чтобы их убить, даже несмотря на то, что сейчас они все полыхали. Но моей целью было вовсе не убить: вместе с ними пламенем вспыхнули и варги, на которых они восседали, а также мост, который они как раз пересекали! Всадники потеряли контроль над своими животными и оказались сброшенными в пенящуюся под ними воду. Мост, покрытый маслом, призванным Киланой, тут же окутало пламя, и не прошло и полминуты, как он начал разваливаться, обрекая берсерка и оставшихся варгов на погибель.

Ну, почти что. Некоторым всё же удалось спастись и уцепиться за камни у порогов, только стрелы и заклинания моих девочек молниеносно оборвали их жизни. Я с радостью наблюдал за смертью берсерка, насаженного на ледяной стержень, несмотря на окутавшее его адское племя. Поэтичная смерть для воина, отмечу.

Оставшиеся гоблины, которых до сих пор оставалось ещё штук двадцать, начинали отходить от шока, но тут в них вновь полетели заклинания и адское пламя. В этот момент из ниоткуда ворвалась Нитроэль и на скорости, усилившей эффект от столкновения, обезглавила молотом шамана. Вожак развернулся и вот-вот собирался раздать приказы, но вмешался я и своими передними лапами вырвал его из седла. Гоблины (по крайней мере те, что не горели) наблюдали за тем, как я поднял их вожака на более чем полсотни метров, а затем сбросил того на землю головой вниз.

Результат был ожидаем.

Вами был убит Врорд Шарптус. За это вы получаете в распоряжение его рабов:

Сальвина Клык Тьмы – женщина верварг

Сэли Кросер – женщина человек

Шарм Блэкхенд – женщина орк

Лотула Кегблейд – женщина дворф

Потому как Сальвила Клык Тьмы является монструозным гуманоидом, вам выдаются бонусы Мастера создания цепей. +5 ко всем характеристикам.

Избавившись от четырёх мешавших имён, покончить с оставшимися гоблинами не составило особой проблемы. Все выжившие варги поголовно принадлежали стае Сальвины, а более чем несколько, точно могу сказать, были её детьми. Как только стало ясно, что она у меня на поводке, они сразу же подчинились, благодаря чему из них мне удалось оставить в живых пятнадцать штук. Из гоблинов не выжил никто.

Хорошо хоть, что нам достался лут. Вдобавок к нескольким варговским шкурам, гоблинским зубам, зельям и ещё всяческому мусору на продажу было несколько довольно таки неплохих айтемов.

Исход надежды

Тип Секира Ранг Артефакт

Урон 200-300 Тип урона Режущий

Эта секира с двумя лезвиями выкована из адамантия и наполнена силой Девяти Преисподней. Она была сделана для одного из сыновей Маглубиета, гоблинского бога войны, для использования в не имеющих конца битвах против других обитателей Преисподних. После того как этот самый сын пал в бою, секира была на долгое время утеряна, став трофеем на стене вождя орков, но затем она была украдена искателями приключения в ходе грандиозного задания. С того самого времени она путешествовала по гоблинским племенам в материальном плане.

Требуется быть гоблином или принадлежать гоблиноидному виду.

Требуется иметь способность "Ярость" или "Неистовство".

+100 силы

Боевой раж – Все эффекты от Ярости или Неистовства удваиваются. +100 ко всем характеристикам при нахождении под эффектом Ярости или Неистовства. Невосприимчивость к ментальному давлению при нахождении под эффектом Ярости или Неистовства.

Усиление – В зависимости от уровня пользователя атрибуты и урон оружия увеличиваются.

Зачарование: Вампирический – Лечение самого себя на 25% от урона, нанесённого этим оружием.

Тиранический разрезатель вождя

Тип Меч (Скимитар) Ранг Редкое

Урон 100-150 Тип урона Режущий

Этот скимитар сделан из отменно отделанной стали и был благословлён жрецом Маглубиета, являвшегося великим вожаком гоблинских рас. Когда находится в руках лидера гоблинов, наделяет того силой, пропорциональной количеству его последователей, находящихся вблизи.

Требуется быть гоблином или принадлежать гоблиноидному виду.

+30 силы, +30 телосложения, +30 ловкости

Мощь вожака – Добавляет 5 ко всем характеристикам за каждое подчинённое создание в области 30 метров.

Защита орды – Сокращает входящий урон от каждого удара на 5 за каждое подчинённое создание в области 30 метров.

Зачарование: Полыхание – Оружие наносит 20-30 огненного урона с каждым ударом, может поджечь цель.

Кольцо контроля поработителя

Тип Кольцо Ранг Необычное

Это серебряное кольцо является излюбленным украшением рабовладельцев в любом уголке мира. Когда надето человеком, владеющим рабами, оно позволяет тому отдавать приказы рабам и контролировать их на дистанции.

Требуется: Иметь раба.

Требуется: 50 уровень.

+20 мудрости, +20 шарма

Телепатия – Позволяет телепатически взаимодействовать с любым подчинённым рабом в пределах 10 милей.

Призыв – Раз в день призывает любого подчинённого раба к себе.

Выглянув из-за экрана с лутом и обратив своё внимание на верварга, я сказал: "Можешь трансформироваться? – создание кивнуло. – Обратись в что-нибудь, чтобы мы могли общаться. Судя по всему, мне ещё предстоит подобрать других рабов, а эти гоблины, думаю, усвоили, что со мной и моими людьми воевать не стоит".

Верварг испустила вой, что затем обернулся стоном боли, как она изменила свою форму. Весь процесс занял не более минуты, но отчётливо было ясно: она испытывала ужасающую боль, а завершали картину звуки хруста костей и смещения суставов, аккомпанирующие изменению её тела. Вот уж точно не та мгновенная и безболезненная трансформация, о которых пишут в книжках о плаксивых эмо-девулях и блестящих вампирах, гоняющихся за юбками школьниц, несмотря на то, что с самих песок сыпется.

Когда она закончила, передо мной предстала женщина со смугловатым оттенком кожи и раскиданными в разные стороны волосами на манер афро; она так и осталось голой, если не брать во внимание железный ошейник на шее. Хорошо сложена, обладала полной грудью (размера близко третьего), у неё была упругая округлая попка и привлекательные изгибы, что предавали ей шарма. Взглянув на неё, я сказал: "Сальвина?"

Только она заговорила, мне бросилось в глаза то, какими заострёнными были её зубы, будто пренадлежали они собаке: "Да, хозяин. Это человеческая форма, полученная мной после Вознесения и последующего становление верваргом".

– Значит, я оказался прав: ты родилась варгом? Занятно. А можешь ты распространять эту свою ликантропию?

– Да, хозяин. Я родилась варгом на службе у гоблинов. После того как я победила бывшего альфу, на меня надели этот ошейник – вожак. В тот момент я подумала, что это обычный ошейник для обозначения альфы, но тот привязал меня, а в добавок и всю мою стаю к вожаку.

Она остановилась, а затем продолжила: "Что до распространения ликантропии, то это возможно, если я укушу кого-либо в своей волчьей или гибридной форме, но для этого сначала придётся пережить эту болезнь. Если укушенный выживет, тогда он сможет измениться".

– Он станет оборотнем или верваргом?

– В навыке сказано, что это зависит от его уровня. Если он меньше 40го, то станет просто вервольфом – не верваргом.

– Я тебя понял. К слову, сколько в этой стает твоих детёнышей?

– Пять из тех, что здесь, и ещё десять в крепости.

– Сколько в крепости воинов? Сколько заклинателей?

– Не беря в расчёт боевой отряд, осталось близко тридцати воинов, большая их часть – молодые гоблины, а ещё один начинающий шаман, помогающий с лечением. Думаю, из-за скудного интеллекта у гоблинов не получается обзавестись большим количеством заклинателей.

– Да, это легко понять по тому, что они даже не попытались загодя послать разведчиков, чтобы пресечь возможность засады.

– Они не думали, что вы устроите на них охоту. Они старались как можно быстрее достичь того места, где, как им сказали, вы поймали старшего шамана, а затем отследить вас оттуда. По правде говоря, не ожидала, что с ними так легко расправятся, даже несмотря на засаду.

Я пожал плечами: "Гуманоидные враги – наша любимая на сейчас цель. У нас гораздо больше проблем с монстрами и конструктами, но с гоблинами? Мы скашиваем их, как коса пшеницу".

Обернувшись с целью посмотреть на путь, которым шли гоблины, я решил: "Сальвина, обратись обратно в варга. Мы едем в Гогрукскую крепость, и никто не станет у нас на пути!"

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 77 - Проход в Бездну**

Варк не находил себе места. Всего недавно он закончил свою первую охоту, а теперь уже находится в рядах тех, на кого взвалили ответственность за охрану крепости. Боевой отряд выдвинулся уже как третий день назад, сразу же после извещения о том, что их предал некий путешественник – поработил старшего шамана и отдал её драконам. Им всем было хорошо известно, что Хардстафф уже на том свете или скоро там окажется, а нападение на того чернокнижника её не вернут, но также им стоило принимать во внимание честь клана. Так и началась охота.

Вожак выехал вместе с боевым отрядом, взяв с собой наилучших воинов и шамана, а заодно также и сильнейших варгов. Охранять крепость остался лишь молодняк, как и он сам, и двадцать варгов, которые оказались слишком юными для отправки на охоту. То есть оставшимся тридцати воинам нужно было защищать крепость до тех пор, пока не вернётся боевой отряд.

Невзирая на страх.

И вдруг в ночи разразились завывания варгов. Неужели уже вернулся боевой отряд? Не успел Варк перевести глаза и попытаться найти в темноте источник воя, как у камеры, в которой они держали варгов-детёнышей, раздался шум. Они гавкали и выли, пытаясь прорваться через ворота камеры!

Один из гоблинов рассмеялся и сказал: "Это воет Сальвина. Скорее всего, хочет, чтоб пришли её детки и отведали свежей плоти того чернокнижника и его товарищей".

– Получается, если Сальвина там, то для её детей там должно быть безопасно.

– Получается так. Только если Сальвина так близко, то и вожак неподалёку. Не думай, что он тебя по головке погладит за то, что ты дал варгам бежать, куда им вздумается, и открыл для них ворота крепости, – и тут была правда смеющегося. Варк тут же выпрямил спину и устремил взгляд вдаль. Як определённо был прав: если неподалёку варги, то скоро будет и вожак, и лучше бы сделать всё, чтобы тому не показалось, будто он отлынивает от защиты крепости.

И в один момент он неожиданно ощутил ужасающую боль. Обратив свой взгляд вниз, он пришёл в шок, обнаружив торчащую в его колене стрелу. Затем за его криком последовали следующие, принадлежащие теперь другим атакованным стражам. Каждого тем или иным способом сделали небоеспособным, чтобы никто не смог присоединиться к бою, но никого не убили.

Варк взглотнул. Кто бы за этим не стоял, ему они нужны живые.

Расправиться с этой жалкой пародией на охрану было так же просто, как отнять конфету у ребёнка. Сделать же это не убивая 20х уровней непосредственно – уже немногим сложнее. К счастью, им удалось расправиться с шестью стражами, отчего крепость перешла в состояние повышенной готовности. Прямо так, как я и хотел. Пообщавшись с Киланой, я с ней разработал план для этой крепости. Кровь, боль, ужас и жертва – вот что нам сейчас было нужно, и те гоблины нам их обеспечат.

Обратившись к своей команде, я кивнул: "Идёмте. Помните: взять как можно больше живых. Я не против, если вы этих воинов чуть поломаете, но чем больше живых жертв, тем будет проще. Ну что ж, В АТАКУ, АРИЯ, ВО ИМЯ СУМЕРЕК! ДАДИМ ЖЕ НАШИМ ВРАГАМ ПОЗНАТЬ ОЖИДАЮЩИЙ ИХ УЖАС!"

С боевым кличем, обернувшимся рёвом после того, как я превратился в свою дрейковскую форму, мы рванули вперёд; благодаря моим крыльям я быстрее остальных достиг деревянных ворот. Сами они были незамысловаты: я бы даже мог повалить их одной грубой силой, только для моих планов это было нежелательно. Из своего рта я изрыгнул на ворота поток адского пламени, и те, а заодно и деревянные стены, вспыхнули адскими зелёного цвета огнями. К уже раздававшимся до этого крикам ужаса присоединились вопли боли.

Адское дыхание нанесло воротам неимоверный урон, а также значительно ослабило их, так что в мою следующую пробу дыхание выбило остатки ворот, а зелёные огни пронеслись над головами близко двадцати гоблинов, собравшихся на защиту врат. Я целился высоко – чтобы никого сразу не убить.

Пролетев через врата, я позволил моей команде обезвредить тех самых гоблинов. В то же время сам отправился в заднюю часть крепости – к огромному дому, являвшемуся местом проживания вожака. Там обнаружились остатки защитников, а также начинающий шаман. И ни у кого уровень не превышал 35й.

В итоге вышла, что ожидаемо, немного коротковатая и довольно односторонняя "беседа".

Как только деревенские защитники были пойманы и изувечены, дабы они не вздумали оказывать сопротивление, мы стали сгонять жителей и тех немногих оставшихся среди живых рабов деревни: гоблины не славятся самым выдающимся обращением с рабами. Когда всё было сказано и сделано, на наших руках оказались: тридцать один защитник, начинающий шаман и шестьдесят пять девушек и детей, собранный в месте для проведения ритуалов, используемом гоблинами для их мерзких обрядов. Я с удивлением и радостью узнал, что оно считалось тёмным святилищем. Рабов, тех, что ещё не померли, мы отделили: они станут свидетелями того, что произойдёт далее. По крайней мере те, что выживут.

Сели Гросер

Женщина человек

Торговец 10 уровня

Титулы: Рабыня, Сломленная

Шарн Блэкхенд

Женщина орк

Варвар/Боец 30 уровня

Титулы: Погибель гоблинов, Рабыня, Несломимая

Лотула Кегблейд

Женщина дворф

Ремесленница/Боец 30 уровня

Титулы: Рабыня, Сломленная

Лиф Шарптус

Женщина гоблин

Военачальница (Боец)/Шаман 40 уровня

Титулы: Погибель гоблинов, Погибель орков, Погибель троллей, Сломленная, Племенная кобыла

Эмалия Гавкок

Женщина человек

Танцовщица заклинаний (Бард)/Разбойница 40 уровня

Титулы: Коварная, Нарушительница клятвы, Убийца мужчин, Погибель гоблинов, Рабыня, Сломленная

Хиквея

Женщина полугоблин

1 уровень

Титулы: Рабыня, Сломленная

Авина Соулдринкер

Женщина человек, тронутая феями

Аферистка (Обманщица)/Колдунья изморози (Ледяная колдунья)

Титулы: Вероломная, Нарушительница клятвы, Убийца мужчин, Убийца женщин, Погибель людей, Рабыня, Сломленная, Племенная кобыла

Фессалия Эхик

Женщина эльф

Торговец 5 уровня

Титулы: Рабыня, сломленная

Фельки Голдботл

Женщина гном

Изобретательница 10 уровня

Титулы: Гений, Рабыня, Сломленная

Орэла Шадоукисд

Женщина суккуб

Исказительница разума (Чаровательница)/Бард 30 уровня

Титулы: Красивая, Садистка, Чёрная вдова, Рабыня, Сломленная, Племенная кобыла, Мазохистка

Я прошёлся глазами по рабам, выхватив взглядом тех, что были для меня более полезными, чем остальные. Не беря в расчёт тех трёх, перешедших ко мне со смертью вожака, остальные семеро, судя по всему, были рабами племени. То бишь после того, как это племя будет вырезано моими руками, они также перейдут ко мне. Что правда, у меня нету намерения надолго оставлять их при себе.

Я осмотрел Сальвину и почесал оборотня за ушками, отчего она прикрыла глазки, ну точно как собачка: "Покусай их, но оставь в живых. Те, что смогут пережить изменение, станут частью твоей новой стаи". За этими словами посыпались крики тех нескольких рабов, осознавших, что я намеревался с ними сделать. Но у них не было возможности как-либо воспротивиться этому, как и возможности сбежать, поэтому каждый оказался укушен за ногу или же за руку: таким образом им передастся проклятие.

Когда с этим было покончено, я приказал варгам охранять рабов, а сам развернулся, дабы заняться ритуалом. База была подготовлена, мне оставалось лишь взять на себя исполняющую роль.

С помощью Киланы и Хрозн я начал вырисовывать руны – они будут нужны для ритуала, что я собираюсь выполнить – формируя тем самым в месте для проведения ритуалов огромный круг. Круг этот был написан на рунах демонического языка, вперемешку с ними также было несколько рун некромантии, что было как раз кстати для того, что я собираюсь сделать.

Килана, Хрозн и я заняли места в треугольнике вокруг круга, в котором лежали связанные гоблины, и точно более нескольких из них кричали в ужасе или боли. Мы начали в унисон изрекать слова на языке Бездны, и вокруг нас возрос поток маны, из-за которого поднялся ветер, что затем перерос в завывающий шторм; штормовые облака скрыли собой звёзды на небе над нами.

"Внемлите к нам, силы Хаоса!

Внемлите к нам, силы Зла!

Внемлите к нам, силы Смерти!

Кровью Взываем к вам!

Страхом Молим вас!

Болью Соблазняем вас!

Жертвой Наказываем вам!

Пусть будет открыт Путь сейчас и всегда!

Пусть будут открыты Тропы Проклятых!

Пусть обретут свободу те, что бродят во глубинах!

Примите волю нашу, да будет так!

Примите кровь эту, да будет так!

Примите жизни эти, да будет так!

ДА ОТКРОЮТСЯ ВРАТА!"

Только мы начали изречение, как гоблины закричали как один, мучаясь в адской боли и агонии. Из их всё ещё живых тел поочерёдно были вырваны кости, от чего земля вокруг обагрилась их кровью, в то время как сами кости отправились в полёт и начали строить костяную арку два метра в ширину в основе и три с половиной метра в высоту. Краеугольным камнем арки были черепа начинающего шамана и других воинов, чьи уровни были самыми высокими.

Когда были сказаны последние слова, гоблины все до единого были мертвы, а потому не имели возможности увидеть, как из-под земли поднимается ввысь их жизненная сила и вливается в проход, отчего кости там обернулись багрянцем. Также у них не было возможности засвидетельствовать то, как посреди врат вспыхнули огни адского пламени, а затем там открылся портал в другой мир. Портал этот, обвенчанный пламенем, что в месте соприкосновения с черепами нисколько их не опаляло, вёл на околицы огромного города, выкованного из стали и украшенного обсидиановыми шпилями.

ИЗВЕЩЕНИЕ О ГЛОБАЛЬНОМ СОБЫТИИ!

Зайн Даркмор, лидер Сумеречной Арии, открыл врата в 390й план Бездны, известный как Ксалхам, пристанище хеллионской расы. Эти врата дают беспрепятственный проход между двумя мирами, тем самым открывая для исследования Ксалхам и другие планы Бездны (рекомендуемый уровень – 80)!

Отныне хеллионы разблокированы в качестве играбельной расы!

За исполнение акта сущего зла вы награждаетесь следующим титулом:

Ритуалист тьмы

Используемая вами ритуальная магия эффективнее на 20% и требует на 10% меньше времени и ресурсов.

+4000 дурной славы

За разблокировку новой играбельной расы вы получаете следующее:

+4000 славы

Изучив мои извещения, я улыбнулся, завидев проходящих через портал персон. Подобно Килане, они были хеллионами, при этом те несколько, идущие впереди, были одеты как городские стражники. Они заняли охранную позицию неподалёку от портала, но не вымолвили ни слова. Незадолго после этого из врат вышел мужчина с бронёй, качество которой было явно на уровень выше остальных, и мечом да щитом, сделанными из некоего чёрного металла. И тут Килана ошеломила меня, побежав вперёд и прыгнув к этому мужчине: "ПАПОЧКА!"

Озмерос

Мужчина высший хеллион

Храмовник тьмы (Боец)/Мастер клинка (Боец) 120 уровня

Титулы: Погибель демонов, Погибель орков, Погибель нежити, Убийца ангелом, Мастер клинка, Несломимый, Неостановимый, Любящий

Папочка? Похоже, нам удалось создать разлом в месте, неподалёку от родного города Киланы. Круть. Шагнув вперёд, я кашлянул, дабы привлечь внимание Киланы, и с удовольствием любовался тем, как она покраснела, после чего отпустила того мужчину. Он же, в свою очередь, смотрел на меня взглядом, каким отцы смотрят на парней, что ведут их дочь на свидание, но возвращают её лишь на следующий день.

– Получается, ты – контрактор, призвавший мою дочь? – я лишь кивнул. – И что же ты вытворял с моей дочерью, инкуб?

О, так вот к чему всё идёт, м? С невероятно самодовольной улыбкой я пожал плечами и ответил: "Ах, знаешь, ничего особенного: гуляли тут и там, находили древние сокровища, с драконами общались, людей убивали, трахались как кролики".

Наградой мне стали вытянутый мужчиной меч и гора проклятий в мой адрес, но тут Килана стукнула нас обоих по голове: "Прекратите, вы оба! Вы позорите меня!" – мы взглянули на неё, а затем обменялись взглядами друг с другом.

Я пожал плечами, и мы оба рассмеялись. Похоже, с этим на пока у нас порядок, по крайней мере пока она нас может слышать.

– Но всё же, что привело вас сюда?

– В общем говоря, кто-то решил открыть врата отсюда в наш город. ПОСТОЯННЫЕ врата. Как капитану стражи города Ксанл, мне нужно было воочию посмотреть на того, кто посчитал это отличной идей, и, если потребуется, вправить ему мозги.

– Ну вот он я, и подумай только, какой лёгкой станет торговля, когда люди поймут, что здесь есть простой путь попасть в другие планы. Просто организуйте в этом месте гарнизон, можно ещё парочку людей привести, чтобы основать тут город, и получите мгновенную торговую точку с целым миром, что сразу же побежит за экзотическими вещичками.

– А что, когда об этом прознают небожители?

– Ну, я предложу выбить дверь и в их план. Для меня и то и то хорошо. Очень навряд ли, конечно, они с радостью позволят мне это, учитывая то, что для создания этой двери мне пришлось принести в жертву гоблинскую деревню.

Озмерос посмотрел на меня секунду, а затем спрятал своё лицо за рукой: "Чернокнижники!"

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 78 - Трейд чат 4**

МогучийКорд, Фатум\_Ужаса, Исследователь, За\_силой\_правда, l44tДружок, Даркмор, Рыцарь Даркмора, Сучка Даркмора, Жаворонок, Галиматья, Чамбер, Секси\_Леди, ДвереВышибатель, Гобби, Аноним3, Аноним5, ПраведнаяАмазонка и Крэкл в чате.

<НеживаяДроу присоединилась к чату>.

<Лекситян присоединилась к чату>.

<Киллджой присоединился к чату>.

<Бeрсилaк присоединился к чату>.

<Рaунaeрил присоединился к чату>.

Лекситян: ЗАЙН! ЧТО ТЫ ВЫТВОРИЛ НА ЭТОТ РАЗ?????

Крэкл: Ух-ох! Кто-то попал! Лол!

Гобби: Ну твою же мать, мне только что отменили фигову тучу квестов!

Фатум\_Ужаса: А что случилось, Гобби?

Гобби: Я стартанул за гоблина, поэтому расхаживал по Племенным землям, понимаешь? И вот я возвращался в Гогрукскую крепость, где, собственно, и стартовал, чтобы сдать пару заданий, а они все отменились!

МогучийКорд: Оуч!

Исследователь: Скорее всего, что-то случилось с неписями, выдавшими задания.

ДвереВышибатель: И что же Зайн на этот раз сделал?

Жаворонок: Хех. По правде говоря, это весёлая история...

Сучка Даркмора: Угх. Что на этот раз?

Лекситян: ЗАЙН, ТВОЮ Ж ЗА НОГУ! ОТВЕЧАЙ МНЕ – СЕЙЧАС ЖЕ!!!

Даркмор: Не психуй, Лекситян. В этот раз это не моя вина.

Раунаерил: Ну конечно.

Берсилак: Верююю.

Рыцарь Даркмора: \*косит взгляд на Даркмора\*

НеживаяДроу: \*посмеивается\* Так вот как это теперь называется?

Лекситян: Заааайн!

Даркмор: Ну что? Эти тупые гоблины объявили мне войну, вот я и провёл дискуссию с их вожаком, в которой выразил ему моё недовольство. Эта дискуссия привела к другой – уже со всей крепостью – и по итогу этой дискуссии я повстречал отца моего фамильяра.

Лекситян: Что. Ты. СДЕЛАЛ??

Даркмор: \*вздох\* Устроил засаду на боевой отряд у речной переправы. Первые пересёкшие мост бойцы подхватили тяжёлый случай "воспламенения", а за ним – острое "стрелы в лицо" отравление. Дальше я, может, а может и нет, сбросил вожака вниз головой с высоты в сто метров. Ну и по мелочи там.

Раунаерил: А что стряслось в крепости?

Даркмор: Ох, да я просто с девочками и парочкой новых компаньонов напал на деревню, поймал оставшихся гоблинов и собрал их вместе для одного манюсенького ритуала.

Гобби: Стопэ, что?

Даркмор: Не вдаваясь в подробности, у меня есть доступ к множеству книг. В некоторых из них записаны ритуалы. Я использовал один из них для создания портала между этим планом и планом, в котором обитают хэллионы. По-видимому, другую сторону двери я разместил неподалёку от их города, из-за чего прибыл капитан его стражи и наорал на меня.

Жаворонок: И тут вступила его фамильяр и стукнула их обоих за то, что они её позорили. Выявилось, что капитан – её отец.

Лекситян: Ну твою же мать, Зайн!

Гобби: А что с народом в крепости?

НеживаяДроу: С гоблинами? Стали материалом для ритуала. Всё же нельзя создать постоянные врата без огромной силы, а для такого лучше использовать жертву, чем что-либо ещё.

Гобби: Да ну! Я только поднял свою репку с ними до Уважаемого! Я же так и не купил ту милую полу-гоблиншу, а она могла стать моей рабыней!

Лекситян: Эм, Зааайн? Не потрудишься ли объяснить, почему в наш замок через портал зашла куча огромных волков, сопровождающих десяток очень больных и очень ГОЛЫХ рабынь?

Даркмор: О, точно. В общем, часть из них была личными рабами вожака, а другая часть – рабами племени. Теперь они стали моими рабами, а заодно и альфа тех волков.

Даркмор: Кстати, это варги, а альфа – верварг. Ах, а больны они потому, что их куснула альфа.

Гобби: НЕТ! Хиквея, бедняжка!

Берсилак: Так, давай кое-что проясним. Рандомное племя гоблинов объявило тебе войну. Ещё раз, зачем им это?

Даркмор: Oх, я поработил их шамана, которая была потомком одной из четырёх семей, лишивших свободы Мирельс, и призвал дракона, чтобы передать её богине.

Берсилак: Ну а как иначе. Получается, это рандомное племя гоблином объявило тебе войну по вполне объяснимым причинам. Ты устроил засаду на их боевую группу и прошёл через неё, как горячий нож сквозь масло.

Даркмор: И поймал добрую часть их варгов, включая также верварга, на котором разъезжал вожак.

Берсилак: А затем ты отправился в их крепость, окружил гоблинов и использовал ритуальную магию, чтобы принести их всех в жертву и выбить дверь в другой план?

ДвереВышибатель: Если на это так посмотреть, то его стиль достоин уважения.

Даркмор: Угусь!

Берсилак: В своём репертуаре, Зайн. В своём репертуаре.

Лекситян: НО, зачем ты заставил альфу покусать рабов?

Даркмор: Да ну, Лекси! Как много гильдий может похвастаться тем, что их земли охраняют вервольфы?

Секси\_Леди: Так, эм, ты уже делал это с верваргами?

Жаворонок: \*подавилась\*

Лекситян: \*рукалицо\*

За\_силой\_правда: ХАХ!

Даркмор: Хех. О да.

ДвереВышибатель: Стесняюсь спросить, но в какой форме?

Даркмор: О, она была в своей волчьей. а я – в дрейковской.

l44tДружок: \*УМИРАЕТ\*

Лекситян: НУ ТВОЮ ЖЕ МАТЬ, ЗАЙН!

Рыцарь Даркмора: А ещё он использовал заклятье, которое получил как последователь Шарс – то самое, которое гарантирует беременность.

Сучка Даркмора: То есть, получается, она родит щеночков-дракончиков?

Даркмор: Кто знает? Будет весело посмотреть!

Лекситян: Угх. И зачем я только пытаюсь тебя образумить?

Гобби: Так, эм, возможно ли, что ты можешь продать мне Хиквею? Я частенько с ней встречался, когда крепость ещё была цела…

Даркмор: Я же не зверь. Если она переживёт превращение в ликантропа, я обдумаю сделку.

Гобби: А какого рода сделку?

Даркмор: Рабыню за рабыню. Приведи мне какую-нибудь экзотичную, такую, которая, по твоему мнению, стоит твоей девушки, и я продам её тебе. Впечатлишь меня, и я даже доплачу тебе чем-нибудь сверху.

Рыцарь Даркмора: К твоему сведению, у него уже есть эльфы, люди, полунебожитель, дроу, ангел, девятихвостка, дворфы, орк и верварг.

МогучийКорд: Чёрт, просто невероятно.

Дакрмор: Короче, Гобби, обещаю тебе, если твоя девочка выживет, она будет оставаться нетронутой на протяжении четырёх месяцев – игровых. Столько времени у тебя есть на то, чтобы отыскать мне экзотическую рабыню ей на замену.

Гобби: \*вздыхает\* Предпочтения?

Даркмор: Если найдёшь суккуба с титулом "Невинная", я не только освобожу твою девушку, но и дам тебе вдобавок 1000 ПМ из своего кошелька.

l44tДружок: 1000 ПМ? Да за такие деньжищи можно купить набор брони набор брони 50 левла!

Даркмор: Что, кстати, будет отличным для них применением.

Гобби: Я… я посмотрю, что смогу сделать.

<Гобби покинул чат>.

Лекситян: А теперь, раз уж ты закончил разбивать сердце бедному юнцу, О ЧЁМ ТЫ, ЧЁРТ ПОБЕРИ, ДУМАЛ, КОГДА ОТКРЫВАЛ ВРАТА В ПРЕИСПОДНЮЮ?

Даркмор: Знаешь, это на самом деле не преисподняя. Бездна и Преисподняя – по сути своей разные вещи. И вообще, ты неправильно обо всём этом думаешь! Я открыл целую новую зону для исследования, новую игровую расу и грёбаную кучу торговых возможностей.

Лекситян: Я метну в тебя кинжалом.

Рыцарь Даркмор: Встань в очередь. Его уже атаковала одна из магов-тренеров в Фатоне.

Чамбер: Слышал об этом! Та беременная крольчиха метнула льдом в некого инкуба. Это был ты?

Даркмор: \*пожимает плечами\* Наверное, она приуныла от того, что я не звонил.

Галиматья: Ты ужасен.

Даркмор: Благодарю от всего сердца!

Галиматья: Это был не комплимент!

Даркмор: Короче, у меня всё ещё висит пара квестов в Племенных землях, после них двинусь дальше.

Берсилак: Можем ли ожидать ещё каких-нибудь объявлений войны?

Даркмор: Кто знает. Один из этих квестов – убить парочку троллей. Затем мне для кое-чего нужно будет повидаться с орками. Может, в конце концов пойду на встречу с дворфами.

Крэкл: Эй, раз уж ты в племенных землях, не слышал ли о той шумихе у форта Бильмана?

ПраведнаяАмазонка: ПОДОНОК!

Даркмор: Ты о том произведении искусства возле дороги?

ПраведнаяАмазонка: Я найду тебя и ОООХ убью тебя, гад!

Исследователь: Что произошло?

Рыцарь Даркмор: Эта амазонка начала изрекать феминистическую чушь перед хозяином. Чем это закончилось, можно предположить.

l44tДружок: Детали, плиз!

ПраведнаяАмазонка: УХ, ЗАКРОЙТЕСЬ! УМООЛКНИТЕ!

Жаворонок: Он использовал некое тентаклиевое заклинание, чтобы обездвижить её, а пока мы разбирались с её поддержкой, он создал двух големов и приказал им трахать её, пока они не будут уничтожены. Потом он со своим фамильяром использовал магию и насадил четверых из пяти последователей на каменные столбы, приклеил их туда, чтобы они наблюдали за тем, как их лидершу обесчестивают. А раз уж это засчитывается как бой, то без возможности вырваться на свободу её единственный выход – торчать там до принудительного отключения.

Крэкл: Вот те на!

Секси\_Леди: Звучит возбуждающе!

Исследователь: ...

МогучийКорд: ...

За\_силой\_правда: ...

ДвереВышибатель: \*отправляет Секси приглашение в команду\*

Дакрмор: ХА!

ПраведнаяАмазонка: Ах, боже, да хватит уже! Да, мне пришлось, УГХ, ждать до принудительного отключения. Но когда я снова залогинилась, големы поймали меня до того, как я успела убежать, и сделали это снова!

Даркмор: И что же мы узнали о бытие несносной сукой?

ПраведнаяАмазонка: Я ОТОРВУ ТЕБЕ ХУЙ И ЗАПИХНУ ЭТУ ХРЕНЬ ТЕБЕ В РОТ, УБЛЮДОК!

Сучка Даркмора: А ещё говорят, что до меня долго доходило.

Крэкл: А что случилось с пятой выжившей?

Жаворонок: О, она теперь мой вампир-слуга. Есть одна шахта, которая до этого была заполнена нежитью, – её мы будем использовать в качестве оперативной базы.

Исследователь: То есть на защите замка у тебя стоят эльфы, ликаны, а теперь ещё и вампиры?

Лекситян: А ещё мы приобрели дворфа-ремесленника для работы в кузне и гномку-изобретательницу, помагающую нам с "улучшениями". О, ещё куча дроу и дракон. Ну и по мелочи.

Исследователь: Что мешает тебе захватить Вирмвуд?

Даркмор: Не. Может, у меня что-то и получится, но зачем? Управлять гильдией и замком – уже немало мороки. Управлять целой страной? Нет уж, спасибо!

ПраведнаяАмазонка: И НИЧТО ИЗ ЭТОГО НЕ СПАСЁТ ТЕБЯ, КОГДА Я ВЫРВУСЬ НА ВОЛЮ!

Даркмор: Секси\_Леди, если ты наденешь рабский ошейник на ПраведнуюАмазонку и "вырвешь" ту из компании её големов-приятелей, я устрою тебе скачку, которую ты ни за что не забудешь.

Секси\_Леди: СДЕЛАНО!

ПраведнаяАмазонка: Что, НЕТ! НЕ СЛУШАЙ ЕГО!

Секси\_Леди: Тупая дырка. Некоторым НРАВИТСЯ патриархат!

Раунаерил: И только я подумал, что видел уже всё...

<Секси\_Леди покинула чат>.

<ПраведнаяАмазонка покинула чат>.

Крэкл: А всё же, новая зона предназначена для 80 уровней, правильно?

Даркмор: Ага, но врата довольно недалеко от города, то есть можно добраться от них до безопасной зоны, и нет проблем. Не затевай в городе разборок или тебя, очевидно, ганкнут.

Крэкл: Хмм. Разве из-за этого не рухнет цена на демоническую сталь?

Даркмор: Угу. С более лёгким доступом она должна стать более распространённой.

Крэкл: ПРЕЛЕЕСТНО!

Исследователь: А что насчёт ангельской?

Даркмор: Ну, если бы я был уверен, что смогу сделать это так, чтоб по мою голову не снизошли какие-нибудь праведные говнюки, я бы открыл врата и в план небожителей. Только могу сказать точно, что они не оценят ни меня, ни мои методы.

МогучийКорд: Жертвоприношение целой деревни я бы назвал излишне злобным, это да.

За\_силой\_правда: К слову, а в какой орчий клан ты отправляешься после троллей?

Даркмор: В крепость Чёрной Скалы, а что?

Лекситян: Ты же в курсе, что за твою голову повесили награду?

Даркмор: Правда? Замечательно!

Лекситян: Что?

Даркмор: Серьёзно, подумай сама! Я разобью их, заполучу пару трофеев, и всё будет отлично.

Исследователь: Трофеев?

Даркмор: Ах, да. Ещё до того, когда я впервые попал в Вирмвуд, стал там рыцарем, все дела, то наткнулся на группку идиотов из Сыновей. Отрезал крылышки эльфу-полунебожителю и получил титул "Охотник за трофеями". Если я беру трофей с кого-то убитого мной, он не исчезает. Что ещё занятней, если я беру трофей с убитых мной путешественников, то при респавне отобранная часть всё ещё отсутствует. Ну, если только это не что-то критичное – типа головы. В этом случае они респавнятся за нежить.

МогучийКорд: Блин, а это жутко.

Сучка Даркмора: О, это не худшее, на что он способен.

l44tДружок: Что?!?

Сучка Даркмора: После того как он "приобрёл" меня, он насадил меня вертел, тип, стальной вертел и всё такое, и зажарил меня заживо! А вертел этот его был зачарован так, что я восстанавливала столько же здоровья, сколько урона мне наносил вертел и огонь! Когда они меня разрезали, я была всё ещё жива!

Даркмор: Но вкус у тебя просто отменный, согласись.

МогучийКорд: Ты же не мог...

Сучка Дакрмора: Мог. Он заставил меня съесть мои собственные сиськи! Он сказал остальным его рабыням продолжать хилить меня, чтобы я оставалась в сознании, пока ела их.

Фатум\_Ужаса: \*сейчас блеванёт\*

За\_силой\_правда: Умм. Думаю, пока откажусь от встречи с тобой.

МогучийКорд: Звучит как отличный план.

Лекситян: Ну блин, Зайн.

Раунаерил: Говорил же, что эта история зайдёт.

Бресилак: \*платит 10 ЗМ\*

Лекситян: Вы двое поспорили на это?

Раунаерил: Естественно!

Бресилак: Конечно!

Даркмор: ХAХAХAХA!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 79 - Троллинг троллей**

Тролли известны несколькими базовыми вещами.

Первое – они почти везде большие сильные, и мозгов у них ни на грамм. Второе – они очень быстро восстанавливаются и резистивны к физическому урону. Третье – единственный способ убить подонков – огонь, так как тот останавливает их регенерацию. Огненные тролли не в счёт – этим зверям нужен лёд. Но те не показываются нигде, кроме как в вулканах, пустынях и прочих местах такого рода.

Однако что наиболее важно для большинства – у троллей есть вредная привычка ловить и поедать людей. Однако не все пойманные люди в конечном итоге оказываются в меню – по крайней мере не сразу. Тут такое дело, тролли почти все поголовно мужчины. Своеобразные смурфы, только как если бы смурфы были неуклюжими двухметровыми баранами, живущими едой, боями и еблей.

Ох, и кстати. Из-за того, что тролли почти все поголовно мужчины, единственный способ для них самовоспроизводиться – ловить женщин и насиловать их, чтобы те давали потомство. Излишне говорить, что очень немногим девушкам, пережившим такое мучение, а также последующую беременность, удавалось снова стать теми, кем они были.

Учитывая то, что "договориться" с троллями можно лишь подчинив их демонстрацией силы, а сами эти твари были слишком глупы для того, чтобы усвоить урок, если тот им регулярно не повторять, очевидно, редко где троллям были рады. По правде говоря, везде, кроме Племенных земель, где не было единой власти, благодаря чем они могут даже начать что-то на подобии устройства собственного поселения. Будь это какое-либо другое место, и их бы уже давно поубивали или разогнали.

Но длилось это лишь до этого момента. В конечном итоге тролли позабыли свои "уроки" и начали атаковать путешественников, проходящих через племенные земли, что привело к серии небольших битв, но ни у одного из племён не было того количества людей, чтобы избавиться от них, при этом не открывшись для атаки одному из соперников. И так некая персона связалась с гильдией искателей приключений, разместила запрос, и теперь я собираюсь убить парочку троллей.

Найти троллей оказалась несложно: их деревня была отмечена на карте, а вдобавок там был заметный недостаток живности, ввиду такого большого количества голодных монстров в одном месте. Ох, а ещё на дороге лежали останки от каравана, разрушенного троллями, где также находились тела исчезнувших людей и животных. Добрая часть груза в повозках была либо разрушена, либо бесполезна для меня, но всё же я нашёл коробку с приличичным количеством монет и украшений, ну и другой маловажный лут.

А, а ещё довольно классную палатку.

Передвижной особняк Шарбека

Тип Инструмент Ранг Редкое

Снаружи этот объект не более чем палатка для путешествий – более взрачная по сравнению с простенькими палатками, которые используют обычные путешественники, но не дотягивающая до используемых во время дороги знатью или состоятельными торговцами. Внутри же она представляет собой внепространственное помещение, способное видоизменяться между пятью сеттингами, выбранными создателем в период создания предмета.

Текущий сеттинг: Султанский дворец

Обеспечивает укромное убежище для вплоть до 20 человек. Пространство снабжено базовой пищей и напитками, соответствующими сеттингу; что-либо более сложное необходимо приносить извне.

Сеттинги – Можно изменить на один из следующих пяти сеттингов: Островная вилла, Султанский дворец, Королевский замок, Эльфийский дворец, Подземельный комплекс

Неразрушимый – Предметы экстерьера невосприимчивы к урону. Внутреннее пространство самовосстанавливается после изменения на новый сеттинг.

Сборка – Команда, заставляющая палатку самособраться или же свернуться для транспортировки. ВНИМАНИЕ: Любой, кто останется внутри во время команды, может застрять во внепространственной области вплоть до того, пока палатка не будет вновь поставлена.

В любом случае, отныне времена, в которые нам приходилось мириться с тем, что есть, прошли; мы пошли по следу, оставленному троллями. У них было несколько пленников, тела которых они тащили за собой, благодаря чему отследить их не составило бы проблемы, даже если бы они пытались не шуметь, как возмущённые футбольные фаны с восточной Америки.

"Деревня" троллей, Тролльмур, представляла собой не более чем ОЧЕНЬ грубо сделанные хижины из брёвен и груды камней, поставленных напротив входа в пещеру. Единственной установленной защитой были сами тролли, но и из них большая часть была занята одним из трёх их любимых времяпровождений, не обращая ни малейшего внимания на окружающий мир.

При том что убивать людей и им подобных существ для моей группы было на раз плюнуть, нам действительно недоставало тех, что "с огоньком". У кое-кого из нас было оружие, наносящее урон огнём, но даже при этом большая часть доступного нам огненного урона наносилась мной, Киланой и нашими с ней атаками адским пламенем. То есть нам нужен план, как прихлопнуть этих тварей маленькими отдельными группками, чтобы нас не задавили количеством.

Ая Байтар

Женщина высший человек

Укротительница гуманоидных монстров (Укротительница)/Рейнджер 40 уровня

Титулы: Крамольная укротительница

Воин-тролль

Мужчина тролль

Варвар 60 уровня

Титулы: Погибель людей, Насильник

На самом деле, я сообразил прекрасный план, в котором я, Севера и Камла украдкой пробираемся через деревню, при этом оставляя за собой дорожки из масла, которые мы используем для создания огня, что разделит собой деревню на секции, значительно облегчая покорения. Затем я отбросил этот план, как только очень красивая (и очень голая) женщина-человек выбежала из-за угла и чуть ли не влетела ко мне в руки, пока её преследовал очень большой (и очень голый) тролль. Ввиду болтающегося меж ног тролля "оружия", что заставляло даже мой внушительных размеров агрегат казаться маленьким, не могу винить её за побег.

Увы и ах, cделать это втихую не выйдет, поэтому придётся действовать быстро и жёстко. Одной рукой я прижал женщину к себе, сдвинув её с линии огня, и затем началось: ледяное заклятье Деллы обездвижило тролля, а оставшиеся кинулись атаку, оббегая со сторон тролля и поражая последнего, сразу же начавшего орать, только спал шок от атаки. Но, к счастью, мы с Киланой тут же в один момент запустили в него потоки адского пламени, заставляя создание умолкнуть.

Когда с битвой было покончено, мы остановились, готовые и вслушивающиеся в любые звуки надвигающихся неприятностей. По-видимому, нам повезло, и между троллями развязалась потасовка, так что шум от одного тролля не поднял тревогу. Буду надеяться, любой услышавший это подумает, что это просто тролль праздновал свою "победу" над попытавшим удачу беглецом.

Кстати говоря о беглецах, наша беглянка определённо находилась в состоянии шока и прикладывала все усилия, дабы не потерять сознание, при этом прислоняясь к моей груди; я обратился к ней: "Итак, золотце, хоть я и очень люблю, когда такие красавицы жмутся ко мне вот так, но всё же: почему бы тебе не сказать нам, не осталось ли тут кого из выживших? От этого зависит, как мы будем дальше тут работать".

Очевидно, к девушке внезапно пришло осознание, что я сейчас разговариваю с ней, и та покачала головой. Когда она заговорила, то была максимально собрана – как только возможно в подобной ситуации. Думаю, пока мы не разобрались с тем, она просто потеряла связь с окружающим миром: "Там всё ещё остались остальные из моей пати! Нас осталось всего четверо. Двое умерло защищая караван, а с ними и стражники-НИПы", – ах, так она путешественница. Это много объясняет. – "Эсси и Кенки сейчас закованы в клетке. Они уже использовали чуть ли не всех остальных девушек, и когда они попытались схватить меня, вмешалась Дая, и я смогла сбежать. Вы здесь, чтобы убить этих монстров?"

– Ага, взяли квестик убить всю деревню. Наверное, придётся сделать это по-сложному, раз уж ещё кого-то спасать", – я обдумал варианты и достал палатку. Как только я отдал команду, она раскрылась и закрепилась на земле. Удобненько. Глядя на обнажённую деву, я сказал: "Забирайся. Мы закроем это пространство, там ты будешь в безопасности, пока мы не разберёмся со всем этим". Вид у неё был не самый радостный, но потому как альтернативой была беготня от заведённых троллей по деревне, она сделала то, что ей было сказано. Как только та оказалась внутри, я закрыл палатку.

Переведя взгляд на остальных, я сказал: "Камла, Севера, стэлс и разведка. Найдите клетку и освободите женщин. Это место станет основной базой. Постарайтесь привести их вот по этой дороге, если получится. Все остальные, нет времени работать по-простому. Поэтому, Килана, забудь о стратегии "разделяй и властвуй". Мне нужна стена пламени, чтобы тролли не убежали. Сделай так, чтобы они могли отступить лишь в ту пещеру. Все остальные, защищайте её. За мной диверсия".

Мы разделились по группам, а я перешёл в дрейковскую форму. Раз уж теперь мы стали чаще сражаться на открытой местности, у этой формы появилось гораздо больше пользы, чем я приносил в ней до этого. Паря над деревней, я приметил место, где собралось наибольшее количество троллей. Представляло оно из себя более чем широкое открытое пространство, на котором было где-то 40-50 троллей из всей деревни; там они, очевидно, пожирали то, что осталось от мужчин из каравана. В стороне также стояла клетка, в которой находилось две женщины: эльфийка, чей вид отдавал чем-то неземным, и гномка. Вместе они забились в задней стороне клетки, обе были такими же голыми, как и первая девушка.

Эссэрая Рейстина

Женщина эльф, тронутая феями

Перевертень (Друид)/Рейнджер 40 уровня

Титулы: Друг природы, Целованная феями

Канки Физзлботтом

Женщина высший гном

Взрывная изобретательница (Изобретательница)/Разбойница

Титулы: Гений, Безумный гений, Пироманьячка

По поляне слышны были вопли и крики: вероятно, тролли схватили другой десяток женщин и каждую уже пропустили по кругу. Думается, убить их будет милосердием. Собственно, я попытаюсь оставить их в живых, но не готов ради этого рисковать своей шкурой. И тут я завидел подающую сигнал Килану: она уже была готова.

Только я начал планировать, как мимо меня пролетел магический заряд. В тот же момент я заметил его владельца – троллиху! Тролли чуть ли не поголовно все были мужчинами. На одну троллиху приходится практически сорок девять мужчин. С другой стороны, троллихи были значительно умнее и обладали способностью пользоваться магией. Нужно расправиться с ней – и быстро.

Пролетая над головами троллей, я испустил огненное дыхание, обстреливая их с воздуха и при этом позаботившись о том, чтобы дыхание поразило позицию женщины. Сама она, благодаря поставленному ею барьеру, осталась без повреждений, но огни нанесли серьёзный урон троллям вокруг неё. Я взмыл вверх, избегая очередного магического снаряда. Как только я обернулся, то увидел образованную из масла стену адского пламени, призванную Киланой. Тролли, за исключением той самой женщины, теперь находились в панике. Нитроэль и Килана составили мне компанию в воздухе, в то время как Юкико, Делла и Хрозн сторожили границу огня, дабы никто не сбежал.

Нитроэль спланировала вниз и вмазала по троллихе молотом, нарушая её концентрацию и вдобавок нанеся нехилое количество урона. Килана не осталась в стороне и поддержала зарядами адского пламени. И хоть тем и было ещё далеко до моих даже в форме инкуба, но всё же они являлись её расовой способностью, а в форме инкуба они базировались на моём классе. Но всё же против троллей их было более чем достаточно. Мёртвая, женщина завалилась, и в тот же момент я закончил обстрел последних троллей снаружи.

И в этот момент из пещеры разразились рыки, первые, отдающие вызовом.

Даемира Равенхейр

Женщина высший суккуб

Извратительница разума (Чаровательница)/Ведьма земли 40 уровня

Титулы: Погибель людей, Погибель гоблинов, Сломленная

Вожак Бигстафф

Мужчина демонический тролль

Боевой насильник (Варвар)/Властитель ярости (Варвар) 80 уровня

Титулы: Погибель троллей, Насильник, Погибель людей, Погибель эльфов, Погибель дворфов, Погибель орков, Погибель гоблинов

Во главе десятка оставшихся троллей, из которых все были одеты в броню и имели при себе настоящее оружие, стоял большущий тролль – больше всех мною до этого виденных. Демонические тролли, как можно догадаться, являются троллями родом из Бездны и Преисподней. Им не занимать силы, а свою слабость к огню, подобно огненным троллям, они променяли на уязвимость ко льду. Эта группа демонических троллей, должно быть, была элитой деревни; они взяли имеющееся время, чтобы экипироваться, а затем прийти и вызвать нас. Ох, и на члене лидера всё ещё была "надета" суккубша, что для неё должно было быть невероятно болезненным, судя по видимому торчащему из её рта кончику члена. Но её регена, судя по всему, было достаточно, чтобы поддерживать в ней жизнь... пока. Вскоре Делле придётся о ней позаботится.

Я приземлился на поляне, ко мне присоединились оставшиеся девушки. Я глянул на Северу, как только та с Камлой появилась подле меня, и она расслабленно сказала: "В палатке". Я кивнул. Получается, единственной оставшейся из той команды является эта суккубша. Сойдёт.

– Дамы, а также Хрозн, окажите услугу: избавьтесь от последователей этого Вожака. У меня в планах разделить их с его накапотной статуэткой, – вытащив мои мечи, я указал Муншунрайсой на вожака, а затем двинулся зачищать территорию, по дороге пнув ногой тлеющий труп троллихи. Тролль увидел в этом действии вызов, коим оно и являлось, и бросился в мою сторону, точно покидая область ледяного шторма, налетевшего на его людей: Делла приступила к атаке. Другое заклятье окутало наше оружие ледяной каймой, наделяя того возможностью наносить дополнительный урон холодом. Слишком мана-интенсивное заклятье для человека, на которого мы полагаемся как на хилера, но в этой битве оно сыграет существенную роль.

Может, этот тролль и выше меня на тридцать уровней, только вот он, очевидно, забил на все статы, кроме силы с телосложением. Я уклонился с пути первого взмаха его массивного двуручного меча и, обойдя со спины, резанул того своими мечами. Сухожилия его лодыжек оказались перерезаны, отчего он моментально потерял возможность стоять на ногах и рухнул на колени. Ещё один порез заставил тролля взреветь от боли, и вместе на землю рухнула суккубша, со всё ещё торчащим у неё во влагалище верным тролльским "мечом". Сразу же за этим рёв утих: я отрубил троллю голову.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 80 - Крепость Чёрной Скалы**

Огни возмездия

Тролли из Тролльмура зашли слишком далеко! Их атакам на путешествующих по Племенным землям людей и дворфов должен быть положен конец! Не дайте им причинить кому-либо ещё страдания.

Посредством массового использования адского пламени и ледяных заклинаний вы не только стёрли Тролльмур с карты, но даже смогли спасти некоторых пленников!

Ранг В

Успех

Убейте троллей в Тролльмуре. Осталось 0/50

Убейте вожака троллей Бигстаффа.

Провал Оставьте троллей в живых.

Награда

Золото

Опыт

Титул "Погибель троллей"

Зелье и крови троллей

Наказание Неизвестно

Погибель троллей

Большая часть людей не умеет ничего, кроме как сломя голову лететь истреблять троллей. Вы к ним не относитесь. Наткнувшись на тролльскую общину, вы её полностью вырезали – вплоть до последнего ребёнка.

+10% к урону троллям.

-10% от урона, получаемого от троллей.

+10% к сопротивлению заклинаниям и способностям троллей.

+100 славы

+10 телосложения

Зелье из крови троллей

Тип Зелье Ранг Очень редкое

Сделанное из крови троллей, возвысившихся в высшую форму, такую как демонические тролли, данное зелье даёт возможность получить существенный прирост в способности восстанавливаться от ран. В отличии от зелий из крови низших троллей, сделанных из обычных троллей, эффект постоянный, а дальнейшее использование зелий из крови троллей или их низших версий не возымеет никакого эффекта. Может привести к побочным эффектам.

+20 телосложения

+20 восстановления ОЗ

Может восстановить потерянные конечности или органы.

10% шанс побочной реакции, что приведёт к случайной мутации.

Золота было всего 10000 ЗМ. Неплохо, но на такую сумму особо не пожируешь. Хотя на таких уровнях собрать группу с достаточным для убийства троллей огня не так уж и сложно. Да и лёд не такой уж редкий элемент, поэтому даже если бы демонические тролли оказались неожиданностью, рационально сбалансированная команда без проблем смогла бы с ними справиться.

Опыта хватило, чтобы подкинуть меня на половину к следующему уровню, что было ДЕЙСТВИТЕЛЬНО потрясно. По достижении близко 20 уровня прокачка значительно замедляется, если только ты не участвуешь в безумных ивентах; так было и у меня до Тёмной гавани. Теперь же, когда я вернулся к "стандартной" игре, на поднятие уровней уйдёт в многократ больше усилий. Буду надеяться, титул "Погибель троллей" мне с этим подсобит.

Действительный интерес представляло это зелье. У нас их было достаточно на каждого, что было замечательно – особенно потому, что в плане лута тролли были не ахти. Нет, у них были айтемы, только все они были залочены под расы троллей. Их трудно продать, если только у кого-нибудь нездешнего есть парочка троллей-рабов, которых нужно экипировать.

Стоило догадаться, что такая высокая удача одного дня сыграет со мной злую шутку. Как-никак, удача повышает рандом – как хороший, так и плохой. Вплоть до этого момента со мной ничего истинно плохого не случалось: в повышении шансов удача довольно ограничена.

Вы подверглись побочной реакции зелья. Вычисление мутации...

Недуг тролличьего разума

Будем откровенны, тролли – создания с невероятно скудным интеллектом. К несчастью, вы также получили его часть.

-20 интеллекта, -20 мудрости

+100 дурной славы

Ну вот блять. Потеря интеллекта и мудрости – это скверно, тем более что для части моих трюков я использую большое количество ОМ. Но могло быть и гораздо хуже. Дьявол, это было бы хуже, не будь я таким читерным персом. Повезло (хех), что мутацию триггернул один лишь я.

Позаботившись о добычне, я обратил своё внимание на четверых обнажённых женщин. Делла подоспела как раз вовремя, чтобы не дать суккубше умереть, но судя по тому, как она содрогалась каждый раз, как я к ней подходил, у неё, очевидно, кое-то время будут трудности с мужчинами

– Юкико, мы нашли их снаряжение? Ну или что-нибудь, что они смогут надеть?

Юкико вздохнула: "Ну, мы нашли их оружие, а вот одежда и броня были уничтожены. Навряд ли они захотят одеть то, что осталось от набедренных повязок троллей".

На эти я слова поёжился: "Мда, представляю, как это было бы отвратительно", – проверив свой инвентарь, я с радостью обнаружил, что у меня до сих пор осталась часть ткани ещё со времён, когда я экспериментировал с Шитьём. Навык я поднял не так уж высоко, но для того, чтобы сшить простенькую одежду, мне достаточно и того, что есть сейчас.

К счастью, для создания простенькой одежды потребовалось действительно немного времени, тем более учитывая мои статы. Как только они приоделись в идентичные чёрного цвета платья по колено, я спросил, какие у них планы. Предположительно Ая решилась шагнуть вперёд, потому как у неё было больше всех времени на восстановление и из-за того, что хотела отвести внимание от соруководителя группы – суккубши. Лидером, по всей видимости, являлся один из двух уже почивших мужчин, до сих пор дожидающихся респавна.

– Не знаю. Возможно, отступим в какое-нибудь безопасное место и подождём, пока остальные зареспавняться. Хотя, может, мы на время разлогинимся, чтобы Дая смогла... расслабиться.

Я ей кивнул: "Я могу доставить вас назад, в Фатон, или же в Гогрукскую крепость – там теперь есть портал в город хеллионов. В Фатон, возможно, будет лучше, тем более если два ваших недостающих товарища могут телепортироваться. Умеют же? – Ая кивнула, и так я продолжил: – Отлично, тогда всё гораздо проще. Я могу использовать заклинание тёмного портала и доставить вас в Фатон. С вашим снаряжением, к сожалению, ничего поделать не могу, но по крайней мере при вас ваше оружие".

Я приостановился и оглядел суккбшу, а затем вновь посмотрел на Аю: "Если ей нужна помощь, у меня есть знакомая, с которой я когда-то играл в WoD. Она работает терапевтом с жертвами изнасилований в реале и достаточно проиграла в ВР-игры, чтобы понимать: подобное может серьёзно сказаться на человеке".

От удивления Ая заморгала глазами и, как казалось, собиралась что-то сказать, но тут я покачал головой: "В этой игре я отыгрываю последнего подонка, да; но люди, с которыми я поступил по-плохому, либо уже мертвы, то есть нет нужды беспокоится о последствиях, либо сами атаковали меня, а в таком случае я не сочувствую им в том, что им не по душе исход. Ты со своими друзьями не сделали ничего такого ни мне, ни тем, что принадлежат мне, то есть у меня на вас никакой обиды нет. Всё довольно-таки просто".

Она кивнула и взяла кусок бумаги, на котором я записал контактные данные доктора, после чего закинула её в инвентарь. Я открыл портал в Фатон и позволил им в него зашагнуть, а затем прямо за ними его закрыл. Я желал им лишь самого наилучшего, но внутри понимал, что по меньшей мере эта суккубша ещё долгое время будет в не наилучшем состоянии. А вообще, не мои проблемы – теперь всё зависит лишь от неё самой и её друзей.

Повернувшись к остальной своей группе, я со вздохом произнёс: "Итак, мы поиграли тут достаточно. Пришло время посмотреть, как обстоят дела в орочьей крепости".

До крепости Чёрной Скалы было три дня верхом. Нахождение той палатки было воистину радостным событием: с ней у нас появилась возможность поспать в относительном комфорте, а в это время лишь одному человеку за раз необходимо было выскальзывать наружу, чтобы держать вахту и наблюдать за конями с телегой. Многообразие сеттингов палатки было довольно удобными, за исключением сеттинга Подземелья, что, по-видимому, был сеттингом "смешанного использования": его можно было одновременно использовать как для пыток увеселительного типа, так и не очень увеселительного. По правде говоря, зачаровавший эту штуку действительно поражает. Теперь осталось лишь найти такую, что может двигаться сама по себе и при этом имеет форму полицейской коробки.

Крепость Чёрной Скалы, как можно ожидать, была построена вокруг Чёрной Скалы – массивного обсидианового шпиля, возвышающегося со скалистого утёса в высоту чуть ли не в тридцать метров. Историй о том, как появилась Чёрная Скала, гораздо больше, чем газетных историй о том, у какой на этот раз знаменитости в жизни происходит драма, а также они ещё и разнообразнее упомянутых. Под Чёрной Скалой находится ряд шахт и Крепость, в которой расположилось одно из сильнейших орочьих племён в округе.

За полдень третьего дня мы столкнулись с первыми разведчиками. Они ненадолго задержали нас, так как группа не маленькая, да и на наёмников мы похожи не были, но только я промолвил им имя Шагар, они дали нам пройти, хотя всё равно отправили вперёд одного из разведчиков доставить сообщение. Это племя, по крайней мере сейчас, не воевало, а потому им не было смысла задерживать нас. Однако они дали нам чётко понять, что насилия в крепости терпеть не будут, если только это не санкционированная битва.

Шагар Бладсистл

Женщина орк

Жрица войны (Жрица)/Варвар 50 уровня

Титулы: Принцессы, Убийца демонов, Преданная, Убийца сородичей, Трэлл, Погибель гоблинов

Только мы повысаживались в воротах крепости, как увидели орочью процессию, идущую нам навстречу. Среди них было шестеро воинов уровня 80 или около того, что, очевидно, выступали телохранителями для седьмой. Я бы узнал её даже без любезной именной идентификации и деликатной подсказки на миникарте, указывающей на то, что здесь находился один из моих трэллов. С тех пор, как мы расстались, она стала гораздо сильнее, а также забеременела, суду по виду.

Она двинулась в мою сторону, и я с уважением преклонил пред ней голову: "Принцесса, для меня радость видеть тебя в добром здравии. Я бы прибыл раньше, только пришлось позаботиться о важных делах у дома".

От этих слов она мне улыбнулась: "Да, мы слышали о твоих подвигах, даже здесь – в Племенных землях. Остановил нежить, нашёл древних драконов, освободил город людей. А недавно, слышала, ты установил портал в бездну, построенный из костей гоблинского племени. По-видимому, моему сыну придётся сильно постараться, чтобы соответствовать тебе".

Я приблизился к ней и улыбнулся в ответ: "Ах, сыну?" – затем, более громким голосом, я произнёс. – Для меня счастье слышать это. Пусть он вырастет сильным и принесёт честь и славу своему племени", – от этих слов немалая часть тех, услышавших их, взорвалась аплодисментами, и Шагар кивнула мне с благодарностью. Всё же последние реплики были на потеху нашей публики, как-никак.

Уже своим нормальным голосом я сказал: "Я бы очень хотел побеседовать с тобой, но сначала вынужден выказать уважение вожаку крепости. Кроме того, один торговец из человеческих земель пожелал отправить вожаку кое-что, что не посмел принести лично, ввиду опасности на дорогах, и я принял это задание в виде предлога для того, чтобы узнать, как ты поживаешь".

Шагар хихикнула и заморгала глазами, глядя на меня, после чего отвернулась и сказала: "Что ж, тогда нам лучше поторопиться и представить тебя моему отцу, чтобы ты мог передать ему посылку и он смог увидеть тебя. Я бы очень хотела тщательно "побеседовать" с тобой, но только нам нужно будет быть осторожнее с малышом".

Залившись смехом, я последовал за ней через крепость, пока за мной следовала моя группа: "О да, определённо! Думаю, мы сможем что-нибудь придумать. Было бы очень неприятно, закончись наше воссоединение так неудовлетворительно". По пути мы заскочили в конюшни, чтобы оставить там лошадей и покормить их (по крайней мере тех, что остались в живых), а затем мне устроили краткий тур по различным частям крепости. Нужно будет позже чекнуть здешний рынок: там определённо должно быть какое-нибудь редкое снаряжение.

Ещё немного, и вот мы уже добрались до дома вожака. Было очевидно, кому он принадлежит: всё же это было единственное двухэтажное здание, что стояло напротив скалы и откуда отлично просматривалось орочье место для ритуалов в основании Чёрной Скалы. На противоположней стороне от Чёрной Скалы со стороны дома вожака лежал храм, что, очевидно, вместе составляли два столпа этого племени.

По мере нашего приближения к дому вожака из двери выступил огромный орк, одетый в с виду церемониальную, но тем не менее функциональную броню, а также держащий при себе двустороннюю секиру. Глядя на меня с очевидным убийственным намерением, он прорычал:

– Надо-же. Как погляжу, инкубий червяк, осквернивший мою дочь, пришёл за своей погибелью!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 81 - В пределах ожидаемого**

– Надо-же. Как погляжу, инкубий червяк, осквернивший мою дочь, пришёл за своей погибелью!

Паргу Бладсистл

Мужчина орк с железной кровью

Военачальник (Боец)/Берсерк (Варвар) 250 уровня

Титулы: Вожак, Погибель гоблинов, Погибель троллей, Погибель орков, Погибель людей, Убийца сородичей

Я собирался сказать что-то в ответ, но тут со стороны позади вожака раздался громкий ТРЕСК. Мой рот закрылся, а в это время глаза вожака закатились назад, и он, потеряв сознание, рухнул вперёд. Позади него стояла женщина орк, что внешне напоминала Шагар. В руках у неё находилась своего рода булава, сделанная из челюстной кости дракона. И на ней была кровь, причём немало.

– Спокойнее, дорогой. Не так разговаривают с гостями!

Урза Бладсистл

Женщина орк с кровью фей

Жрица войны (Жрица)/Высшая шаман (Шаман) 200 уровня

Титулы: Матриарх, Преданная, Погибель орков, Погибель людей, Погибель дворфов

Я обратил взгляд к Шагар и хихикнул: "Наверное, некоторые вещи присущи всем расам – даже в других странах и мирах".

В ответ женщина посмотрела на меня прищуренными глазами, не предвещающими ничего хорошего, и указала той дубиной на меня: "И что эти слова должны значить, юноша?"

В знак капитуляции я поднял руки: "Только то, что за каждым сильным мужчиной стоит сильная женщина, держащая того в узде. Это, должно быть, вселенский закон, как я открыл для себя".

При этих словах лицо Урзы растянулось улыбке, и она сказала: "Оо, а этот мне нравится! Ты уж постарайся одарить Шагар ещё кучей деточек, чтобы они унаследовали твой ум, хорошо?"

– МАМА! – вся красная прокричала Шагар, этим самым доказывая наличие ещё одной постоянной вселенной: родители преднамеренно заставляют краснеть своих детей, чтобы повеселиться. Как только Шагар устремила свой взгляд в мою сторону, я тут же мужественно скрыл свою ухмылку. – И из-за чего ты там так улыбаешься?

– О, да не из-за чего такого. Просто рад, что повстречался с твоей мамой. Теперь я ясно вижу, от кого ты унаследовала своё очарование.

Шагар что-то бессвязно прошипела, но я повернулся к Урзе и вытащил посылку, которую нужно было доставить для торговца: "Пока не забыл, я взял задание в гильдии доставить эту посылку вожаку крепости Чёрной Скалы. Раз уж он нечаянно стукнулся головой, может, вы сможете закрыть для меня задание".

Рассмеявшись над такой интерпретацией того, почему Паргу оказался на полу, Урза кивнула и сказала: "Да, у меня есть такое право, когда мой муж-остолоп... недееспособен".

И так я передал посылку, вследствие чего мне поступила 1000 ЗМ, а в придачу тележка ОП, к тому же моя репутация у Крепости немного повысилась.

На этом мы все двинулись внутрь здания (Урза так потащила за собой мужа, что можно было понять: это не единичный случай) и засели в, очевидно, банкетном зале. Урза кинула своего мужа на высоком стуле, а сама заняла место возле него, в то время как Шагар села на противоположней к ней стороне. Я присел возле Шагар, а оставшиеся посадились, как захотели, хотя девушки устроили небольшие "переговоры" по поводу того, кто сядет возле меня, и в итоге "призовое место" заняла Юкико.

Нам поднесли еду и питьё, что было кстати: наши желудки вежливо намекнули нам, что наступило время перекусить. Всё же мы не ели с самого завтрака. По-видимому, спиртное для орков является аналогом нашатырного спирта, судя по тому, что спустя момент, как перед Паргу поставили бутыль, он воспрял, заметил меня и уже был готов что-то прокричать, но тут его своей дубиной (на этот раз уже слабо) стукнула по голове Урза, отчего он обратил внимание на пристальные взгляды его жены и дочери. Вожак орков, чётко разумея, что баланс сил не в его сторону, решил ограничиться ворчанием и теперь обратил уже свой взгляд на меня, после чего потянулся за куском жареного мяса, лежащим на тарелке перед ним, а затем откусил от него крупный кусок.

Обед прошёл довольно спокойно благодаря тому, что Паргу перестал угрожать мне, как будто тот злой хрыч, не отпускающего свою дочь ни на метр. И даже при том, что он с большой вероятностью таковым и являлся, обед от этого менее неловким не стал. Сменить тему оказалось довольно просто благодаря Урзе, спросившей меня о том, чем мы занимались с момента, как отослали Шагар обратно к ним.

И так настало время историй, в течении которого мы обменивались байками о славе минувших дней. Некоторые дни – не столь отдалённые, как вот мои, а другие шли в прошлое. К примеру, Паргу рассказывал нам истории своей молодости (включая то, как он встретил Урзу). Урза же не давала ему возможности сильно приукрашать, как только могут девушки, находящиеся рядом с задирающими нос парнями, а в то же время мои девушки не давали этой возможности уже мне. Лёд ещё немного растаял, и мы с Паргу перекинулись взглядами, залившись смехом.

К четвёртому или пятому заходу тема сменилась обсуждением наших планов на будущее. Пожав плечами, я сказал: "Ну, я думал провести время с Шагар – всё же прошло уже порядком времени с тех пор, как мы виделись, – а затем рассчитывал поискать интересные нуждающиеся в выполнении задания. Если не выйдет, следующим шагом может стать отправка в земли дворфов. Всё же нужно доставить головы тех дворфов клану Хардботтл".

У Шагара был удивлённый вид: "Ты упоминал, что нашёл их, но чтобы убил прямо всех? Думаю, уровнем они были почти как тот паладин. Как ты их всех одолел?"

Я пожал плечами: "Ну, оказывается, Морадин не самым ласковым образом обходится с жадными мразями, продающими его избранных в рабство демоническим культам. На них всех лежало серьёзное проклятье, такое, что они могли использовать только, может, пятую долю своей истинной силы. Вот почему не следует относиться пренебрежительно к богам".

При этих словах Паргу кивнул: "Лучше учиться на ошибках каких-нибудь коренастых ломателей камней, чем на собственных. Ах, боги совершенно по-иному реагируют, когда их последователей убивают в бою, даже будь они избранными. Как-никак, это также часть того, как устроен этот мир. Но намеренное осквернение святилища конкретного бога или прямое предательство избранного? Это отличный способ обратить на себя его гнев, если только тобой не двигал указ другого бога".

Урза кивнула: "Только если это не избранный бога, ценящего ложь и предательство. Такого рода божества обычно считают, что если ему хватило ума довериться лжи предателя, тогда это на его совести. Естественно, у богов есть и другие бзики. Пытаться двигаться по пути, чистом от божественной немилости, – тяжкое задание для любого смертного создания".

Шагар приняла задумчивый вид: "Если хочешь испытать себя, тогда всегда можешь бросить вызов Клеткам. Уже давно оттуда никто не возвращался", – увидев, что я заинтересовался, она продолжила: – "Клетки Исчезнувшей Королевы – подземелье, не так далеко от крепости. Подобно многим подземельям, со временем оно снова пополняется, но магия не даёт двум любым группам попасть в одно и то же сражение: подземелье изменяется каждый раз, как в него входит новая команда".

Напоминает инстансный данж, но нужно убедиться: "И, предположу, во время пребывания в подземелье невозможно встретить другую команду?"

Паргу покачал головой: "Не невозможно, просто маловероятно. И то они, скорее всего, в итоге окажутся созданиями подземелья, которые тут же испаряться, как только ты выведешь их за пределы его магии".

В этот момент Урза перехватила повествование: "Я сама трижды пробовала себя в клетках и могу сказать, что было всего два создания, которые встретились мне каждый раз: Тюремщик и Королева. И то они отличались. Тюремщика я сначала встретила как воина, потом лучника, а затем мага, при том что могу поклясться, что в лице и сложении он был идентичный всякий раз, как я его видела".

Я откинулся назад, раздумывая над этим. Получается, рандомизированный данж с подбоссом и мэйн-боссом, однако оба босса меняют классы на разных заходах. Рандом ли и это, или же есть какая-нибудь закономерность? Зависят ли их классы от встречаемой ими команды? Невозможно знать наверняка, не сделав в подземелье несколько заходов. У меня такое ощущение, что рандом. Подземелье это, судя по описанию, сделано таким образом, чтобы не дать людям экипироваться аккурат под него. А вместо этого придётся подготовиться к широкому многообразию угроз.

Глянув на всех остальных в моей группе, я ухмыльнулся: "Ну, не знаю, как вы, а мне кажется это весьма весёлым. Давненько мы не исследовали подземелья по фану, не пытаясь спасти мир или устранить угрозу", – судя по лицам остальных, особенно остальных игроков, они сами горели желанием заценить это подземелье.

Шагар покачала головой: "Путешественники! Вечно бродят везде и делают безумные вещи!"

Урза с нежностью улыбнулась своей дочери и сказала: "И кто же это оказалась глупо пойманной во время путешествия, из-за чего закончила с ребёнком инкуба в животе?"– от этих слов Шагар простонала, а все остальные рассмеялись, только не Паргу, не преминувшего возможностью вновь устремить свой взор на меня.

В конечном итоге беседа окончилась: еда и выпивка вызвали у всех желание прерваться на послеобеденный сон. Или же, как в моём случае, послеобеденным "затаскиванием беременной орчихой в её покои". Хотя разница невелика, соглашусь.

Когда дверь за нами оказалась плотно закрыта, Шагар повернулась ко мне и немного волнительно улыбнулась: "Рада, что ты пришёл. Я следила за твоими подвигами, но ты же понимаешь: это не то же самое, что общаться с кем-то. Поэтому вот", – она вытащила пару коммуникационных камней, вручив один из них мне. Коммуникационные камни, по сути, работали как своего рода магическое радио в обе стороны. Они попарно соединены и, что следует из названия, позволяют общаться на далёких расстояниях. Их нельзя назвать редкими, но они точно не были распространены: всё из-за того, что для каждого человека, с которым хочешь разговаривать, нужно достать новую пару, вдобавок групповые "звонки" не представляются возможными. Поэтому в основном их можно увидеть в администрациях у гильдий и государственных зданиях: для разговора с филиалами, разбросанными по всей стране.

Я закинул камень в инвентарь и улыбнулся ей: "Не могу обещать всегда быть рядом, но если у вас где-нибудь здесь есть тёмное святилище, я зайду туда перед походом в подземелье. Таким образом я в любой момент смогу достаточно быстро вернуться, если возникнут проблемы".

Она собиралась что-то добавить, в этом я был уверен, но я решил, что хватит на сегодня разговоров, по крайней мере на вечер. Я прильнул к ней и поцеловал, пока моя вторая рука лежала на её животе: "Почему бы нам немного не "пообщаться" перед ужином, мм? Если только ты теперь не слишком хрупкая для небольших шалостей".

От этого орчиха наигранно посмеялась устремила свои глаза на меня: "О, кто-то тут зазнаётся. Теперь я буду сверху", – я расхохотался, а в следующий момент оказался откинутым ею на кровать.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 82 - Вход в клетки**

На следующее утро мы пополнили запасы в деревенских магазинах, где моё супружество с принцессой принесло немаленькую скидку, и двинулись в Клетки Исчезнувшей Королевы. Потому как подземлье беспрестанно менялось, никому не было известно, какой лор хранила Королева. Даже те найденные кусочки лора, как казалось, менялись с каждым входом в Клетки, некоторые из которых напрямую перечили друг другу. Единственной чертой, остававшейся неизменной, не считая Тюремщика и Королеву, был вход.

Входом выступали две двери, сделанные из резного обсидиана, инкрустированным золотом и серебром, которые создали впечатление врат скорее в хранилище, нежели в темницу. Над дверьми, что высились шесть метров в высоту, а шириной были в два метра, на языках дворфов, драконов, демонов и ангелов было написано: "Да будет проклята Она, обитающая внутри. Никогда более о Ней не будет говориться в сказаниях или легендах. Пусть Её Имя будет Забыто, навсегда неизвестное смертным умам". Кто бы она ни была эта Исчезнувшая Королева, она так серьёзно разозлила кого-то, что тот вычеркнул её из самой истории.

Однако как только я притронулся к дверями, они с лёгкостью отворились, как будто те были сделаны из бумаги. Честно говоря, не наилучший знак. Подземелья, что с такой охотой запускают тебя внутрь, потом обычно не выпускают. Но всё же мы вошли, а парой секунд спустя услышали щелчок, будто встал на место какой-то механизм. Обернувшись к двери, я не оказался ошеломлён тем, что она исчезла, сменившись ровной стеной из камня. Единственный выход наружу – через само подземелье.

Ладненько, мы оказались в темнице. Голые каменные стены, волшебное освещение и серьёзный недостаток мест, куда спрятаться заключённым, если те начнут вызывать проблемы. Так уютно. А стук шагов объявил о приближении радушной встречи нововьехавших! Ну, или просто группы скелетов – все 50 уровня. В общем их насчитывалось двадцать, все были одеты в кольчужную броню. У половины при себе были щиты и мечи, они держали переднюю линию, в то же время за ними было восемь лучников и два мага. Солидная засада, без шуток. Я бы их зауважал ещё больше, если бы только они не пытались нас убить.

С этой группой было слегка сложнее расправиться по сравнению с той нежитью, с которой мы сражались в последнее время. Свою долю внесла численность, это да, но также лепту внесли один из магов, что, по видимому, принадлежал типу тьмы, и остальные – некроманты, обладающие Хрозновым заклятьем, позволяющим некрам лечить нежить. Но лишь слегка сложнее: у нас всё ещё было с лихвой УВС, чтобы с ними разобраться.

Мы продвигались не спеша, прочищая путь через первый этаж темницы и натыкаясь на невероятно странное многообразие групп. К примеру, в следующей схватке мы противостояли паре из воинов-гноллов. Сами по себе противники не проблемные, однако в замкнутом пространстве, в котором у нас нету возможности воспользоваться нашим численным преимуществом, ситуация немного усложнилась. Это подземелье просто натыкано узкими местами, что дают монстрам контролить битву и не дают людям задавить первых числом.

Другая клетка кишела огромными тараканами. К несчастью для тараканов, замкнутые пространства не являются особой помехой в ситуации, когда люди с моими способностями приходят к выводу: истребить паскуду адским пламенем – отличное решение. Стрёмные же заразы. Что же должно быть в голове у человека, чтобы сделать тараканов с человеческий рост? Если мне повезёт побеседовать с тем, кто программировал вот это всё, я обязательно настучу ему прямо по макушке.

Без сомнений, самой жёсткой битвой первого этажа стало сражение с минибоссом в конце тюремного блока. До этого момента я был уверен, что все столкновения были по большей части рандомными, но, судя по всему, какая бы у нас ни была удача, в случае с минибоссом она решила состроить нам змеиные глазки.

Грэтони

Слизь-повелитель арканы

Повелитель (Слизь)/Омнимаг (Волшебник) 60 уровня

Титулы: Алчный, Ненасытный, Погибель нежити, Погибель эльфов, Погибель орков, Погибель демонов, Погибель драконов

– НИЧТОЖНЫЕ СМЕРДЫ! Я ГРЭТОНИ! Я ПОЖРУ ВАШИ ГОЛОВЫ И ВЫРАСТУ УМНЫМ! ДОСТАТОЧНО УМНЫМ, ЧТОБЫ УБИТЬ ДОКА!

От этой сцены моё лицо искривилось в ухмылке. Итак, у нас соперником выступит обладающий интеллектом полуметровый слайм, способный использовать магию. Кроме того, он был невероятно обозлён на некоего "Дока" и возомнил, что съедание наших голов является ключом к становлению умнее. Боги, вот бы за такое швырнуть разраба в мусорный бак! Ну серьёзно, кто бы этот сценарий не написал, он точно перечитал уж слишком много веб новелл!

Как я до этого сказал, битва оказалась гораздо сложнее всех остальных. По одной причине: из-за небольших габаритов слизи нам было сложновато атаковать её всем вместе, при этом она в довершение использовала заклинания. Она предпочитала огонь на расстоянии и молнию на ближних дистанциях. Как назло, слайм был невосприимчив к ментальным эффектам, а потому щупальца были неспособны удержать его на месте. Да он вообще был невосприимчив ко всему, кроме режущих и колющих атак!

Единственными, способными нанести этой хрени хоть какой-либо значимый урон были Нитроэль, Камла и я сам, но и то когда покрою свои лезвия адским пламенем. Класс воина-мага Камлы способен на нечто схожее, только она способна выбирать, какое заклинание или эффект она добавит к мечу. Таким образом у нас получалось наносить ему достаточно урона, чтобы удерживать его внимание, а тем временем Килана, Делла и Хрозн использовали на нём свою магию. Севера и Юкико, увы, остались без дела, но лишь до тех пор, пока здоровье босса не опустилось до половины.

Зомби-слизь

Слизь/Зомби 50 уровня

И в этот момент он позвал на подмогу. Из недавно очищенного нами коридора в нашу сторону направились, наверное, все создания, убитые нами на пути сюда, только теперь уже с, нет, не на голове, а на плечах восседающими слаймами. Они двигались подобно "традиционным" зомбарям: просто эти слаймы были не так умны, как Грэтони. И всё же их было достаточно, чтобы занять тех двоих, а мы в это время пытались победить этого противного босса.

Когда испарились последние капли ОЗ Грэтони, слайм воскликнул: "НЕЕТ! ЭТОГО НЕ МОЖЕТ БЫТЬ! Я... ЖЕ... ГРЭТОНИ!" – с таким финальным криком расплылся в луже мягкой кислотной слизи, и в то же время вся зомби-слизь рухнула и уничтожилась. Эта битва подкинула меня до 54 уровня, вдобавок одарив нас кое-каким лутом.

Ядро слизня Грэтони

Тип Материал Ранг Уникальное

Полученное с уникальной слизи по имени Грэтони, это слизевое ядро может быть использовано в качестве составляющего в множестве алхимических рецептов или рецептах для зачарований. Также оно может быть использовано для зачарования уже существующих предметов.

В качестве компонента:

+50% к эффекту наступательной магии или ядовитым эффектам

В качестве зачарования для оружия:

+10 телосложения

Мана-Лич – Ворует ОМ противника, эквивалетные 3/4 от нанесённого урона. Восстанавливаят количество ОМ, эквиваленое к украденному.

В качестве зачарования для брони:

+10 телосложения

Урон от всех кислот и ядов ниже божественного ранга снижается на 90%

В качестве зачарования для предмета:

+10 телосложения

Владыка – Отдаёте приказы и контролируете слизь (общий уровень слизней не может превышать ваш шарм)

Слизевой молот

Тип Боевой молот Ранг Редкое

Урон 1 – 500 Тип урона Тупой

Данное оружие, что ужасает, сделанное из огромной слизи, с трудом удерживает свою форму во время использования. Что за безумец мог создать такое? Что за безумец мог пожелать ТАКОЕ?

+100 силы, +100 телосложения, +100 ловкости, -300 шарма (мин 1)

Наносит 3х урона слизи. Повышается до 5х урона против слизи в подземельях.

+200 ко всем характеристикам в подзмельях.

Неразрушимое – Оружие невосприимчиво к любому урону и не может быть уничтожено.

Проклятое: Связывание – Один раз воспользовавшись этим оружием, нельзя экипировать никакое другое.

Руководство разводчика слизи

Тип Инструмент Ранг Редкое

Данный том является идеальным подарком тому, кто когда-либо желал вырастить армию слизи. Или, ну знаете, просто держать при себе коллекцию слизней, дающую бесконечный запас слизи, зелий и всякого подобного. На любой вкус, как говорится.

+40% к попыткам приручения слизи.

Познания о слизи – Даёт знание о всех известных типах и эволюциях слизи.

Принудительная эволюция – Принуждает слизь, удовлетворяющую определённым необходимым условиям, эволюционировать в новую форму. Потребляет 500 ОМ. 60% шанс провала, выливающегося в уничтожение слизи.

…

Чё? Ну чё за хрень? Ладно, хорошо, я уверен есть люди, которые посчитают любой из этих предметов отличным. Уникальный материал – просто супер, и я оставлю его на будущее для моего снаряжения. Но всё остальное? Просто нет. Молот и руководство отправляются на аукцион. Не хочу иметь никаких делов с таким стрёмным дерьмом.

Итак, после того, как я потратил немного времени на то, чтобы очистить голову от мыслей об этих тупых айтемах (для процесса потребовалось усадить Северу на колени и перепихнуться) и мы все восстановились после битвы, я встал и вздохнул, обратившись к остальным: "Просто надеюсь, что остальные боссы не окажутся такими же тупыми. Да, бой был настоящими челленджем, но слизевой молот? Серьёзно?" – ладно, наверное, я отошёл не так хорошо, как думал.

Второй этаж во многом походил на первый. На входе нас повстречала банда гоблинов – тридцать зеленокожих опасных типов. Однако по дисциплине они и близко не стояли с той нежитью, которой начинался первый этаж, и несмотря на то, что десяток лучников и шаманов были кое-какой проблемой, как только Севера и Камла добрались до задних рядов, у них сразу же появились слишком много проблем, чтобы стрелять в нас. Как только воины остались без поддержки шаманов, разобраться с ними стало проще простого.

Как и прежде, мы пробивали свой путь через клетки, встречая случайный ассортимент врагов в каждой из них. Но самой запоминающейся стала вторая клетка от конца, где представали демон похоти и пара суккубов, на которых из одежды было лишь чуть более чем снаряжение для бондажа. На время боя я остался в стороне, позволив остальным разобраться с искусительницами. Безучастие во время боя шло напрямую против моих инстинктов геймера, но есть такие битвы, для которых человек просто не подходит. А для меня сражение с прекрасными соблазнительницами стало бы именно такой битвой.

Небольшая интерлюдия с парой дворфов (на которых я тут же выместил своё разочарование), и мы прошли клетки. Оставалась лишь одна дверь, эта была вырезана из обсидиана, как и предыдущая. Очевидно, что мы были на подходе к комнате босса. Судя по тому, что нам рассказывали, здесь мы должны найти Тюремщика и Королеву. Битва с Королевой, как предполагается, является опциональной, но если её пережить, можно получить нехилое вознаграждение.

Когда мы все восполнили здоровье и ману, я нажал на гигантские обсидиановые двери и остался нисколько не удивлённым, когда они открылись для меня при малейшем прикосновении: как-никак, подземелья как раз и должны впускать любого в комнату босса, когда её находят. Мы вошли в комнату, оружия вытянуты и готовы, в ожидании битвы. И в этот момент перед нами открылся вид, который ещё долгое время будет мерещиться у меня перед глазами.

И всё, о чём я мог думать, было: "У нас реально не хватит огня на весь этот пиздец".

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 83 - Тюремщик**

Тюремщик

Мужчина высший эльф

Певец клинка (Боец)/Сангвинис домини (Волшебник) 60 уровня

Титулы: Тёмный ритуалист, Мастер клинка, Кровавый, Погибель людей, Погибель насекомых, Погибель духов

Королева Эйфория

Королева муравьёв-духов

Королева духов (Дух)/Шаман 75 уровня

Титулы: Королева духов, Матка, Мастер подземелья

У меня разом отпал интерес ко всему этому месту. Вычурный эльф с красивыми рапирами и мифриловой бронёй – да, ничего такого. Ничего такого по стандартам босс-файта. Но всё остальное? О, ДА НАХЕР!

Вся комната походила на недра некоего улья, внутри которого находились коконы с человеческий рост, содержащие "личинки". Исходя из увиденного мной, это и впрямь БЫЛИ люди (а ещё эльфы, орки и остальные), и они находились в процессе превращение в насекомых! И вот таких херовин там было как минимум несколько сотен!

Но не это даже наихудшее. На одной из стен, прикованное исписанными светящимися рунами цепями, которые, казалось, могли обездвижить и носорога, находилось отвратительнейшее создание из всех, что я имел невезение повстречать. Представьте себе муравьиное тело размером с легковушку, обладающее человеческим верхом в области, где должна находится голова, полностью деформированное, как будто некое странное насекомое, а в довершение жвалы и фасеточные глаза. А ещё это была девушка, по крайней мере когда-то.

Подумалось, меня реально должны поблагодарить, что я удержал свой завтрак в себе, а затем я повернулся взглянуть смазливого эльфа. Тот был одет в роскошные одежды, как какой-нибудь дворянин, сверху был мифриловый нагрудник, покрывающий собой мифриловую кольчугу. В одной руке он держал зловещего вида рапиру, которая будто лучилась силой.

– ЧТО, ВО ИМЯ ВСЕХ БОГОВ, ЗДЕСЬ ПРОИЗОШЛО? – наверное, вся эта ситуация меня немного ошеломила. Совсем немного.

Тюремщик испустил вздох, а затем с издёвкой улыбнулся, после чего заговорил с высокомерным тоном: "А сам как думаешь, инкуб? Было чудное чаепитие, ты пропустил первую часть, но как раз успел на тортик", – он на секунд остановился, а затем продолжил: – "Пришли инва. Их рои – предшественники кошмаров. Они приходят не с этого плана – им необходимы сосуды, которые они поглощают и захватывают. Перед тобой – всё то, что осталось от великого королевства".

– Всё началось с одного неумелого мага, безмозглого практиканта, который искал коротких путей к силе. Они призвал первое из этих созданий в тело своего конкурента, а через время оказался поглощён и сам. Они охотились за бедными и бездомными – теми, за кем никто не будет скучать – и постепенно наращивали свою численность. В конечном итоге они атаковали непосредственно дворец.

– Мечами и огнём мы истребили всех, кого смогли, но в ходе боя они забрали королеву. С немногочисленными остатками королевской стражи я последовал за нечистью до пещеры на краю королевства – у Белой Скалы. Мы сражались со всех сил, но скольких бы не убили, по итогу всё равно пали один за одним. И вот тогда мы узнали, что они сотворили с нашей королевой. Без шанса спасти её, без шанса победить, было решено, что мы должны заточить инва здесь, дабы они больше никогда не смогли навредить внешнему миру.

– С помощью жизненной силы моих соратников я превратил эту пещеру в подземелье и связал с ней себя и королеву, чтобы она ни за что не смогла покинуть подземелье, даже если освободится, а я мог стеречь, чтобы она не сбежала – всё время.

Я кивнул, как будто принимая эти утверждения, а затем указал катаной на коконы: "Что насчёт этого?"

У Тюремщика хватила достоинства хотя бы выказать стыд, когда он ответил: "Увы, в моих планах был изъян: я не знал, что привязывание королевы к подземелью позволит той влиять на его структуру. Любое существо извне, что пало в бою здесь, не уничтожается напрямую, а поглощается и становится ещё одним её солдатом. Однако пролитая кровь усиливает лежащие на ней печати и запирает её солдат в бесконечном сне".

– Так почему ты просто не убил сучку, пока она заперта, или хотя бы не уничтожил этих солдат во сне?

– Ещё один изъян в моём плане. Я связан с этим подземельем, прямо как и она. Я не могу сразить её. А заклятье бесконечности работает лишь до тех пор, пока солдаты остаются невредимыми. Стоит только атаковать одного, они попросыпаются и конец всему!

Личинка муравья-духа

Дух/Воин 20 уровня

Я чекнул ближайшие коконы. Все они были идентичными низкоуровневыми созданиями. Другими словами, не ровня им в прямой битве, но все вместе... будет сложно. Тем не менее они смогут с ними справиться после того, как будет покончено с тюремщиком. Вновь взглянув на него, я произнёс: "Предполагаю, будучи привязанным к подземелью, ты не дашь нам так просто пройти, а?"

– Увы, не могу. Но сразите меня, и выход откроется перед вами.

– Замечательно, – не сказав больше ни слова, я рывком двинулся к эльфу; мечи пришли в движение со мной. Он был сильнее меня, быстрее меня, но не критично. Однако, съев кроличье яйцо, я получил серьёзный буст к силе, что позволило мне пробиться и пересилить его парирование вопреки отвратительно сочетались с такого рода стилем боя. То бишь я смог отдать столько же, сколько получил, несмотря на то, что он был слегка выше меня по уровню. Когда подключились остальные из нашей группы, у него не осталось и шанса. Севера нанесла убийственный удар: её боевому вееру удалось снести голову тюремщику!

Шлем отчаяния стража

Тип Головной убор Ранг Необычное

Данный шлем сделан из высшей стали. Конкретно этот дизайн перестал часто встречаться со времён Бедствия. В древних знаниях сказано, что он утратил свою популярность, когда королевство Анкулар превратилось в руины вследствие открытия инвай. До этих дней дошло лишь несколько копий этого стиля шлемов, хотя другие дизайны, обладающие схожими преимуществами, стали более распространёнными.

Требуется: 60 уровень

Требуется: класс "Боец"

+100 защиты

+30 телосложения, +20 ловкости, +20 силы

Аура отчаяния – Пассивный эффект. Когда носитель защищает того, кого поклялся оберегать, активируется Аура отчаяния, распространяя среди врагов, обладающих меньшей мудростью, чем телосложение носителя, отчаяние и безнадёгу. Подверженные эффекту создания двигаются и атакую на 20% медленнее, а также наносят на 20% меньше урона.

Возмездие, Рапира утраченное надежды

Тип Меч (Рапира) Ранг Артефакт

Урон 140 – 200 Тип урона Колющий

Это легендарное оружие было сделано из клыка дракона, а также выделано таким образом, что в лезвии осталась частица силы этого дракона. После выковки на него было наложено тяжёлое зачарование мастером рунной кузни королевства Анкулар, что превратило это оружие в могущественное орудие для битвы против врагов королевства. На протяжении восьми сотен лет этот меч вручался капитанам королевской стражи, передаваясь как символ звания и знак доверия короля. Меч был потерян во время вторжения инвай, разрушившего королевство.

Требуется: 60 уровень

Требуется: класс "Боец"

Требуется: обязательно иметь клятву перед господином или же быть трэллом или рабом создания, что по крайней мере 70 уровня и имеет больший шарм, чем владелец.

+1000 атаки

+50 ловкости

+50% к скорости атаки

Возмездие – Пассивное. Добавляет 50% к нанесённому в последние 10 секунд урону к вашим атакам.

Утраченная надежда – Время от времени, когда кажется, что надежды нет, случаются чудеса. Когда во время защиты господина или хозяина ваши ОЗ опускаются ниже 25%, воззвав к силе выбранного вами божества, вы можете призвать Великое чудо. Также вы полностью восстанавливаете своё здоровье. Откат: 1 месяц.

Погибель духов – Пробыв столько времени в руках своего прошло владельца, меч приноровился наносить урон духам. +50% урона по духам (складывается с Возмездием).

Зачарование: Сангвис Витам – Когда вы убиваете божественное создание этим лезвием, то получаете +1000% к следующему ритуалу или зачитыванию заклинания, требующих крови или жертвы, произведённых в течении следующих 24 часов (множественные убийства не складываются).

Проклятие: Преданность – Вы не можете противиться заклинаниям, что были зачитаны вашим господином или хозяином. Данное оружие не может быть снято до тех пор, пока вы не умрёте или ваш господин не освободит вас от обязанностей.

Святой мифриловый нагрудник сангвинариана

Тип Нагрудник Ранг Редкое

Данный мифриловый нагрудник с нижней рубахой из мифриловой кольчуги выступает в качестве мощной защиты для ценящих силу крови. С надеванием этой брони увеличивается сила магии крови или жертвенных ритуалов. Она также защищает от множества неблагоприятных эффектов.

Требуется: 60 уровень

Требуется: доброе мировоззрение

+400 защиты

+50 телосложения

Невосприимчивость – Невосприимчивость к эффектам страха, отравления, болезней и смерти

Выкованный в крови – Выкованная из крови и напившаяся ею, эта броня увеличивает силу всей магии крови или ритуалов жертвоприношения на 200%. +50% ко всем сопротивлениям.

Зачарование: Крепкая фортификация – 75% шанс свести на нет бонусный урон от скрытых атак и критических ударов.

Справочник строителя подземелий

Тип Инструмент Ранг Легендарное

Этот справочник позволяет пользователю направить магию богов и создать подземелье. Он имеет привилегии администратора в этом подземелье и может принять активное участие в его росте либо же позволить тому расти в соответствии с его собственными приспособлениями. Подземелье нельзя разместить в радиусе 10 милей от существующего подземелья. Создание подземелья требует соответствующего сосуда на роль ядра подземелья. Если подходящего сосуда нет, его можно создать, потратив необходимое количество ОМ.

Стоимость создания подземелья: 25000 ОМ

Стоимость создания ядра: 50000 ОМ

Ну наконец, качественный лут! Да, почти ничего из него моя группа использовать не сможет, но он отлично подойдёт для хранилища гильдии – на случай, если кто-то из неё сможет им воспользоваться. А вот "Справочник строителя подземелий" был куда более ценным. На радость, он не был одноразовым предметом. Но я не собирался просто взять и рвануть создавать подземелье, по крайней мере до тех пор, пока не уверюсь, что не окажусь в нём заточённым, как тот же Тюремщик. Кроме того, даже если бы у меня было ядро, потребляемое количество ОМ раз в пять больше моего максимального. По-видимому, именно в этот момент в ход вступили жертвоприношения – они использовали их, чтобы возместить недостающие ОМ. А потому как они шли по горячим следам, навряд ли у них было ядро. Сколько же людей умерло, чтобы создание этого подземелья стало возможным?

Когда тюремщик пал, в дальней стороне помещения появилась обсидиановая дверь, явно намекая нам на выход отсюда. Обычная группа ломанулась бы вперёд и воспользовалась предложенным выходом. Как-никак, обычной группе была не по плечу орава муравьёв, а Королева превосходила нас по уровню. Бомбы у меня при себе не было, но лишь из-за этого я не развернусь поджав хвост.

Обратив взгляд на оставшуюся группу, я сразу увидел: они все будут рады заодно со мной оторваться и сжечь этих проклятых тварей. Я принял свою дрейковскую форму: "Делла, мне нужна ледяная стена и Хрозн на ней. Ты сконцентрируешься на лечении, а Хрозн будет их мочить. Юкико, Севера, Камла, оставайтесь на земле и убивайте всех, что пройдут через первые ряды. Нитроэль, поддержка с воздуха. Хилься, если надо будет; размажь уродцев, если покажется, что они прорываются. Переходи туда, где будешь нужна. Килана, мне нужны стены из огня и адского пламени, контроль поля битвы, так мы сможем ограничить число стычек для тех, что на земле. Я же буду летать вокруг и всех сжигать. Ясно?". Все кивнули.

Как только мы начали, я отделился от команды, полетев над коконами и дыхнув на них адским пламенем. Момент спустя, как я начал их сжигать, ближайшие к огню коконы начали трескаться: начали появляться духи-солдаты. "Высиживание" бустануло их до 25 уровня, но одного этого будет мало. Как и почти все насекомые, с огнём они не в ладах. Килана делала свою работу и держала их заблокированными в группах по 50-100.

Некоторые из них пережили огонь (или же прошли через него за своими товарищами) только для того, чтобы встретиться с оружием Нитроэль и остальных на земле. Только вот они прибывали маленькими группками – не больше четырёх или пяти за раз, при этом потрёпанные огнём (хоть призванные Киланой огни и не вредили так же свирепо, как у огненных колдуний или элементалисток). Девочки отлично справились.

Я помог облегчить давление, целясь в находящихся ближе всего к огненным стенам, не позволяя тем устроить сплочённый пуш стен. Не обладающие лидером и неспособные воспользоваться своей любимой тактикой – накинуться на группу и задавить её числом – муравьи постепенно проредились и теперь уже вжимались в заднюю стену помещения, а в это время вокруг них полыхали хитиновые коконы.

Наконец закончили. Последний из мерзостного роя пал, сожжённый адским пламенем и изрешеченный стрелами Северы и Камлы. Но тут один звук указал нам на то, что до завершения ещё далеко.

С визжащим воплем ярости Королева рванула вперёд, натянув свои цепи, и они, ослабленные смертью стражей подземелья, посыпались и опали на землю.

Я вздохнул: "Вот чёрт".

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 84 - Пламенный дозор**

СКРИИИИИИИИИИИИИ!

Хорошо, какой бы чертовщиной королева ни была одержима, та звучала очень разозлённой тем, что мы только что сожгли... ну, всё. Как жаль, что я сейчас уж больно не в настроении для того, чтобы печься об её чувствах.

– Юкико, Нитроэль, Камла и я будут отвлекать внимание этой дряни. Все остальные, никаких отличий от любого другого босс-файта, через которые мы прошли. УБИТЬ ЭТУ ТВАРЬ!

После было уже слишком поздно для чего-то ещё: Королева, движущаяся быстрее, чем я ожидал, обращая внимание на её габариты, направилась к нам. Юкико и Камла атаковали ноги этого создания, а в то время Нитроэль воспользовалась мобильностью своих крыльев для атаки торса существа сверху. Подскочила Севера, резанув по созданию, при этом беспрестанно двигаясь, дабы избежать парирования. Делла лечила нас всякий раз, как кто-либо получал особо мощный удар, а Хрозн накладывала обалденные дебаффы, ослабляющие Королеву.

Килана меня удивила: впервые мне довелось увидеть, на что способен трансмутатор, когда тот фокусирует своё внимание на теле врага. То панцирь Королевы в определённых участках становился мягким, то, например, суставы в самый неподходящий момент цепенели. Вдобавок она баффала всех наших воинов, увеличивая их размер и силу, чтобы таким образом они атаковали Королеву с большей силой и скоростью, нежели прежде.

И потом был я. На всё ещё находящегося в дрейковской форме меня Килана положили бафф, и внезапно я оказался почти таким же огромным, как и сама Королева. Вызывающе взревев, я рванул вперёд, и мои когтистые руки обхватили обе руки Королевы, крепко их сжав. Она вновь издала этот писклявый звук и попыталась скастовать заклинание, но я дыхнул ей в лицо адским пламенем, оставляя серьёзный ожог.

Есть причина тому, почему излишне массивные боссы не так уж часто используются в ВРММО. Да, в ММО старой школы, наверное, каждый босс был в два раза больше игроков, если не больше. Но когда играешь с компьютерным экраном, а все игроки толпятся, большая цель просто необходима, чтобы в схватке противник не потерялся. Однако в ВР, где каждый контроллит своего персонажа сам, таким образом босс становится лишь большей целью с большим количеством уязвимых мест, которыми могут воспользоваться разбойники и другие персы, сфокусированные на нанесении точечного урона.

В былые дни в босс-файтах ближники толпились возле боссов, а дальники сидели позади, абсолютно неподвижные, так как перебирали "правильный" порядок атак на горячих клавишах и всё тому подобное. Босс-файты, по сути говоря, представляли собой тогда массовые гринды в десять минут; может быть, в целый час, если попадался особо противный рэйд. Они были долгими и, по правде говоря, довольно скучными – по крайней мере для людей, которые от таких вещей не тащатся.

Однако сейчас эра ВР: босс-файты стали стремительными, жёсткими и непредсказуемыми. Большая их часть, вне зависимости от уровня, занимает около 5 минут. Среди босс-файтов, в которых мы побывали, попадались особенно неприятные, что заняли у нас близко 30 минут, но и то речь о тех, в которых у нас не было никакого преимущества. Согласно правилу большого пальца, если битва длится дольше 10 минут и ты не опустил здоровье босса до половины, лучше сматываться, иначе тебя уничтожат. Всё потому, что боссам такого же размера, что и ты, гораздо проще атаковать ТВОИ слабости.

Файт с Королевой затянулся на двадцать минут; в этот момент я обездвижил её руки и лишил возможности кастовать заклинания. Мы быстро поняли, что духи относятся к типу существ, не обладающих слабостями, по которым можно было бы критовать, поэтому пришлось опускать её ОЗ по-сложному. Но баффы и дебаффы позволили нам постепенно сносить его, в то время как я мешал Королеве использовать сильнейшие её атаки.

Такая тактика к моим любимым не относилась, но если отыгрывание кайдзю работает, то пусть работает. Наконец адское пламя и зачарованная сталь покончили с уродливейшим муравьём из всех мною виденных.

За победу над Королевой духов вы получаете следующую особенность:

Пламенный дозор

В сути своей являвшийся странствующим рыцарским орденом из королевства Арес Макро Тек, созданный по приказу его короля, Дэмианского рыцаря, орден Пламенного дозора был сформирован ещё с Бедствия для противостояния напрямую угрозам инвай. Из-за распространявшейся угрозы инвай орден набирал всех, кто желал сражаться, – неважно, какова была их раса или какие у них за душой лежали преступления. Если в тебе было желание стать между инваями и невинными, которых они захватывали в качестве сосудов, тогда они натренируют тебя, как забрать с собой в могилу как можно большее их количество.

+10% урона инваям (после всех остальных эффектов)

-10% урона, получаемого от инвай (после всех остальных эффектов)

Что же, получается, особенность и деталь лора, а? Занятно: выходит, раньше существовал орден рыцарей, который истреблял вот этих существ. Но также в конце толсто намекнули, что жизни членов были сопряжены со смертельной опасностью. Оно и не удивительно: расправиться с этими хреновинами, если только у тебя при себе нет огня, – та ещё задачка. Ну, вполне возможно, что можно найти оружие, зачарованное специально против инвай, только в наше время, если оно даже и дожило до этих дней, найти его будет нереально.

Муравьиный гримуар

Тип Инструмент Ранг Редкое

Является инструментом не для праведных сердец. Данный том содержит в себе секреты призыва инвай. Точнее, того их вида, что является в наш мир под видом муравьеподобных существ. Шаг на эту тропу – путь к безумию и саморазрушению, но всегда найдутся готовые принять личину Призывателя муравьёв – из отчаяния или злобы. Прочтение данного гримуара наделит вас могуществом и безумием. Вы предупреждены.

При прочтении:

+1000 интеллекта, -1000 мудрости, шарм устанавливается на 1

Потеря текущего подкласса (если имеется) и замена его на Муравьиного шамана.

+10000 дурной славы

Ваше тело будет считаться готовым вместилищем для призванного духа-муравья.

Насекомий секач

Тип Секира Ранг Артефакт

Урон 140 – 400 Тип урона Режущий

Данная смертельная двусторонняя секира была сделана из наполненных магией мандибул королевы муравьёв-духов, что были инкрустированы мифрилом и прикреплены к адамантиевой рукояти. Владеть ею может лишь тот, кто встретился в бою с инваями, ввиду той немыслимой жажды эссенции инвай.

Требуется: 100 силы

Требуется: Обязательно иметь боевой контакт с инваями (любого вида).

+100 силы, +100 телосложения, +100 ловкости

+200 ко всем характеристикам при встрече с инваями

3х урон по инваям

Насекомий зов – Все инваи и насекомоподобные монстры или магические звери в радиусе 20 миль стягиваются к вашему местонахождению.

Враг насекомых – Все инваи и насекомоподобные монстры или магические звери атакуют вас при встрече.

Неистовство инвай – Впадение в ярость при встрече с инваями с последующим увеличением всех характеристик на 100% на 10 минут, но при этом уменьшением защиты на 50%. По истечению времени подтверждение Усталости и -25% ко всем характеристикам на протяжении 1 часа. Может быть использовано 3/день.

Проклятие: Смертельные путы – Как только оружие было использовано, его нельзя выбросить, продать или обменять, пока жив его пользователь. Пока оно экипировано, его нельзя снять, пока оно не будет использовано для совершения смертельного удара по инвае.

Печатка Ареса

Тип Кольцо Ранг Уникальное

Ранее это кольцо носил последний король Арес Макро Тэк, Дэмианский рыцарь; оно было его персональным престнем-печаткой, а также знаком его власти. И хоть теперь оно содержит лишь малую часть его былой славы, вполне возможно найти человека, которые найдёт ему применение.

+20 интеллекта, +20 мудрости, +20 шарма, +20 удачи

Предмет для задания

Кодекс духовной связи

Тип Книга Ранг Уникальный артефакт

Эта занимательная книга, должно полагать, является скорее старой, чем повреждённой, а страницы её абсолютно пусты. Вне всяких сомнений, книга эта магическая, и нормальными способами повредить её нельзя. Кроме того, её назначение остаётся неизвестным.

Предмет для задания

Sekrety Bessmertiya

Тип Книга Ранг Уникальный артефакт

Эта книга, пусть и написанная на иностранном языке, по всей видимости, содержит в себе то, что написавший её считал секретами к обретению бессмертия. Сколько в ней правды, а сколько лжи – вопрос открытый. Истинную силу этого предмета нельзя раскрыть без навыков по крайней мере божественного ранга, и только лишь после они в полной мере откроются его владельцу. Единой подсказкой к истинному содержимому книги является замазанное имя на внутренней обложке: "–спутин".

Требуется: 200 интеллекта

Вот же ж чёрт. Тут были и вправду крутые айтемы, а квестовые предметы – это в любом случае приятный бонус. Только вот проблема в том, что мне нужно сначала найти квесты для них! Но "Муравьиный гримуар"? Ну его нахер! Эта штука отправится под замок в какое-нибудь подходящее и безопасное место, где мне никогда больше не придётся слышать или думать о ней. Эти уродцы НИ ЗА ЧТО не будут вертеться вокруг моих людей.

Полученные нами повреждения во время боя были минимальными. И хоть я могу с точностью сказать, что ни Юкико, ни Нитроэль не пришлось по душе получать по лицу от вертящейся Королевы, эффект от тех ударов смешно сравнивать с тем, что имели её полная атака и спеллы. Да, мой УВС для этого боя был просто ужасным, но благодаря тому, что мы обездвижили противника, нам удалось убить её с минимальными повреждениями, которые мы легко залечили. Поэтому погодя мы уже были готовы выдвигаться, лишь немного передохнув, чтобы частично восстановить свои ОМ.

Мы шагнули в открывшиеся перед нами двери и оказались на лестнице, спиралью уходящей вверх. Спустя одну сотню ступеней – ни больше, ни меньше – мы оказались на каменной лестничной площадке внутри помещения, в котором мы едва все помещались. Перед нами стояла сделанная из обсидиана дверь, что, как и все остальные, открылась при нашем касании. Вспышка света, и вот мы уже вновь снаружи подземелья, именно там, где были во время входа в него.

Страж у входа в подземелье кивнул нам. Естественно, стража там поставили вовсе не затем, чтобы отговаривать людей от входа, а дать переоценивающим свои способности повод замыслиться, пока они ещё не ломанулись в могилу, и заодно предупреждать прохожих, чтоб те не вошли по неосторожности. Он пообещал доложить принцессе, что мы покорили подземелье и вернулись в целости и сохранности.

На дороге из крепости Чёрной Скалы мы разговорились насчёт найденного нами в подземелье. А если точнее – об особенности "Пламенны дозор" и том, к чему могут вести те квестовые айтемы.

Нитроэль покачала головой и сказала: "Не слышала ни об этом рыцарском ордене, ни об упомянутом королевстве. Если они со времён Бедствия, то память о них могут хранить лишь несколько мест. Я бы посоветовала изучить королевскую библиотеку в Вирмвуде или найти доступ к легендарным архивам дворфов. В ином случае остаётся лишь попытаться найти доселе необнаруженные тэйги, которые могли быть, а могли и не быть прорваны и наполнены кошмарами и спавнами кошмаров".

Я нахмурился и обдумал услышанное: "Ну, получить доступ к королевской библиотеке особой мороки не составит: всё же я рыцарь королевства, да и принцесс в фанатках имею. Хотя, возможно, будет что-то, что мне придётся сделать самому, без отсылки кого-нибудь другого изучать за меня".

– Сначала посмотрим, есть ли что-нибудь в архивах дворфов. По-видимому, клан Хардботтл там важные шишки, так что есть вероятность договорится о пропуске, когда закончим квест по принесению Брайлрес голов участников её прошлой команды. Но об этом нам предстоит ещё долго поразмышлять, а пока нас ждёт длинная дорога. Пока будем слоняться, найдётся время и шариками покрутить.

Посмеявшись, мы двинулись в путь, направляясь прочь из Племенных земель, что подарили нам столько интересных приключений и более чем несколько нерешённых вопросов, устремляя глаза на далёкие горы, где нас ожидали владения дворфов.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Описание восьмого тома**

Путешествие Зайна Даркмора по Племенным Землям можно назвать по меньшей мере запоминающимся. Что бы он ни делал – вырезал целое племя гоблинов для тёмного ритуала, что открыл дверь в один из низших планов; уничтожал племя троллей из-за того, что они тролли; забегал домой к матери одного из его детей, чтобы узнать, как она поживает, – ничто из этого нельзя назвать нудным. Теперь же, пробившись через подземелье, имевшее наихудшие проблемы с вредителями на его памяти, Зайн устремляет свой взгляд в сторону королевств дворфов, намереваясь исполнить обещание, которое он дал несколько месяцев назад.

Да что может пойти не так?

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 85 - Дверь в горе**

ДЗВЕНЬ!

Не такой звук рассчитываешь услышать от столкновения кулака и головы гигантского волка, но когда с тобой шаман, чьи кулаки могут укрепляться до состояния, в котором могут дать фору даже стали, следует ожидать чего-то необычного. Как, к примеру, впечатывающуюся в волчью черепушку у лба принадлежащую девушке-дроу тонкую мышцатую руку.

Джастра Сильрья

Женщина дроу

Плакальщица (Бард)/Монахиня 41 уровня

Титулы: Прекрасная, Коварная, Каменный кулак, Убийца мужчин, Рабыня

Альфа зловещий волк

Волк 40 уровня

По отбытию из Племенных Земель я призвал свою стюардессу, и на то было три причины. Во-первых, меня в замке нет, а потому ей там делать нечего. Во-вторых, если она будет защищать моё спящее тело в замке, то ей нужно стать достаточно высокой, чтобы соответствовать, и, таким образом, монстры послабее в этой территории отлично её прокачают. В-третьих, я подобрал квест удовлетворить её желание для продвижения моей профессии.

Существа в этой области в среднем находились на пределе 20х, но из-за побочного эффекта от съеденных мной яиц нам встречались создания исключительно выше 40х. Что всё ещё было детской забавой для моей группы – мы уже все перешагнули отметку в 50й уровень – но чэлленджем для Джастры, а именно – тем самым, что поможет ей набрать уровней. А мне – насладиться наблюдением за тем, как она трудится.

Как только закончилась эта битва и Джастра вернулась ко мне, я с нежностью погладил ту по попке: "Хорошо постаралась, Джастра. Когда поставим ночью лагерь, получишь заслуженную награду". На эти слова дроу пожала плечами, но ничего не ответила. Она точно до сих пор злилась из-за своей неволи – это можно сказать наверняка – но начинала находить в этой ситуации свои плюсы. К примеру, в настоящее время она гораздо реже сталкивалась с угрозами для её жизни. С политиками у дроу можно реально потерять голову – в прямом смысле.

Мы (ладно, по большей части Джастра) сразили ещё несколько волчьих скоплений, а затем продолжили свой путь из Племенных земель. К моменту, когда нам пора было ставить лагерь на вечер, она уже апнулась до 43го уровня, то бишь на пять с половиной уровней с тех пор, как была призвана моим Кольцом рабовладельца. Неплохой улов, особенно учитывая, что все эти волки оставили нам монеты и кучу крафтовых материалов.

Я полностью посвятил себя награждению Джастры, что потребовало от нас обоих раздеться догола, от неё лично – без остановки прыгать у меня на коленях, а в это время я с помощью своего языка проверял, нет ли у неё проблем с гландами; и в этот момент до меня донёсся звук приближающихся к нашему лагерю людей. Делла, Юкико и Килана, находящиеся поблизости, также его услышали, но не предприняли никаких действий. А Хрозн с головой погрузилась в прочтение последнего из её томов, которые она прятала у себя в сумке и каждый из которых, по всей видимости, был посвящён определённой и отличной от других области знаний.

Хекойр Бронзмастер

Мужчина дворф

Заступник (Боец)/Мастер капканов (Разбойник) 60 уровня

Титулы: Дозорный, Погибель волков

Брадринен "Коллекционер Троллей"

Мужчина дворф

Заступник (Боец)/Разбойник 50 уровня

Наши "посетители" в формации ступили в освещённый огнём круг. Всего их было пятеро – все дворфы – при этом все были при оружие и броне, которую составляли тяжёлые доспехи и щиты, практически не уступающие им по росту. Тот факт, что при всём этом они были способны сохранять хоть какой-либо стэлс... внушал. Ясное дело, на нашей группе он не сработал: всё благодаря трём не показывающимся членам нашей группы, которых не заметили дворфы, но это всё равно поражало.

И всё же я не озаботился играть по их правилам, поэтому просто проигнорировал их и продолжил награждать мою рабыню. По всей видимости, это не устраивало лидера этих пяти коротышек. Он сделал шаг вперёд и взревел: "Подними свою сраку, вонючий яйцеголовый сперматовед!"

Я на него даже не посмотрел: "Нитроэль, тут для тебя дельце". Предводитель дворфов не сразу понял значение этих слов – до тех пор, пока молот Нитроэль не опустился на его голову; она нанесла удар с наибольшей возможной скоростью, чтобы при этом не навредить себе во время приземления. Должно быть, у него просто куча защиты, потому как от этого он не помер, но когда по твоему колоколу с такой силой ударяют молотом, это любого заставит распластаться на земле – на какое-то время уж точно.

Оставшиеся четверо, лицезрев это внезапное нападение, пришли в движение. И в этот момент, к несчастью для них, своё присутствие раскрыли Севера и Камла, пронзив кинжалом горло каждого из них. Когда четвёрка пала, не получив даже возможности увидеть лицо своих убийц, я одобрительно кивнул. Блин, как же я всё-таки тащусь от вида того, как работает моя тима. Схватив Джастру за талию, я с силой засадил ей, а следом ухнул и кончил, а в это время дроу обмякла на мне: "Хорошо поработали, девочки. Посмотрим, что у нас тут".

Древний мифриловый страж

Тип Щит Ранг Необычное

Данный щит выкован из мифрила, и даже несмотря на то, что стиль его старше самого Бедствия, щит всё равно выглядит как новый. Редко можно увидеть такие щиты за пределами земель дворфов, а потому они, ввиду этого, а также того, что множество их экземпляров в руках других рас – помимо дворфов – было утеряно со смертью их владельцев, они особенно ценятся на поверхности. Узор на щите изменяется, отображая выбранное владельцем божество.

+200 телосложения, +200 силы

+375 защиты

+10% ко всем сопротивлениям

Зачарование: Починка – С течением времени щит восстанавливает утерянную прочность. Не может быть уничтожен обычными способами.

Крушитель костей кровавого проклятия

Тип Боевой молот Ранг Необычное

Урон 340 – 455 Тип урона Тупой

Это ужасающее оружие выковано из адамантия, но неизвестный ремесленник, создавший его, показал невероятные артистизм и отсутствие вкуса: рукоять молота сделана в виде человеческого хребта, а его тело – двух человеческих черепов. Наложенные на это оружие мрачные зачарования обратили молот в кроваво-красный.

Требуется: 50 уровень

Требуется: 200 силы

+200 атаки

+250 силы, +250 телосложения

Кровавое проклятие – Любое создание, которому данное оружие нанесло урон, получает на 50% больше урона от оружия, а его защита от этого оружия на следующие 24 часа уменьшается на 50% (дополнительные удары не складываются, но обновляют длительность старых).

Зачарование: Вампирический – Восстанавливает ОЗ в размере 25% от урона, нанесённого этим оружием.

Взор мужества

Тип Шлем Ранг Редкое

Этот дворфский шлем украшен серебряными крыльями, что делает надевшего его легко заметным на поле боя. Однако наложенные на него зачарования защищают носителя от урона; в их число входит зачарование, спасающее человека от мгновенной смерти, за что этот шлем также был прозван "Убийцей ассасинов".

Требуется: 50 уровень

+100 телосложения, +100 мудрости

+100 защиты

Защитная статура – Максимальный урон, который какая-либо атака может вам нанести, составляет (ваши макс. ОЗ - 1).

Аура мужества – Вы и все ваши союзники в пределах 9 метров получаете +10% бонуса морали ко всем действиям (складывается с другими бонусами).

Зачарование: Ментальная стойкость – Даёт +25% к сопротивлению заклинаниям и эффектам, влияющих на сознание.

Эбонитовый нагрудник ужаса

Тип Нагрудник Ранг Редкое

Этот нагрудник выкован из мифрила; через магию он сменил свой цвет на обсидиановый. Внешний вид и рисунки на броне сменяются с новым владельцем. Единственным общим элементом является то, что любой её вид вселяет ужас и страх во врагов владельца.

Требуется: 50 уровень

+200 телосложения

+600 защиты

+40% к сопротивлению колющему, тупому и режущему урону

Аура ужаса – Все враги в пределе видимости подвергаются 10%-му штрафу морали ко всем действиям, а также наносят на 10% меньше урона. Не влияет на ослеплённых или незрячих созданий, а также созданий, не обладающих разумом (простая нежить или конструкты; большая часть слизей и растений).

Зачарование: Святая защита – Для заклинаний и эффектов, наносящих дополнительный урон по созданиям зла, надевший засчитывается как Нейтральный. Надевшая эту броню нежить не получит никакого дополнительного урона от святых заклинаний и эффектов.

У каждого из дворфов при себе имелась копия этого щита, что определённо плюс, и потому я вручил по одному Юкико и Нитроэль. Нитроэль единственная пользовалась молотом, поэтому тот отошёл ей. Делла являлась нашим лучшим хилером, поэтому шлем я натянул на её головушку, а в то же время Хрозн удивилась, получив от меня нагрудник. Но она могла использовать его благодаря классу рыцаря смерти, а он добавит ей очередной дебафф к арсеналу.

К этому моменту расшевелился один-единственный выживший дворф, а конкретно – тот самый, что попытался изгадить мне малину. Не успел дворф что-либо сделать, как я придавил ногой его горло: "А теперь будь послушным мальчиком и поведай мне, чего вы добивались".

– Гех! Мы собиратели пошлин, ясно те? Если хочешь пройти по этой дороге, чтоб попасть в Империю, – платишь пошлину. А вам теперь крышка! За то, что пересекли дорогу Чёрной Руке, она вас прикончит.

Я улыбнулся им и сказал: "О, правда? Ну, тогда лучше бы ей быть куда получше вас", – и в этот момент я надавил ногой, достаточно проломив дворфу горло, чтобы нанести тому единицу урона и убить его.

Обернувшись к остальной группе, я улыбнулся: "Ну, раз уж нам попались бандиты, мы должны находиться довольно близко ко входу. Завтра посмотрим, что есть для нас у дворфов", – и за этим мы вернулись в нашу структуру для наблюдения.

Дальнейшая часть путешествия прошла без происшествий. По всей видимости, местные воры держали на этой дороге лишь одну группу бандитов с хорошими оружием и бронёй. Должно быть, в сборе "пошлин" они полагались на свою крепкую статуру и подкрадывание к людям во время сна. Возможно, отправляли бегуна, чтобы подогнать людей, когда проезжали караваны.

Короче, мы добрались до входа в дворфские земли без проблем. Дверь была шесть метров в высоту, при этом более чем достаточно широкой, чтобы через неё могло проехать две тележки. Были они вырезаны из камня в непосредственно самой горе, и у меня складывалось ощущение, что если они закроются, заметить их на общем фоне будет невозможно, и это учитывая один лишь уровень проведённой ручной работы, не говоря уже о том, что могла сделать магия.

Лодвегрет Варсонг

Женщина каменный дворф

Носительница света (Паладин)/Благословлённая молотом (Боец)

Титулы: Дозорная, Погибель нежити, Погибель волков, Погибель демонов, Капитан

Двери, счастье, отворились, и нас стали рассматривать десять закованных в пластинчатую броню дворфов, несущих с собой щиты и секиры со знаком королевства. Не было ни малейшего сомнения, что где-то скрывались ребята более незаметные, дабы прикрыть этих стражей оружием дальнего боя или магией. Лидер группы шагнула вперёд и заговорила: "Приветствую, путешественники! Куда направляетесь и с какой целью?"

Это была дворфийка, и та будто была вырезана из цельного мрамора. Должно быть, возносящиеся дворфы часто получают минеральные или металлические формы. По крайней мере, судя по их характеру и связью с землёй. Но не в моём вкусе, хотя она была бы милашкой – как для дворфки – если бы не была статуей, испускающей аурой зловещей долины.

– Я Зайн Даркмор, рыцарь и лорд Вирмвуда. Мы с моими компаньонами находимся в странствии и намереваемся войти в империю Брудринен, дабы найти резиденцию клана Хардботтл, с которым у нас есть дела.

– И какие же дела у инкуба с кланом Хардботтл?

– Это касается исключительно меня, но никак не тебя. Однако скажу, что член клана Хардботтл, которого подстерегли заграницей, из своих соображений попросил нас найти и восстановить определённые предметы, а затем принести их во владения клана.

В ответ на это стражница рассмеялась: "А придут ли прошлые владельцы этих предметов расспрашивать, куда они подевались?"

– О, очень в этом сомневаюсь. По крайней мере, не в этой жизни. А если их состояние перед смертью сохранилось, их следующая жизнь обещает быть очень не сладкой.

– Получается, ты их грохнул?

– Ну, те, кто этими предметами обладали, испытывали к ним определённую привязанность, а потому оказались не очень рады услышать, что я пришёл их забрать для выполнения моего задания. Но всё же я попытался забрать предметы с наименее возможными проблемами.

– Хах! А ты нравишься мне, инкуб. Входи в город. Но знай: если будешь создавать проблемы, заговорить зубы големам у тебя точно не получится.

– Ну, какое счастье, что я здесь не для того, чтобы создавать проблемы. Будешь так любезна подсказать мне, какие есть поблизости владения клана Хардботтл?

– Ну, здесь, на границе, их не так уж и много. Монвихр слишком сельской для их вкусов. Если у тебя дело с главной семьёй, лучшим ходом будет воспользоваться порталом перемещения до Ваг-Тодур, где у них находятся их главные владения.

– Огромное спасибо.

– Пустяки. Хотя если на самом деле хочешь меня отблагодарить, можешь через час встретиться со мной в таверне "Золотой Наг" и купить мне выпивки.

Я рассмеялся и ответил: "Знаешь, я и сам не прочь выпить".

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 86 - Монвихр**

Монвихр представлял собой типичный приграничный городок дворфов с понатыканными на каждом углу кузницами, бараками, тавернами и всем остальным так далее по списку. Нет, в городе определённо было что-то и помимо этого – магазины там или что-то в этом роде, но будем честны: добрая часть всего в городе была создана с целью поддержки групп, защищающих проход в горах. Большая часть серьёзных торговцев пройдёт мимо – по глубинным тропам, добраться до столицы или каких других крупных городов, воспользовавшись подземными торговыми путями. Торговые точки здесь, на границе, поставили исключительно для поверхностных, которые брезгуют задерживаться под землёй, или подземников, которым небо глаза колет.

Культура дворфов определённо зиждется на кланах; лишь немногие из них когда-либо покидают свои пещеры и выбираются на поверхность, если не считать миссии, полученные от кланов или богов. Чтобы разогнать скуку в глубинах, у дворфов-авантюристов предостаточно смерти и опасности, вдобавок они всегда заняты не прекращающимися конфликтами с дроу. Помимо этого, прожив всю свою жизнь с камнем над головой, можно стать немного чувствительным по отношению к открытому небу. Это не было доведено до крайности, когда дворфы, шагнувшие на поверхность, становятся изгоями общества, как в некоторых играх, однако дворфы, выросшие под землёй, зачастую становятся очень нервными с поверхности.

Хотя лично ко мне это, на самом деле, отношения никакого не имеет. Но всё же будет довольно трудно пройти по землям дворфов и не попробовать при этом дворфского эля, так ведь? Они сильно славились им, прямо как работой в кузне. И так я направился в "Золотой Наг" с целью немного утолить свою жажду.

В момент моего входа последовавшая реакция не сильно отличалась от того, что я себе представлял. Во всей таверне повисла тишина, а дворфы в помещении приняли озлобленный вид. Сначала я было подумал, что виной тому снова стал пунктик насчёт инкубов, но затем заметил: их внимание по большей части было приковано к Хрозн и Джастре. Просто супер, неужели всё идёт к противостоянию дворфов и дроу?

После того как мы прошагали через бар, направившись за один из столов, низкорослый бармен взревел со словами: "Мы вот этих не обслуживаем!"

Обернувшись к дворфу с властным взглядом, я ответил: "Каких это этих?"

Дворф сплюнул: "Дроу! Их люду здесь не рады!"

Вот же ж блин. Теперь придётся выкинуть что-нибудь впечатляющее, а то этот день обещает быть долгим. Так, я принял свою форму дрейка и достаточно громко, чтобы все в комнате услышали, сказал: "Я – Зайн Даркмор, рыцарь Вирмвуда, друг крепости Чёрной Скалы и супруг дракона! Ты смеешь говорить МНЕ, что не станешь обслуживать людей со мной? Вот эта женщина – моя личная рабыня, а вот этот человек отвернулся от своих тёмных сородичей и сыграл решающую роль в освобождении Тёмной гавани! И ТЫ смеешь говорить, что не обслужишь их из-за своих тупых предрассудков?"

Ладно, не такой уж я весь из себя оскорблённый. Однако мне будет неудобно, если постоянно придётся разделять команду, поэтому пришлось включить немного Торгана. Этот грёбаный паладин без умолку лепетал об опасностях, сопряжённых с гордыней и предрассудками. Какое же счастье, что я больше не он.

И в этот самый момент, как ни странно, люди попятились от внезапно образовавшегося посреди них дракона человеческого роста. До меня донёсся чей-то рык, на что я повернулся и увидел сидящих за столом дворфов, один из которых, типа берсерка, держался за свой топор. Я отвёл от него взгляд, и в следующий же момент земля под ним разверзлась щупальцами, что начали рвать и разрывать броню на дворфе, раздевая его.

Я вернулся в свой облик инкуба, а тем временем щупальца, держа дворфа в воздухе, начали его насиловать. Двое дворфов поблизости с ним похватали свои секиры и принялись помогать ему, но возникло ещё больше щупалец, и они испытали на себе то же самое. Я решил оставить их развлекаться, пока они не уймутся или щупальца спереди и сзади не встретятся в середине, тут уж что первое.

Обратив взгляд на бармена, я расслабленно произнёс: "Я не позволю происходить атакам на меня лично или людей со мной, дворф. Из уважения к этому месту, которое мне порекомендовал один стражник за городом, я сделал всё возможное, чтобы минимизировать урон. Итак, стоит ожидать ещё каких-либо проблем?" – очевидно, запуганный этим представлением, дворф ответил покачиванием голову. Увидев это, я вытащил пару золотых из кошелька и сказал: "Отлично, тогда принеси эля мне и моей команде – качественного. И не пытайся выкинуть чего – попытаешься отравить меня или плюнешь в мою выпивку, и только разозлишь меня. Ко мне скоро присоединиться один из капитанов стражи, и он будет пить то же, что и я". Ответом на слова послужил незамедлительный кивок, а затем я со своими приспешниками двинулись к пустому столу.

Первой заговорила Килана: "Хозяин, вы просто ужасны! – так она сказала, но при этом из всех сил сдерживала смех. – Посмотрите на этих дворфов! Сомневаюсь, что в ближайшие несколько недель они вообще смогут сидеть!"

Я пожал плечами и ответил, причём достаточно громко, чтобы услышали окружающие: "Я бы спустил им это всё с рук, но после того, как они взялись за оружие, их обязательно нужно было проучить. Свои головы эти придурки сохранили лишь из моего уважения к этому месту".

Когда мы пили уже по второму кругу (угроз и денег было достаточно, чтобы убедиться, что нас не обманывали), к нашему столу подсоединилась капитан Варсонг. Она прокашлялась и указала себе за спину – в сторону трёх дворфов, которые к этому моменту находились в... отдалённом от изначального состоянии: "Я так понимаю, твоя работа?"

Я пожал плечами: "Они взялись за оружие с намерением навредить мне и тем, кто со мной. Я защитил себя и избежал нанесения урона таверне, при этом оставил их в живых. Убить их было бы как пальцем щёлкнуть, но последующие проблемы того не стоили".

Капитанша кивнула: "Ну, пора бы их отпустить. Пара ребят присмотрят им место, где бы отоспаться, и, может быть, заведут к лекарю на пути". С кивком я щёлкнул пальцами, и щупальца исчезли, а трое дворфов свалились на пол.

Сразу за тем, как они начали забирать своё снаряжение, я с выражением прочистил горло: "Снаряжение остаётся у бармена – будет платой за устроенную сцену. Позже сможете его у него выкупить".

Когда один из дворфов стал возражать против того, что тому придётся покинуть таверну голышом и без оружия, раздался ещё один щелчок, за которым перед ним появились ещё щупальца. Дворф завопил от ужаса, и все трое бросились бежать к дверям, а я тем временем развеял щупальца. Смею предположить, я произвёл на них впечатление.

Варсонг вздохнула и сказала: "Сколько же они так пробыли? Я знаю этих троих, и никогда они не убегали ни от чего, как минимум не уступающего дракону".

И вновь я пожал плечами: "Где-то полчаса, наверное. По правде говоря, когда они поймались, я уже не обращал на них особого внимания и предоставил щупальца самим себе".

Капитанша задумалась, а затем изрекла: "Ладно уж, не моя проблема. Итак, чем же занимается такая... разношёрстная команда, что у неё есть дела с кланом Хардботтл?"

– Ну, как и говорил, кое-кто из клана попал в неприятные обстоятельства на поверхности. Он доверился не тем людям, за что тяжело поплатился. Благодаря стечению обстоятельств мне довелось помочь ему с этой ситуацией, и, таким образом, он выдал мне задание отыскать персон, не оправдавших доверие клана, и ясно им объяснить, что чего-то настолько тупого они делать больше не должны. Ясное дело, факт того, что это объяснение произошло, требует доказательств нашего разговора, а дворфы очень сильно не хотели эти доказательства отдавать. Понимаешь ли, они очень привязались к своим головам и совсем не хотели от них отказываться".

Варсонг рассмеялась и сказала: "Недурно! Получается, клан Хардботтл отправил тебя за головами людей, которые его предали, а? Логично: навряд ли они сильно обрадуются, если кто-то начнёт рассказывать о том, как безнаказанно их провёл. Ну так и как ты это сделал?"

– В общем, мы шли по землям людей и направлялись в Племенные Земли, но в один момент наткнулись на заражённую скверной...

Таким образом, один круг плавно перешёл в несколько, а в конечном итоге беседа переехала из таверны в офицерские бараки, где темы сместились с приключений обоих сторон на поле боя на приключения в спальной. Девочки посмеивались и рассказывали истории обо мне, а капитан Врасонг в ответ хохотала и говорила, что они преувеличивают. Затем девушки заставили меня доказать, что это правда.

Это, в свою очередь, привело к тому, что дворфийка потеряла дар речи и пыталась примириться с моими... атрибутами. Эта небольшая игра привела к ощущениям, которые она не скоро забудет: мы попытались засунуть 50-сантиметровый стержень в создание 120 метров ростом (из которых лишь 80 принадлежали торсу). Войти в неё полностью, как оказалось, было абсолютно невозможно – по крайней мере без нанесения серьёзного урона ОЗ, а этого после того раза с Деллой я стараюсь избегать.

Немногим спустя – после нелёгкой череды проникновенных вопросов и ответов, в котором обе команды горели желаниям идти до конца, желая удовлетворить свою жажду новых ощущений и расширить горизонты – я лежал под сомлевшей Варсонг, всё ещё находясь в ней максимально глубоко. Это дело заняло весь вечер, и было оно куда интереснее, чем простой отдых в отеле. Естественно, девочки тоже не остались без дела: я отдал им инструкции веселиться самостоятельно, как они пожелают. Не вдаваясь в подробности, этим вечером не один офицер хорошо провёл время.

С наступлением утра мы двинулись существенно позже, чем я изначально рассчитывал: и не в последней очереди из-за Варсонг, поспешившей созвать парочку своих подруг "пожелать счастливой дороги". Окей, это больше походило на "использовать меня как секс-игрушку, потому что ДА", но тем не менее. Чувствовал я себя как какой-то аттракцион на девичнике, но не могу сказать, что возражал. Может, надо было сказать им, что перед тем, как в полной мере с ними развлечься, я на каждую наложил Плодотворную Страсть, но в скором времени они сами обнаружат мой прощальный подарок.

В общем говоря, после довольно утомительного прощания с Монвихром мы встали на очередь в портал перемещения. Телепортационные заклинания могут быть... непростыми, когда их используют под землёй. Досконально ничего не известно, но под землёй концентрируются магические энергии, что делает магию ненадёжной. Именно поэтому, к слову, расам, живущим под землёй, свойственно иметь высокую сопротивляемость магии. Может, дроу и не настолько мощные в плане магии по сравнению со своими братьями с поверхности, но они с лёгкостью могут выдержать куда больше магических атак, чем эльфы наруже.

И таким образом, когда речь заходит о телепортационных заклятьях, они являются практически полностью бесполезными, если только исполняющему не известно место назначения цели (а заодно причуды местного магического поля) или тот не является безумно сильным (и может просто "пробиться" через поверхность. Всем остальным необходимы постоянные врата переноса, в ином случае придётся пройти долгий путь через Глубинные Тропы, соединяющие города дворфов.

У врат переноса, увы, было ограничение, то есть мы не сможем провести с собой через врата своих лошадей и повозку. При этом среди нас никто не горел желанием бродить по глубинным тропам: слишком уж много возможностей для "происшествий" на дороге до Ваг-Тодур, где и расположились семейные владения Хардботтлов. Пришлось накинуть немного монет, отчего общая стоимость возросла до 200 ПМ, но мне удалось заплатить одному человеку, чтобы повозку и животных телепортировали в Лисаэс, после чего мы шагнули во врата переноса.

Что же, осталось лишь найти Брайлэс и завершить это задание.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 87 - Клан Хардботтл**

Ваг-Тодур во многом походил на Монвихр. Стоит сказать, у дворфской архитектуры был очень характерный стиль, а дворфы жили настолько долго и имели столь сильную привязанность к традициям, что стили изменяются с неспешной скоростью, если изменяются вообще. О, они с удовольствием приводят в действие инновации в ремесленном деле – естественно, после того, как те проходят проверку на надёжность – но эстетически здания дворфов не сильно меняются.

Найти путь к усадьбе Хардботтл было предельно просто. Как-никак, они являются одним из именитых кланов в Империи, а мы на их родной земле. Хардботтлов знают все, какие бы эмоции к ним при этом не испытывали. Так, мы вскоре оказались у их ворот.

За вратами стояло двое вооружённых и бронированных стражей, со спин которых свисали плащи с эмблемой Хардботтл; когда мы к ним приблизились, один из стражей нас остановил: "Стойте. Назовите ваше имя и цель, с которой вы здесь".

Ах, как же я люблю, когда сразу переходят к делу. С улыбкой на лице я ответил: "Я Зайн Даркмор, рыцарь Вирмвуда и лорд Лисаэса. Я проделал долгий путь с намерением поговорить с Брайлрэс Хардботтл из клана Хардботтл, а также принёс ей подарки, которые она, без сомнения, уже определённое время жаждет получить".

Заговоривший со мной страж посмотрел на меня более настороженно и сказал: "И с какой же стати молодой госпоже желать получить подарки от лорда-инкуба с эльфийских земель?"

Улыбнувшись, я сказал: "Ну, не стал бы без её позволения обсуждать детали нашей встречи у порога или вообще на людях, но, не вдаваясь в подробности, скажу: она попала в неприятную ситуацию со своей старой командой авантюристов – Молотом Морадина – и разделилась с ними на не очень дружественных основаниях. Я проходил мимо по своим делам и помог разобраться с проблемой, которая не давала ей уйти. Перед тем как мы разделились, леди Хардботтл запросила у нас отыскать членов Молота Морадина и организовать возмещение за то, как они с ней обошлись".

Стражник, по всей видимости, уже слышавший сплетни о том, что произошло с Брайлрэс, усмехнулся и ответил: "О, я так понимаю, вы провели очень плодотворную беседу с теми презренными выродками?"

Я вздохнул и пожал плечами: "Боюсь, ближе к концу беседа стала по большей части односторонней. По всей видимости, бывшие компаньоны леди Хардботтл совершенно не хотели давать мне те безделушки, которые я попросил их отдать мне в знак раскаяния. Может, со своей убедительностью я немного перегнул палку".

Говорящий страж в ответ рассмеялся и сказал: "Хорошо. Подождите здесь – я отправлю весточку внутрь. Не сочтите за неуважение, просто мы не можем пускать чужаков без назначенной встречи, если не получим разрешение сверху".

На самом деле, это было вполне ожидаемо. К счастью, ждать долго нам не пришлось, и вскоре за тем, как ушёл страж, тот вернулся с другим дворфом – с виду он казался больше дворецким или слугой, чем стражником – отпустившим нам поклон: "Лорд Даркмор, если вы и ваши компаньоны будете любезны, проследуйте за мной; леди Брайлрэс встретит вас в одной из гостиных".

Последовав за дворецким в дом, признаюсь, я пришёл в изумление. Он был сделан из камня и вырезан в цельной скале, при этом надёжный, как банковское хранилище, но везде виднелась орнаментарная гравюра – очевидно, дело рук мастера. То невероятное количество времени, которое понадобилось на создание одной-единственной комнаты, не говоря уже всего дома, какого бы размера он ни был, вызывает восхищение. Хотя это же дворфы: им свойственно думать о вещах в долгосрочной перспективе. Очень долгосрочной.

Гостиная, в которую нас привели, была отлично обставлена: в комнате стояло по несколько стульев и диванов. Хоть они и были вырезаны из камня, подушки на них были очень мягкими. Единственной проблемой, если это можно вообще ею назвать, было то, что всё в ней было сделано для дворфов. То есть где-то на полметра меньше того, что комфортно для людей на подобии меня или членов моей группы. В общем говоря, мы заняли места и устроились поудобнее, ожидая, пока покажется Брайлрэс.

Брайлрэс Хардботтл

Женщина дворф

Носительница света (Паладин)/Защитница (Боец) 205 уровня

Титулы: Прекрасная защитница, Благословлённая Морадином, Защитница королевства, Убийца демонов, Убийца орков, Погибель нежити, Бывшая рабыня, Погибель дворфов

Когда она всё-таки появилась, дворфийка-паладинша имела гораздо лучший вид, чем в последний раз, когда я её видел. Избавившаяся от того тряпья, теперь она облачилась в мифриловую броню, отдающую бликами в свете огня, за спиной носила меч и щит, а с собой держала двуручный боевой молот, который какой-нибудь путешественник мог бы использовать в качестве посоха для ходьбы. Она, без всяких сомнений, выглядела истинным воплощением паладина.

Встав со стула, на котором сидел, я поклонился ей и сказал: "Ах, леди Брайлрес, счастье видеть тебя в добром здравии. Как погляжу, с прошлой нашей встречи ты заимела себе новый титул. Похоже, вы успешно "переговорили" с людьми, которые поддерживали твою прошлую команду".

Как ни странно, Брайлрес рассмеялась и ответила: "Тактично подмечено, Даркмор. Да, когда я смогла вернуться домой, последовал разгон поклонников демонов и культистов кошмаров. Пришлось устранить немало дворян, продающих наших людей ради власти и денег".

Я кивнул: "Всегда хорошо знать, кто на самом деле твои друзья и союзники. К слову говоря, когда мы разговаривали в последний раз, ты выдала мне задание найти других членов Молота Мородина и либо доложить о их месторасположении, либо разобраться с ситуацией самостоятельно".

Брайлрес кивнула, заметно сосредоточившись: "Ага, стражники говорили, что ты отыскал тех ублюдков и провёл с ними "одностороннюю беседу". Раз ты до сих пор дышишь и стоишь в моём доме, предполагаю, та беседа прошла как ты и хотел?"

Я усмехнулся и достал из своего инвентаря головы её компаньонов, положив те на стол. Вновь направив взгляд на неё, я сказал: "Не уверен, знаешь ли ты, но Морадин, по-видимому, не самым ласковым образом обходится с теми, кто предаёт его Благословлённых, – твои бывшие компаньоны находились под тяжёлым проклятием. С ним беседа прошла намного проще".

Я ткнул в голову варвара/доминатора – Киндага Кайтхелма: "Вот этот гоблин – тот самый говнюк, что убедил остальных предать тебя. Ну, правильнее будет сказать, что он превратил тех дурачков в своих трэллов и в буквальном смысле использовал их как кукол. Не сумев сделать из тебя трэлла, как из остальных, он решил просто избавиться от тебя".

Брайлрэс плюнула на голову Киндага: "Знала, что он был подлецом, но никогда не думала, что настолько, чтобы отнять волю у всех в команде. Если бы я это не проморгала, может, остальные бы не пошли за ним. Но они сделали свой выбор и навсегда лишились благосклонности Морадина, а их души навеки будут страдать. Пусть их участь станет примером для остальных".

Затем дворфийка-паладинша взглянула на меня и улыбнулась: "Ты сдержал своё слово, Зайн. Хоть для тебя и не было никаких причин заходить так далеко, кроме данного слова, ты всё равно сделал это. Клан Хардботтл всегда вознаграждает тех, кто оказывает нам услугу, и у меня уже есть кое-что на примете", – с этими словами она протянула мне золотой диск, на котором был выгравирован символ Морадина.

Задание завершено: Долг предателей

Брайлрэс Хардботтл была предана своими товарищами по команде авантюристов "Молот Морадина", бросившими и позволившими поработить её демону Неожуру и его пешке, Джинерре. Она просит вас о помощи в совершении её мести.

Вы выследили членов Молота Морадина до храма, в котором они проходили испытание для получения прощения Морадина, чтобы снять с себя наложенное божеством проклятие. Вы убили их и принесли отрезанные головы Брайлрэс Хардботтл.

Ранг А

Успех

Найти бывших членов "Молота Морадина" и вернуться к Брайлрес с полученной информацией.

Поймать и/или убить бывших членов "Молота Морадина" и вернуть их или доказательство их смерти Брайлрес.

Провал

Не найти авантюристов.

Не захватить или не убить авантюристов.

Не вернуться с пленниками или доказательством их смерти.

Отказаться от задания.

Награда

Портальный ключ пантеона

Повышение репутация в империи Брудринэн

Повышение репутация в клане Хардботтл

Наказание Понижение репутации в клане Хардботтл

Вы получаете 50000 ОП.

Теперь вы 55 уровня.

+5 очков характеристик.

Теперь вы Дружелюбный с империей Брудринен.

Теперь вы Уважаемый в клане Хардботтл.

Портальный ключ пантеона

Тип Инструмент Ранг Божественное

Этот ключ может быть дарован смертному лишь непосредственным представителем божества, одним из его бессмертных слуг или же либо благословлённым, либо избранным этого божества и лишь с дозволения самого божества. Использование этого ключа создаёт портал, который предоставит пользователю и его команде одноразовый доступ к легендарному, подстраиваемому под уровень команды подземелью, известному как "Испытание Богов". В этом подземелье поджидают опасности и награды, достойные его названия, хотя по сравнению с грубой силой чаще всего всё же испытывается вера и преданность ей.

Открывает портал в Испытание Богов. Ключ исчезает при использовании. Может быть использован в столичном городе родного королевства того, кем был выдан ключ.

– Этот ключ перенесёт тебя в подземелье, созданное самими богами, которое проверит, чего ты стоишь. Это место изменит тебя, но если ты справишься, то станешь даже ещё более сильным. Этот портал можно открыть исключительно в Вернгуруме, столице империи Брудринэн. Можешь телепортироваться туда с помощью портала, но я бы порекомендовала тебе пройти эту дорогу самостоятельно – по глубинным тропам. Придётся потратить несколько дней на дорогу, но опасности на пути помогут закалить тебя для Испытания.

Затем она усмехнулась: "Хотя сейчас настою на том, чтобы вы остались по крайней мере на ночь. Прямо во время нашего разговора уже подготавливаются комнаты. Можете пока освежиться, а вечером будет своего рода пир. Будет море дворфского эля и историй, например, полная история того, как ты нашёл тех выродков.

Я рассмеялся в ответ. Если я чему и научился в World of Destiny, так это тому, что если дворф-дворянин приглашает тебя на ужин и прозвучали слова "пир", "дворфский эль" и "истории", нужно уверенно и без всяких вопросов отвечать "да". Мало того, что получишь возможность отведать лучшую еду и (ОСОБЕННО!!) выпивку в королевстве, так ещё и послушаешь бахвальные истории, а это реально весело. Но что самое главное: если покажешь себя с хорошей стороны, повысишь репутацию с дворфами на вечеринке, особенно если сможешь пить и продержаться на ногах всю ночь. Может, дворфы и известны (причём вполне заслуженно) за свою суровость и ворчливость, но на вечеринке? Все просто сходят с катушек.

С такими мыслями я поклонился Брайлрес и ответил: "Миледи Хардботтл, для меня бы стало честью принять гостеприимство вашего клана и этим вечером разделить с вами и вашим домом пир, выпивку и интересные истории".

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 88 - Просьба**

Гостевую, в которой я остановился, заполнили стоны. Cоздание с тёмным оттенком кожи, нависающее надо мной, стало потихоньку опускаться и подниматься, а я тем временем просто лежал на спине и наслаждался видом того, как упругие округлые булки Джастры, мокрые от пота, вновь и вновь охватывали меня, пока в то же время к её грудям присосались ангел и демон.

Хрозн забрала Камлу повеселиться с собой в комнату. Делла, Севера и Юкико первыми заявили права на отлично обставленную ванну, без труда вмещающую в себя трёх человек и подогреваемую зачарованиями. Таким образом, мне, Джастре, Нитроэль и Килане нужно было найти, чем себя занять. Учитывая эту огромную удобную кровать, решение, на самом деле, было очевидным.

Я засунул свои пальцы в них, и Килана с Нитроэль охнули, но не прекратили трудиться над хорошо развитой грудью Джастры, отчего дроу с дрожью испустила стон, возвышаясь надо мной. Все вчетвером мы были покрыты потом, а тем временем комната была заполнена звуком и запахом – в хорошем смысле – переплетающихся тел.

Наши движения стали достигать более беспорядочного темпа, стоны стали тоньше, и в момент Джастра, а затем и девушки содрогнулись и издали крики удовольствия, к котором прибавился мой собственный в момент, когда я заполнил матку Джастры. Дроу распласталась у меня на груди и, пытаясь восстановиться, переводила дыхание, тем временем Килана и Нитроэль лежали позади меня, заключив мои руки своими грудьми и переводя дыхание.

Спустя секунду Джастра подняла свои глаза на меня: "Хозяин, что вы собираетесь делать, когда закончите в империи дворфов?"

Потянувшись рукой поиграть с её клитором, я подумал над вопросом, а затем ответил: "На самом деле, без понятия. Думал, попытаем удачу в землях дроу, чтобы я хоть посмотрел на имущество, полученное от Кали после её поражения, но мне практически ничего не известно о том, что нас там ждёт, и я почти полностью уверен, что с распростёртыми объятиями меня там не встретят".

Я почувствовал, как напряглась Джастра при словах о землях дроу, хоть затем и сквиртанула под нападками на её гениталии моих пальцев: "Хозяин, с вашей текущей силой я бы не рекомендовала вам отправляться в цитадель дроу – Амаясталас. Без как минимум сотого уровня можно забыть о безопасном путешествии туда, если только вы не будете под защитой всех ваших рабынь и полной гильдии, но тогда будет потеряна большая их часть".

Она на секунду остановилась, а затем продолжила: "Поселение, где я присоединилась к группе Кали, считаю, будет более-менее безопасным, если у вас получится поднять уровень где-то до 70-го. Монстры на глубинах куда более устрашающие, чем те, что на поверхности. Сомневаюсь, что какое-либо другое поселение за цитаделью было бы способно выжить без сдерживающих их опытнейших воинов. Есть такой город-крепость – Хэв-Дорэй; он поддерживает почти всю ту немалую торговлю дроу с внешним миром. Именно в нём я присоединилась к группе Кали по просьбе матроны моего дома".

– Хмм. Заодно сможем узнать масштабы владений Кали в том месте. Хорошая идея. Хотя, если то немногое, что я слышал об обществе дроу, хотя бы частично правда, приятной встречей с семьёй тут и не пахнет.

Джастра закатила глаза, параллельно скользя вверх по моему стволу, при этом уперевшись своими грудьми о мою и глядя на меня своими фиолетовыми глазами: "Если это будет обычная встреча, то нет, ничего приятного ждать не стоит. Но у меня есть просьба, которая может сделать её очень даже приятной".

Я ухмыльнулся и поднял на неё взгляд. Я ощутил, как переместились Килана и Нитроэль – заинтересовались в разговоре. Джастра приняла мою ухмылку как разрешение продолжать: "Моя семья принесла меня в жертву безумным намерениям этой больной сучки. Может, так моя сестра пыталась удержать меня подальше от власти. Порабощённая, я больше не могу подняться на вершину клана, но по крайней мере имею возможность отомстить".

– О, и что же эта месть из себя представляет? И что я получу с того, что устрою её?

– Мои мать и сёстры очень гордые и серьёзно уверены в своём превосходстве как женщины. Я попрошу вас подавить их, сломать и отдать мне как рабов, чтобы я могла продолжать унижать их за то, что они со мной сделали, – она сделала паузу, в глазах у неё горело пламя, а затем продолжила: – А взамен я дам вам ценнейшее имущество дома Сайльря и информацию о том, где могут находится другие потомки поработителей Мирельс.

Задание обновлено: Стать хозяином

Есть разница между обычным владельцем или тренером рабов и истинным хозяином. Не знающие этой разницы думают, что имеет значение лишь сама власть. Истинный же хозяин знает, что он должен заботится о рабах, о их здоровье: счастливые рабы – продуктивные рабы, менее склонные к "ошибкам" и "недопониманию" приказов в неподходящее время. Будь то обычный чернорабочий, боевой раб или девушка из гарема – у всех рабов есть свои нужды и желания. Докажите, что у вас есть необходимый талант для становления хозяином, а не каким-то тренером.

Джастра поделилась с вами своим желанием – отомстить своим матери и сёстрам за то, что отправили её с Кали, из-за чего она попала в рабство и подверглась надругательству вами. Её желание – чтобы они были сломлены и стали её рабами.

Ранг F

Успех Выполнить поручение служанки.

Провал Отказаться от поручения служанки.

Награда

Улучшение профессии "Хозяин рабов".

Повышение репутации в гильдии работорговцев.

Наказание Понижение репутации в гильдии работорговцев.

Добавлено новое задание!

Поручение служанки

Джастра Сайльря попросила вас поймать, унизить и сломить её мать и двух сестёр, а затем отдать их ей в рабство, чтобы она могла продолжить пытать их столько, сколько получится. Это задание определённо не будет простым.

Ранг А

Успех Поймать матрону Сайльря и двух её дочерей, унизить женщин, сломить их дух, а затем оставить тех на откуп Джастре.

Провал Не поймать матрону и её дочерей. Оставить их дух нетронутым. Отказаться передавать их Джастре.

Награда

Опыт

Информация по местонахождению личностей, разыскиваемых Мирельс

Ключ от Сурового Испытания

Повышение репутации с дроу

Наказание Понижение репутации с дроу

При виде извещения я открыто улыбнулся: "Ах, та самая легендарная мстительность дроу! Рад видеть, что в тебе всё ещё осталась твоя неукротимость. Получается, хочешь возмездия над своей семьёй за то, что та бросила тебя в группу некромантши? С этим я определённо могу помочь, но как-то сомневаюсь, что всё будет так просто провернуть, как ты расписываешь. Есть какое-нибудь тёмное святилище где-нибудь во владениях твоего клана, чтобы я мог использовать его для открытия портала? Тогда мы сможем переместить через него подмогу. По-видимому, в этом деле захочет поучаствовать вся гильдия".

– Есть, хозяин. На окраинах поместья находится одно святилище, есть также одно приватное – оно открыто лишь для семьи и находится глубоко в поместье. Они оба посвящены Лолс и им подчинены святилища других богов пантеона дроу.

Я погладил Джастру по попке: "Хорошо. Значит, нужно лишь пробраться внутрь, и тогда мои силы смогут попасть туда и вырезать дом. Давненько мы не устраивали гильдейские рейды".

Юкико и остальным понадобилось время, чтобы вернуться в помещение, и в момент возращения самурай направила на меня свой взгляд со словами: "О, мы собираемся в рейд?"

Я покачал головой: "Не сейчас – позже, когда покончим с землями дворфов. Джастре тут захотелось, чтобы я пошалил с её семейкой, и я решил, что возьму для этого всю гильдию, чтобы все могли присоединиться к веселью".

Севера покачала головой: "Получается, сразимся с дроу на их же территории? Лучше бы у вас были предметы дать всем ночное зрение, а не то у нас будут проблемы. Свет нанесёт нам гораздо больше вреда, чем пользы, в среде, где защитникам, для того чтобы видеть, не нужно освещение".

– Ага, скажу Лекситян, ну и зачарователям с алхимиками в нашей гильдии начать работать над этим. А теперь, Нитроэль, почему бы тебе не взять да и не помочь Килане с Джастрой помыться? Мойтесь тщательно – чтобы была чистой каждая дырочка и щёлочка, поняли? – я с ухмылкой наблюдал, как покраснели девочки на сказанное мной, но всё же кивнули и отправились в ванную.

Переведя взгляд на только что вернувшихся из душа трёх дам, я произнёс: "Итак, чем же нам заняться, чтобы скоротать время?"

Таким образом, блаженно прошли следующие несколько часов, в течении которых я насладился всеми своими рабынями, а затем отлучился принять душ и переоделся в чистое. Ну ладно, часть с переодеванием случилась лишь после того, как в дверях появился слуга. Он ошалел и будто врос в землю, наблюдая за голой дроу, стоящей на коленях у ног инкуба, методично двигая своей головой, поклоняясь моему члену.

Как только у бедняги получилось вернуть самообладание, он сообщил нам, что скоро будет готов ужин и ему приказали отвести нас в обеденный зал. Я поблагодарил его и сказал Джастре, чтобы она побыстрее заканчивала. Сцена, как я спускаю в горло Джастры со стоном удовольствия, ещё больше смутила мужчину.

Покончив со столь приятным заданием, мы все поодевались и объединились с Хрозн и Камлой, находившихся в похожем состоянии, столько времени проведя наедине в своей комнате. Скажу по правде, они обе отлично подходят друг другу. Хрозн, насколько смею предположить, в реале "свитч", но никогда не имела возможности этого продемонстрировать из-за жизни в отсталом консервативном районе типа Техаса, но где-то за рубежом. Камла, с другой стороны, в реале какая-нибудь пенсионерка, сломавшая себе бедро и из-за этого потерявшая возможность заботится о своих кошках, а потому вынужденная их продать; впоследствии она погрузилась в этот мир, наслаждаясь возможностью сделать всё то, что она никогда не могла в реальной жизни.

Скажу ещё раз, они отлично подходят друг другу: обе хватаются за каждую возможность, которую предоставляет эта игра. На самом деле, довольно приятно видеть это: я ведь сам во многом такой же. После шестнадцати лет (включая игровые), проведённых в качестве праведного героя, я с самого начала пустился во все тяжкие. Я с головой погрузился в роль Зайна с ровно таким же энтузиазмом. Наблюдение же за отношениями этих двоих вызывало умиление.

Я покачал головой, чтобы избавиться от этих мыслей, и мы вошли в главный обеденный зал. Как я и ожидал, он был аккурат подготовлен под пир, и внутри толпилось множество людей. Большую их часть составляли дворфы, что не удивительно, но наша группа была далеко не единственными присутствующими не-дворфами. По всей видимости, новости о пиршестве широко разошлись, и посетить торжество прибыло несколько человек из нашего клана и их товарищи. При виде шведских столов, битком набитых яствами и выпивкой я широко улыбнулся.

Ночь обещает быть ШИКАРНОЙ!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 89 - ̶Г̶е̶р̶о̶й̶с̶к̶и̶й̶ Злодейский пир**

Направившись с командой к накрытым столам, я, увы, далеко не ушёл: меня задержали. Всё-таки я настоящий почётный гость на этом пиру, так вдобавок ещё один из немногих не-дворфов в помещении. Счастье, что со мной были мои миньоны, и я не побоялся впустить их в дело. С собой я оставил Джастру и Килану, а тем временем остальные отправились взять себе еды, перед этим получив приказ принести остальным немного.

Первые собеседники важными шишками не были: каждый был каким-то четвёртым сыном третьей кузины кого-то из главной семьи или кем-то навроде. Они были в меру важными, а потому были обязаны получить приглашение, но недостаточно, чтобы кто-либо всерьёз беспокоился о их действиях. То есть их выгнали, будто жертвенных ягнят, чтобы действительно значимые личности могли посмотреть, как я отреагирую, а потом соответственно спланировать уже свой вечер.

Я мог бы скорчить козла и таким образом удержаться от бессмысленной болтовни, за которой неизбежно последуют продуманные политические манёвры, но так бы я поступил недальновидно – не в лучших интересах меня и моей гильдии. Поэтому я был вежлив, сплетничал с доносчиками, дабы все поняли: угольная шахта безопасна, и можно налаживать связи.

Как я и ожидал, на повестке вечера были истории о путешествиях. Мы распределились по меньшим группкам, чтобы услышать как можно больше историй, но при этом ещё и своими рассказами поделиться с наибольшим количеством людей, повышая славу нашей гильдии. Я уже высушивал пятую кружку дворфского эля и находился в беседе с очередной группой, которая к этому моменту включала Брайлрес, несколько высокоранговых ремесленников из города, торговца-человека и тёмного эльфа – какого-то посла в дворфских землях.

Ихайх Крэйрда

Женщина эльф высших теней (Тёмный эльф)

Мастерица сетей (Жрица)/Теневой клинок (Разбойница) 80 уровня

Титулы: Погибель эльфов, Коварная, Тихая смерть, Отравительница, Любовница демонов

Я как раз закончил рассказывать о том, как помог отвоевать Тёмную Гавань, когда жрица приблизилась привлечь моё внимание: "Простите, лорд Даркмор, но, как погляжу, с вами находятся два человека моего рода. Хотелось бы знать, а как вы с ними встретились?"

– Ах, это интересная история. На самом деле, это также связано с тем, куда я намереваюсь отправиться дальше, когда завершу несколько всё ещё оставшихся у меня в Империи заданий. Но, думаю, дело немного прояснит происхождение путешественников.

Я приостановился и уловил, что вся моя группа стала слушать более сосредоточенно, чем перед этим: "Думаю, все вы уже слышали, что подобные мне путешественники появились в общинах по всему миру, так ведь? Мир, из которого мы, путешественники, прибываем, кардинально отличается от этого. В нём нет магии и монстров, а заселяют его сплошь один люди".

От этого все вокруг меня ахнули, а я улыбнулся и продолжил: "Мост между нашим миром и этим позволяет путешественникам прибывать сюда, воплощает наши сознания в этом мире и даёт нам возможность стать теми, кем мы не являемся. Однако наши тела всё ещё остаются там – в нашем мире, потому нам время от времени приходится уходить – посещать их. Это же, к слову говоря, секрет нашей способности возвращаться из мёртвых. Смерть в большинстве случаев затрагивает наши проекции, потому нужно время, чтобы восстановить связь с этим миром, – я сделал паузу, а затем прискорбно добавил: – По этой причине некоторые путешественники уверены в том, что всё это лишь игра, а данный мир годится лишь для создания себе репутации в нашем мире. Как раз один из такого рода людей появился в этом мире в качестве дроу под именем Кали, – при упоминании этого имени Ихайх даже подпрыгнула, и на это я ей кивнул: – О, как погляжу, вы о ней слышали. Кали была некромантом; она получила расположение жриц Лолс и некоторых аристократов общества дроу".

"Посол" кивнула: "Последнее, что я слышала, – это как она повела команду на поверхность с целью устроить некую атаку на эльфов Вирмвуда, ведь те являются нашими древними врагами".

– Точно. Её первым шагом стало нападение на жителей деревни Уллелон, находящейся в нескольких днях езды от столицы. Во время атаки она использовала одновременно на союзниках и врагах заклятье, убивающее живых и заставляющее мёртвых восставать в виде бродячей и заразной нежити...

Дальше я углубился в детали сражения в деревне и то, что случилось после. История вышла в меру увлекательной, и толпа вокруг нас сгустилась, а заодно к разговору присоединилась часть девочек, вбрасывая комментарии то тут то там.

– ...Таким образом, когда деревня была в безопасности, мы оставили выслеживание с уничтожением бродячей нежити солдатам и моей гильдии, а сами двинулись в Глубины – подземелье, которое мы решили покорить ещё до всего этого, но на этот раз двинулись туда с повышенной срочностью. Всё же эпидемия нежити никому не сыграет на руку, за исключением безумных некромантов, как та же Кали.

Я поделился историей о том, как мы оказались пойманы, отчего со стороны окружающих полились смех и насмешки, но всем здесь было известно, что дроу славились своими засадами в темноте. Смех стал громче (и направлен он был уже не в нашу сторону), когда я пересказал, как поиздевался над Кали, после чего та меня вырубила, но затем сбежал из камеры, сбив с толку стражника.

– В общем, я обзавёлся штанами и оружием, но всё то и сравнивать нельзя было с тем, что было у меня до этого. И всё же оставлять своих зверушек я не собирался. Счастье, что при себе у меня были мои навыки, и хоть у меня забрали моё снаряжение, у них не было возможности украсть предметы, спрятанные в моём инвентаре. И так уж получилось, что немало времени я потратил на улучшения моего навыка "Зачарование" путём создания рабских ошейников.

Брайлрес моргнула и сказала: "Не знала, что ты Зачарователь. Ты ещё и рабское зачарование знаешь? Теперь ясно, как ты смог заполучить столько красавиц: большую их часть ты просто схватил, а?"

Я пожал плечами и жалко провалился в попытке не дать проявиться на лице самодовольной ухмылке: "Ну, думаю, я мог убить их, но мне показалось, что гораздо веселее и выгоднее – как для меня, так и для них – сделать их своей собственностью. О, конечно, кое-кто в начале этого не оценил, но со временем – под моей чуткой заботой – и они в конечном итоге примирились".

– Короче, я пересёкся с патрулём из пяти человек: две женщины и три мужчины. Я не питал надежды честно побить их всех и выйти невредимым, поэтому пришлось сжульничать: магией – с помощью создающего чёрные щупальца, подвешивающие и связывающие врага, а затем проникающие в него, заклинания – я обездвижил женщин и помешал им зачитывать заклинания. Таким образом, сражаться осталось трое мужчин, и шансы всё ещё были не утешительными.

– Женщины закричали от удивления, а затем их заткнули щупальца, и это подарило мне время напасть на одного из мужчин, в момент с ним разобравшись. Использовав зачарования отравления, уже наложенные на мои клинки, мне удалось затянуть оставшихся двух в битву, что гарантировало мою победу: их парализованные тела не выдержали моего нападения. Затем ошейники отправились на шеи дроу, а они отвели меня к остальным.

– Как только мы отыскали Кали, я использовал элемент "магии", являющейся частью того самого моста между нашим миром и этим, чтобы вызвать Кали на особый вид поединка. Я победил её и заставил пройти через все пытки, которые она за всё время в этом мире причинила другим – все за одну минуту, после чего её связь с этим миром была принудительно разорвана. Она сможет построить новую связь, но тогда станет существенно слабее и уже не будет такой же угрозой, какой была до этого.

– После этого оставалось лишь прибраться. Мы убили или же поработили всех встреченных нам дроу – в зависимости от моей прихоти – а когда подземелье было зачищено, вернулись на поверхность вкусить плоды наших стараний.

Брайлрес ухмыльнулась: "Очевидно, как это могут только инкубы?"

Я кивнул: "Именно. Таким образом, я взял своих рабов с собой обратно в Майленорис, а уже оттуда к моим новым землям в деревни Лисаэс. Если не считать мою гильдию, на защиту Лисаэса я заполучил дроу, вампиров, вервольфов и эльфов, вдобавок также вооружение, спроектированное одним гномом, а ещё дворфийку, которую я получил в человеческих землях. Всё это сопряжено с тоннами работы, но благодаря моему сенешалю и коммуникационной магии гильдии и путешественников я способен продолжать работать над постройкой защиты, при этом исследуя мир и набирая силу".

Ихайх кивнула: "Вы упомянули, что та история между вами с Кали как-то связана с тем, что вы намереваетесь делать в будущем?"

– Ах, да. После того как я поверг Кали, ко мне отошла вся её собственность. На таком расстоянии у меня нет возможности сделать что-либо особое, но всё же я заставил те районы запечататься, чтобы никто другой не мог зайти или выйти, но мне всё равно вскоре придётся их посетить, для чего нужно будет отправиться в Подземелье.

Дроу вздохнула и сказала: "Ну, это, без сомнения, приведёт к проблемам. Думаю, мне бы пришлось сложить свои полномочия "посла", если бы я сейчас не сказала, что для мужчины не расы дроу дорога на подконтрольную моим людям территорию приведёт лишь к тому, что вызовет вам проблемы, если не напрямую боль, мучения и смерть. И вас можно будет считать очень, очень удачливым, если это произойдёт именно в этом порядке".

Со смехом я сказал: "Ну естественно! Может, в месте, откуда мы, путешественники, приходим, и нет дроу, но у нас есть мосты с множеством миров, и некоторые из них не так уж отличны от этого. Я уже предположил, что это будет путешествие не из лёгких, и именно поэтому я как можно дольше оттягиваю его. Но по итогу мне всё равно нужно будет посмотреть на мою собственность. И хоть очень навряд ли жрица Лолс на пути меня радушно встретит, я не желаю конфликта ни с ней, ни с её церковью. Что же если кто-то меня атакует или прикажет атаковать меня или принадлежащих мне? Ну, что они получат целиком и полностью на их совести".

К этому моменту я уставился непосредственно на Ихайх, дабы дать ей понять: это сообщение нужно доставить жрице: "Как слуга Шарс я клянусь, что не буду искать вражды с Королевой Пауков или самой её церковью. Любое действие, которое я предприму в отношение дроу, являются они её последователями или нет, будет сделано исключительно из личных мотивов и ни в коем случае не будет религиозной кампанией против них, если только её не устроят на меня или находящихся под моей защитой. Приношу эту клятву перед слугами Ловиатар, Морадина и Лолс".

Повисла тишина, которую разрушила заговорившая неподалёку Делла: "От лица Леди Боли я принимаю эту клятву".

Следующей подала голос Брайлрес: "От лица Владыки Молота я принимаю эту клятву".

Смотря на меня взглядом, будто я какой-то безумец или, быть может, единорог, Ихайх сказала: "От имени Королевы Пауков я принимаю эту клятву".

Я кивнул: "Да будет так".

Божественная клятва

Из-за великого ума или же от невероятного безумия, но вы принесли клятву на имени вашей богини, которую приняли три других божества. Если божества сойдутся на том, что вы по своему желанию нарушили клятву, то вы будете прокляты всеми четырьмя божествами, пока не искупите свои грехи; также они могут выдать своим слугам задания выследить и убить вас. Изучив вас, слуги всех четырёх божеств могут установить, что вы принесли обет, принятый их божествами, однако не содержимое обета. Пока вы верно следуете этому обету – как букве, так духу клятвы – вам даются следующие бонусы:

Репутация со всеми четырьмя божествами повышается до Равнодушной, если до этого она не была выше.

Репутация со всеми последователями четырёх божеств становится Равнодушной, если до этого не была выше.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: Помимо остальных эффектов нарушивший Божественную клятву не сможет дать другую, пока не будет Прощён всеми божествами, вовлечёнными в нарушенную Клятву. Можно активировать лишь (Уровень/30, округлённое значение) клятв за раз. Клятвы, которые божества посчитают несерьёзными, выльются в серьёзное проклятие потратившего время богов.

Скрыв извещение, я заметил, что остальные (последователи четырёх названных божеств) также получили по оповещению. Взглянув на меня снова, Ихайх покачала головой: "Вы очень смелый человек, Зайн Даркмор. Судя по вашим историям, вы отлично понимаете, как сильно этим рисковали. Думаете, это того стоит?"

Я подумал и ответил: "Я имел возможность видеть мощь богов и видел их ярость по отношению к тем, кто предал их веру. Этот обет позволит мне и находящимся под моим знаменем хотя бы отправиться в Хэв-Дорей и при этом сразу же не стать врагом каждого увиденного дроу. Теперь всё зависит исключительно от моих способностей. Лишь этого уже достаточно, чтобы принести клятву не делать того, в чём у меня и так нет ни малейшего интереса".

Нитроэль прокашлялась и сказала: "Думаю, некоторые в Вирмвуде за это вас невзлюбят, но вы определённо можете использовать эту ситуацию как возможность стать "посредником", раз уж вы рыцарь Вирмвуда, но при этом не эльф. Учитывая всё это и вашу клятву, есть ничтожно мало людей в эльфийский землях, которые лучше подойдут на роль посланника к нашим тёмным сородичам".

И тут Брайлрес разразилась громогласным смехом, разрушая образовавшуюся данным обетом тишину: "Как и ожидалось от тебя, парень! Вот так взять и сделать себя незаменимым для обоих королевств!"

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 90 - Испытание богов: Морадин**

Путешествие из Ваг-Тодура в столицу дворфов Вернгурум заняло практически неделю. Мы бы прибыли раньше, только нас задержали периодически встречаемые монстры и атаки бандитов, из-за чего мы продвигались медленнее, но мне удалось взять 56 уровень, поэтому не так уж это и плохо.

Вот мы и добрались места назначения – главного храма Морадина в столице империи Брудринен. Брайлрес, путешествующая вместе с нами с группкой своих вассалов, сказала: "Ну что же, паренёк. Пришло время тебе пойти и показать себя богам. Используешь ключ – откроется портал, и твоя команда перенесётся в план, где будут проходить испытания. Не могу многого сказать насчёт того, с чем вы там столкнётесь; только то, что вы пройдёте по меньшей мере по одному испытанию от покровительствующих вашей команде божеств, а также от Морадина, ведь ключ тебе дал его слуга".

– Испытания могут быть боевыми, могут проверять характер или заставить решать загадки. В любом из случаев они будут связаны с областью, за которую отвечает конкретное божество. Завершите испытания, и вам будет дана награда. Если впечатлите богов, сможете завоевать божественное расположение или же задание, недоступного для большинства смертных. Если провалитесь, – умрёте или ещё чего похуже. Ясно?

Я кивнул ей, и паладинша отступилась, а тем временем моя группа скучковалась вокруг меня, после чего я активировал портальный ключ. Он рассыпался на пыль, и в тот самый момент открылся портал; напоследок кивнув Брайлрес, я шагнул вперёд, а за мной последовала и команда. Нет смысла мешкать: нам ещё нужно покорить уникальный данж!

Стены этого подземелья были сделаны из резного камня – волшебно отделанного, чего и следовало ожидать от божественного данжа. Перед нами стояла лестница, возвышающаяся до помоста, на котором стояла группа одетых в сияющие доспехи дворфов, вооружённых излучающими силу копьями. Позади них виднелись ещё ступени, ведущие уже к другому помосту, на котором были ещё дворфы, а за ними ещё, и прерывал серию четвёртый помост, на котором стоял голем, сделанный, казалось, из мифрила.

Великолепный Защитник

Мужчина дворф-небожитель

Лорд эгиды (Паладин)/Фаланговый мастер (Боец)

Титулы: Божьих кровей, Благословлённый Морадина

Когда мы ступили на помост, дворфы перешли в фаланговое построение: два ряда по пять человек заблокировали нам лестницу на следующий уровень. Одна дворфийка – стоящая в центре второй линии – носила окрашенный в красный шлем, отличавшийся от стального цвета остальных. Я предположил, что она их лидер, и её следующие слова это подтвердили:

– Желающие пройти Испытание богов должны доказать самим богам, что этого достойны! Проход к этому месту вам был дан слугой Морадина, и потому судить, достойны вы или нет, были выбраны мы. У вас два выбора: пробиться с боем через силу или же ответить на вопросы стоящих на каждой платформе. Каков ваш выбор?

– Выбор, который я сделаю, повлияет на все платформы или мне можно будет выбрать для каждой платформы отдельно?

– Для каждой платформы свой выбор, но сделанные выборы повлияют на последующие.

– Тогда задавай вопрос.

– Твоя душа черна от совершённых тобой в этом мире злодеяний, Зайн Даркмор. И всё же ты не мешкая бросился в пламя, когда встал перед ордой нежити в деревне Уллелон. Что ты на это скажешь?

Моё лицо расплылось в ухмылке. Получается, боги могут видеть мои действия в этом мире, но не их причину, если только я им сам её не сообщу? Ну, может, они могут использовать магию, но такое не прошло бы незамеченным, тем более когда в дело вмешаны конкурирующие боги. Может, они пользуются таким только со своими слугами? Узнать лимиты богов – загадка на потом. Сейчас же мне нужно ответить на вопрос.

– Может, моя душа черна и зла – по крайней мере в этом мире – но раз уж я нахожусь в этом мире, то также являюсь его частью. Зачем мне желать разрушения миру, в котором находятся мои любимые вещи? – на этой фразе я устроил наглядную демонстрацию, ущипнув Северу за попку, отчего та вскрикнула. – Истребление нежити и предотвращение их распространения дало мне ценный опыт, а также благосклонность Вирмвуда.

Дворфийка в красном шлеме чуть ли не почернела от злости, явно не впечатлённая моим ответом, но отдала команду, и фаланга разделилась на две колонны, посреди которых было пространство для нашего прохода: "Ты гнусный человек, но сказал правду, и потому я вынуждена пропустить тебя".

Мы прошагали между двумя колоннами и двинулись вверх по лестнице. Следующая платформа по большей части не отличалась от предыдущей, только теперь дворфов было уже три ряда по пять, а носителем красного шлема на этот раз стал мужчина. Как и на прошлой платформе, он заговорил с нами:

– Твоя душа черна от совершённых тобой в этом мире злодеяний, Зайн Даркмор. Ты лишил гордости и свободы множество живых созданий, обращая некогда величественных воинов богов в подневольные тебе игрушки. Так чем же ты лучше того триклятого Киндага Чейнхэлма, совратившего членов Молота Морадина и предавшего благословлённую Морадина?

Ох, вот теперь как, а? Ну и пусть, в эту игру можно играть и вдвоём: "Потому что я честен в том, кто я есть. Почти все те, против кого я применил силу, были либо моими врагами, либо собственностью таких, которых я захватил по праву победившего. Все остальные были куплены или получены по законам королевств, в которых я их приобрёл. Ни разу с момента попадания в этот мир я не нарушил ни одного данного мной обещания или клятвы. Я не потерплю предательства от себя или следующих за мной".

С неохотой, но всё же в лучшем настроении, чем предыдущий командир, он отдал приказ, и фаланга разделилась: два ряда на одну сторону, третий – на вторую, освободив нам проход: "Ты безнравственный человек, но показал себя честно. Можешь проходить".

На третьей платформе, находилась фаланга, сюрприз, из четырёх рядов по пять. Вооружены и одеты они были так же, как и все до этого. Носитель красного шлема заговорил, подобно всем остальным до него. Честно, будто с бумажки зачитывают. "Твоя душа черна от совершённых тобой в этом мире злодеяний, Зайн Даркмор. Ты пожрал плоть думающих созданий; не раз сделал это, пока они всё ещё мучились в огне, на котором ты их готовил, и всё лишь ради интереса. Ты сам подобен кошмарам, но всё же сражался против культистов кошмара, истребив всю их группу, а также поработив их лидера. Почему?"

– А почему нет? Ну вот реально? Не мешайся они мне, и я даже не обратил бы на них внимания, если бы только мне не выдали задание разобраться с ними или типа того, как это и случилось, когда я впервые прибыл в этот мир. Я не боец за справедливость и не пытаюсь наставить неверных или очистить зло. Я – плохой человек, делающий плохие вещи. Пришедшие с дружбой могут стать моими друзьями, пришедшие ко мне с враждой или в качестве союзников моих врагов станут моими врагами, и я заявлюсь к ним в самый неожиданный момент. И повезёт тем, кто окажется мёртв.

По всей видимости, друзей среди этих благословлённых Морадина я себе не завоевал: красношлемный глянул на меня, будто я превратился в прицепившуюся к его подошве гадость, но на вопрос я ответил честно, поэтому он ответил: "Ты подлый человек и истинный мерзавец в глазах праведных. Но ты мне не соврал, потому я вынужден тебя пропустить".

Наконец мы добрались до четвёртой платформы, по размерам превышающую все три предыдущие вместе взятые и на которой была обставлена арена. Не мог не заметить, что все встреченные до этого сорок пять дворфов сидели на трибунах – все на одной стороне арены. Передо мной находился голем, обладавший формой дворфа, только как если бы дворф был три метра ростом. В руках у него находился огромный двуручный молот, и тот явно был не для красоты.

Лукаемора Сильверъорн

Женщина мифриловый голем

Великолепная защитница (Паладин)/Сокрушительница врагов (Боец) 60 уровня

Титулы: Благословлённая Морадина, Страж, Живой голем, Погибель демонов, Погибель нежити, Погибель зла

Голем посмотрел на меня с презрением, будто я был каким-то насекомым, и сказал: "Ты дал честные ответы на вопросы, но этими ответами приговорил себя к куда большему испытанию. Теперь ты предстанешь перед Судом! Пускай твоё чёрное сердце обольётся кровью!" – и в этот момент дворфы на трибунах все испустили боевой клич, а затем встали на колени; подтоки копий звенели при ударах о каменные трибуны. А затем они укрылись золотым светом, и тому ответило сияние, окружающее голема.

Лукаемора Сильверъорн

Женщина мифриловый голем

Великолепная защитница (Паладин)/Сокрушительница врагов (Боец) 60 (105) уровня

Титулы: Благословлённая Морадина, Страж, Живой голем, Погибель демонов, Погибель нежити, Погибель зла

Ну это же просто волшебно. Как только в нашу сторону стал двигаться голем, я выкрикнул приказы: "Севера, Камла, Килана, Джастра, Делла, УБЕЙТЕ ДВОРФОВ! Все остальные, за мной!" – и на этом я принял свою форму дрейка, а затем использовал магию, которую узнал от Киланы после битвы с Королевой в Клетках Исчезнувшей Королевы. Мои навыки ей уступали, но благодаря и так увеличенным росту и силе я смог сравняться с големом, а силу так и вовсе бустанул на 25%!

С дракоьньим рёвом я рванул навстречу голему. Голем-паладин, безусловно, являлся наихудшим оппонентом для нашей команды, за исключением, может, какой-нибудь слизи-паладина. Мы все относились ко злу (а потому были уязвимы), а добрая часть нашего успеха зависела от критических ударов и скрытных атак – от того, что мы не можем использовать против големов. Нас, по сути, оставили без нашей главной силы, параллельно выцеливая наши слабые места. Как же противно, когда твою тактику используют против тебя же.

Но к такой ситуации мы были готовы. Ну, не прямо к такой; скорее, к работающим сообща големам и юзерам святой силы. Дэмэдж дилеры отправились разобраться с дворфами на трибунах, обездвиженными в принятых ими позах во время передачи своей силы голему. И это определённо было нам на руку, ведь даже с моим собственным баффом и баффами, наложенными Хрозн с Нитроэль, по грубой силе до этого голема я всё ещё не дотягивал.

Голем оттолкнул меня назад, но этого не хватило, чтобы в полной мере освободить ему пространство для размахивания своим могучим молотом, поэтому ему пришлось и дальше бороться со мной, и в этот момент я дыхнул в лицо существа адским пламенем. Юкико, Хрозн и Нитроэль окружили создание. Как Рыцарю смерти и Чёрному стражу, Хрозн и Нитроэль были известны заклинания, отлично работающие против существ с добрым мировоззрением (в том числе и паладинов). Но поистине спасла нас именно Юкико. Каждый раз, когда голем делал попытку скастовать заклинание, намереваясь обрушить на нас святое возмездие, взмах её катаны срывал заклятье. Её Противомагическое лезвие, которым её наделил продвинутый класс Мэдзикиры (Убийца магов), стало для нас настоящим спасением.

По мере битвы я стал замечать, что голем понемногу слабнет. Его уровень упал с завышенного 105-го обратно до привычного 60-го! Рискнув перевести взгляд в сторону, я издал драконий триумфальный рёв при виде того, как пятёрка, которую я отправил на трибуны, вырезает дворфов. Попытавшиеся продолжить передавать силу голему, были беспомощны против их атак, а вступившие в бой остановили передачу силы голему. И несмотря на это, на трибунах у них не было ни шанса образовать фалангу, потому магия льда Деллы посеяла среди них разрушение.

Благодаря тому, что уровень этой штуки упал до уже удобоваримого 60-го (а ещё тому, что она потеряла полученные перед этим баффы), я наконец сумел превозмочь голема, выбив у него оружие. Теперь это битва адского пламени и когтей против металла, но уж в ней я могу победить. Естественно, битва даже близко не была такой честной, ведь в этот раз шло сражение девяти против одного и на поддержку существу никто не спешил. Раз уж за нами наблюдают боги, я решил устроить шоу:

– НИТРОЭЛЬ, ДАВАЙ СО ВСЕЙ СИЛЫ! – с этим криком я схватил голема за (к этому моменту уже) деформированную руку, закрутил крупное создание и бросил того в воздух. Счастье, что мифрил (а, следственно, и мифриловые големы) легче остальных металлов. С помощью облегчённого веса големы увеличивают свою скорость и ловкость, но, к великому сожалению для этого голема, это позволило мне провернуть данный трюк.

В воздухе уже поджидала Нитроэль, а две её руки крепким хватом сжимали молот. На высоте полёта существа она, собрав всю доступную силу, ударила голема прямо по спине губительной для того нечестивой атакой, раздробив пластину и отправив существо в поразительной скорости полёт прямо вниз, где то оставило ещё более поразительный кратер.

Когда утих звук металла, на дальнем конце платформы открылся портал.

Испытание Морадина пройдено. Несмотря на то, что вы в полной мере доказали слова о невероятной черноте вашего сердца, вы без страха предстали перед трудностями и ответили им с решительностью и яростью молота, бьющего по наковальне.

ОЗ и ОМ полностью восстановлены.

Все откаты сброшены.

Все награды будут получены по завершению Испытания богов.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 91 - Испытание богов: Лолс**

Как только мы попали на второй этаж данжа, нас тут же окружила непроглядная тьма. Благо с нашими способностями и заклинаниями Киланы нам не было нужды освещать путь и раскрывать своё местоположение: видеть во тьме нам помогала магия. Только вот видели мы лишь окружающие нас бугристые стены. Исчезли стены из обработанного камня с прошлого этажа, а эти же казались уже какими-то более естественными.

Услышав во тьме противный скрежет, я определил наверняка, что за божество нас сейчас проверяет.

С максимально возможным спокойствием я произнёс: "Держимся вместе. Высматриваем ловушки, ищем противников над собой. Это нам подарочек от Королевы Пауков – ждём пауков и дроу". После этого мы двинулись, держась предельно тихо (что не сильно помогало, учитывая, что среди нас есть ребята в тяжёлой броне), не спеша пытаясь найти дорогу в ветвящихся тоннелях этого мейза.

Мейз походил на те, о которых говорится в мифах: даже без угрозы сражения с врагами, без поисков лута – всё ещё оставалась опасность основательно заплутать. Не будь у нас "магии путешественников", позволявшей наносить на карты пройдённую область, мы бы к этому моменту уже сто процентов потерялись.

С появлением пауков мы вступили в бой. Кучи пауков. Серьёзно, просто КУЧИ пауков: начиная полчищами малюток и заканчивая пауками размером с большущих волков. С них падал приличный лут, особенно для людей, тащащихся от ядов и крафтовых материалов с уклоном в паукообразных, да ещё и Камла раз нашла сундук с зельками, что всегда приветствуется.

Естественно, лёгкие времена подошли к концу. Этот конец наступил, когда мы обнаружили широкую пещеру, внутри которой была растянута паутина – так плотно, чтобы сформировать в помещении внутри пол. Под паутиной виделась непроглядная тьма, уходящая кто знает насколько далеко. В центре паутины находился огромный паук размером, может, с небольшой грузовик, охраняющий украшенный чёрный сундук, которому была придана форма паука.

Паутинная Королева Бездны

Монструозный паук

70 уровня

Титулы: Погибель инкубов, Убийца мужчин, Зверушка Лолс

Практически полностью уверен: эту тварь там разместили, чтобы убить меня, ну или как минимум ослабить. При этом я не могу воспользоваться проверенной тактикой и сжечь его адским пламенем, потому что огонь с очень большой вероятностью может перекинуться на паутину, отправив нас падать в пропасть неизвестности. Падение длиною в вечность и последующее превращение в лепёшку точно не входили в мой список, как я хочу умереть в этой игре.

Благо паутина было достаточно толстой, чтобы мы могли по ней практически нормально передвигаться, но сама она была липкой и замедляла нас. Из-за этого лёгкая битва превратилась в более долгое сражение на выносливость. И всё же избиение всяких херовин, пока они не смогут двигаться, – это типа наша фишка, потому вскоре мы уже сразили эту гадину.

Левое око Королевы

Тип Инструмент Ранг Божественное

Данный фиолетовый камень размером приблизительно с человеческую руку. За пределами Испытания богов он имеет существенную ценность, однако вынесение его с испытание равняется отказу от остальной части подземелья, потому как Левое око Королевы – один из двух ключей, необходимых для прохождения этого уровня Испытания.

Все пауки будут приманиваться к вам.

Со вздохом я посмотрел на камень. Обернувшись к остальным, я произнёс: "Похоже, нам придётся прочесать весь остальной мейз и найти второе такое".

Этот уровень был настолько садистским, насколько этого стоило ожидать от Королевы Пауков. О, нет, все испытания вполне можно было осилить, но вот только они всё продолжали наплывать на нас, почти не давая времени на отдых и восстановление. Ещё появлялись факторы, ограничивающие доступные нам возможности и тем самым заставляющие ради победы действовать усерднее. В некоторой степени всё это – уменьшенная версия того, что она всё время делала с дроу – бросала их в суровые испытания, чтобы сделать тех сильнее. Ну, по крайней мере оставшихся в живых.

На то чтобы отыскать следующего "босса", нам потребовалось два часа чуть ли не безостановочных боёв. Да, уровень противников был всего в рамках 40-х, но без времени на отдых мы начинали совершать ошибки. Этот уровень нас ослаблял – медленно, но верно.

Ядовитая Королева Бездны

Монструозный паук

70 уровня

Титулы: Погибель инкубов, Убийца мужчин, Зверушка Лолс

Эта битва кое-как отличалась. Паук был таким же огромным, как и предыдущий, но заместо затаскивания нас на паутину он предпочёл остаться на стенах – вне зоны досягаемости, плюясь в нас ядовитыми и кислотными атаками. Вдобавок у него ещё была и орава паучат, которых он призывал атаковать нас, чтобы мы не сожгли его дистанционными атаками. Что ещё хуже, яд и кислота так и вообще ЛЕЧИЛИ мелких пауков.

Правое око Королевы

Тип Инструмент Ранг Божественное

Данный фиолетовый камень размером приблизительно с человеческую руку. За пределами Испытания богов он имеет существенную ценность, однако вынесение его с испытание равняется отказу от остальной части подземелья, потому как Правое око Королевы – один из двух ключей, необходимых для прохождения этого уровня Испытания.

Все пауки будут приманиваться к вам.

Мы распластались на земле у появившегося после завершения битвы сундука. Так как нам нужно было выкроить время отдохнуть и восстановиться, я вместе с Киланой создал стены из адского пламени, которыми мы заблокировали входы внутрь огромной пещеру, в которой мы оказались, что подарило нам немного времени перевести дух, при этом без необходимости разбираться с нападками пауков – по крайней мере на время.

Как только мы отдохнули, то направились в предполагаемый центр лабиринта. Исходя из показанного на моей карте, планировка данного уровня напоминала паучью сеть, потому конечная цель (а также путь на следующий уровень) почти наверняка будет в центре. Атаки так и не прекратились. На самом деле, теперь, когда у меня были оба ключа, казалось, они стали прибывать только быстрее.

Не в силах больше мириться с этой медлительностью и опасениями, что к нам могут стянуться все обитатели этой массивной паутины, мы двинулись с предельной возможной скоростью – такой, чтобы не активировать каждую ловушку из разбросанных в преодолеваемый сейчас нами огромнейшем коридоре. Это была жёсткая битва в стиле блицкриг: мы атаковали со всех сил всё, что попадалось нам на пути, пробивая себе большую дыру, через которую можно было пройти.

Наконец-таки мы пробились до центра. И в тот же момент остановились все атаки: пауки держались за пределами магических щитов, установленных на огромном помещении. На большом каменном помосте стояла прекрасная статуя из обсидиана. С виду это была драйдерка, но куда более впечатляющая, хоть это и был всего лишь камень. В возвышающейся на шесть метров в высоту статуе я заметил два углубления, на месте которых должны быть те самые глаза.

Не упустив изощрённую подсказку (ладно, настолько же изощрённую, как план Вайла Койота), Нитроэль и я взлетели вверх и разместили два Глаза в нужных местах. Прошёл импульс, от статуи распространилась волна силы, и мы поспешно воссоединились с остальными на земле. Я приманил Джастру стать подле меня. Что бы ни было дальше, её проницательность тут точно поможет.

Аватар Лолс

Женщина божественный аватар

<Скрыто>/<Скрыто> 900 уровня

Титулы: <Скрыто>

– Вот же ж чёрт.

Когда статуя пришла в движение и каким-то необъяснимым образом обратилась живым созданием, я сделал глубокий вдох. Не говорю, что к этому причастны божества; что я хочу сказать, так это то, что к этому причастны божества. Хех, сам себя иногда до смерти смешу. Когда метаморфоза статуи в аватар одной из противнейших богинь в игре завершилась, я взглянул на Джастру и увидел, как она уже уткнулась лицом в пол. Ну, этого, наверное, следовало ожидать.

И всё же внимание аватара было обращено не к ней. Быть может, Джастре это было и по душе, но вот я от того, что на меня был устремлён взгляд аватара, в восторге не был ну никак. Когда она заговорила, это чувство только усугубилось.

– Вот, значит, тот нахальный мужчина, поспевший принести клятву на моём имени? И буквально после этого он смеет вторгаться в моё Испытание?

Я сделал вдох и отвесил глубокий и низкий поклон: "Леди Лолс, Королева Пауков и та, от которой дроу получили свои лучшие качества, этому смиренному смертному в радость лицезреть вас лично, хоть я и мечтать не мог, что это возможно – чтобы такая возвышенная особа, как вы, заметила кого-то на подобии меня".

Аватар мрачно усмехнулся и двинулся вперёд, но я и не подумал доставать оружие или принимать защитную позицию. Я хорош, но разница в 800 уровней гораздо больше, чем я могу превозмочь. Если дело дойдёт до битвы, я покойник – тут к гадалке не ходи. С такой мыслью выбор стал предельно очевидным: не позволить делу дойти до битвы.

– Я обращаю внимание на всех, кто приносит клятву на моём имени, смертный. Особенно когда этот человек одновременно с этим клянётся на имени ещё и трёх других божеств. Чего же ты пытаешься этим добиться?

– Ничего особенного, Ваше Преосвященство. Как вам известно, я являюсь путешественником. Отправляясь в этот мир, я рассчитывал отыскать новые ощущения и развлечения, не желая быть связанным обременительными обязанностями, как, к примеру, паладины. Но обстоятельства вынуждают меня отправиться в земли дроу, что довольно рискованное дело для такого, как я, – мужчины не расы дроу. Я бы мог использовать магию и замаскироваться, но такое решение несовершенно и при раскрытии может привлечь ко мне дурное внимание.

– До принесения клятвы я не имел представления о том, какой она возымеет эффект, но решил, что раскрытие моих намерений послу Крэйрде может дать мне поблажку и обеспечить проход в те земле без нужды вести битву на истощение, которую я, без сомнения, проиграю. То, что благодаря этому мои отношения с вашими последователями по крайней мере не враждебные, – уже лучше того, на что я рассчитывал.

– Хмф. И что же ты намереваешься делать после того, как исполнишь пожелание своей рабыни отомстить её семье? И почему я должна позволить тебе отправиться дестабилизировать ситуацию в моём королевстве?

Я пожал плечами и ответил: "Ну, если они настолько слабы, что с ними могут справиться такие, как я и люди со мной, разве достойна тогда семья Джастры вашей защиты? Как я слышал о дроу, вы ставите перед ними испытание за испытанием и отсеиваете из их общества слабых, поддерживая их силу. Я могу просто стать очередным испытанием для ещё одних из них. Да, может, как испытание я и не чета махинациям какого-нибудь другого дома дроу, но уж точно смогу потягаться с теми или иными опасностями Подземелья".

Аватар сузил на меня глаза: "Умно, инкуб. Умно. Ну, если желаешь стать испытанием для верующих, я дарую тебе испытание – задание, подобающее твоей натуре".

Новое божественное задание!

Беспорядки в Амиасталасе

Всеми фибрами души не желая давать Лолс причины покарать вас за дерзость, вместо этого вы подали ей идею, как надлежащим образом "проверить" вас, ну и, разумеется, её последователей. Теперь ваша обязанность – отправиться в цитадель дроу – великую столицу Амиасталас – и выполнить три задания. Первое – вам нужно оплодотворить матрону правящего дома Амиасталаса. Второе – вам нужно поработить высшую жрицу Лолс. Третье – вам нужно убить великого архимага, при этом сильнейшего заклинателя в городе. От задания нельзя отказаться, а наказание за провал будет... суровым.

Ранг S – Божественное

Успех Оплодотворить матрону Фосанри Кальрэбан И поработить высшую жрицу Тамзрин Дрормал, И убить великого архимага Вимосса Вайильрата.

Провал Не справиться с любым из трёх заданий.

Награда

Опыт

Золото

Повышение репутации у Лолс

Повышение репутации у дроу

Уровневый предмет каждому участнику вашей команды.

Наказание Смерть с последующими связыванием и порабощением душ всей вашей команды Лолс и бесконечными пытками.

– А теперь иди. Жду новостей о твоих свершениях, – а затем аватар с хищным хохотом растворился, оставляя за собой лишь долгую спиральную лестницу из обсидиана.

Испытание Лолс пройдено. Королева Пауков проверила вашу силу и способности противостоять её детям, и вам удалось пройти это суровое испытание. Оказавшись перед аватаром самой богини, вы получили возможность заполучить её расположение или же познать судьбу, страшнее которой только смерть.

ОЗ и ОМ полностью восстановлены.

Все откаты сброшены.

Все награды будут получены по завершению Испытания богов.

Я вздохнул и сказал: "Ну, всё прошло хорошо".

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 92 - Испытание богов: Темпус**

– То есть мы просто замолчим то, как Лолс попросту взяла и бросила нас в самоубийственную миссию?

– Ах, да ладно тебе, Севера. Сама же знаешь: всё могло быть куда хуже. Мы до сих пор живы, к тому же мы определённо можем это пережить, особенно если перед тем, как пробовать силы на этом задании, мы найдём парочку подземелий.

– Делла, да как ты можешь такое говорить? Она же буквально отправляет нас сражаться с сильнейшими фигурами всей расы дроу!

Мы появились на следующем этаже, и в этот момент я решил вставить слово: "Потому что для неё никакого веселья отправлять нас на задание, выполнить которое у нас заведомо нет шансов – Делла права. Это опасный квест, может, даже опаснейший из всех, которые мы выполняли до этого, но перед тем, как делать шаг, мы тщательно всё спланируем, особенно когда придётся иметь дело с архимагом. Если повезёт, сможем найти заговорщиков, которые захотят улучшить своё положение и с радостью помогут нам с заданием".

Правило этажа

Славная битва

Все битвы обязаны проходить лишь с использованием силы одних лишь рук. Заклинания, созданные для нанесения урона или атаки противников, отключены. Заклинания, созданные для лечения или усиления бойцов ближнего боя, остаются неизменными.

– Oх как хорошо. Этот этаж наверняка посвящён Темпусу. Похоже, пришло время пустить в дело кулаки. Юкико, ты ведёшь. Мы с Хрозн прикроем тебя. Севера и Камла, возьмёте тыл. Нитроэль, будешь на подмоге. Джастра, поддерживай, когда сможешь: либо песнопениями, либо переманиванием проскользнувших врагов. Килана, то же самое: поддерживай или расправляйся с врагами. Делла, лечение.

И так закончилось всё время отданное нам на планирование время: как только отобразилось правило этажа, исчезли тени, и сразу стало ясно, что мы оказались на арене. Более того, выглядела она точь в точь как та арена, в которой проводились мои демонические поединки, только эта была побольше. И в центре этой арены разместились мы.

Противники наши стояли вокруг нас. Среди них было множество различных рас, но все они были теми или иными типами бойцов ближнего боя: рыцари в броне; разбойники со смертоносными кинжалами; монахи со стальными кулаками; варвары, орудующие мощным двуручным оружием, и так далее по списку. По словам Нитроэль, перед нами было чуть ли не четыре сотни врагов.

Вот же ж блин. Темпус точно не собирается давать нам продохнуть на этом этаже. Хотя, может, я и не прав: только к нам бросились первые враги, я сразу заметил, что, несмотря на свою численность, они никак не координировали свои атаки. Это была обычная толпа – не армия. Всё, что нам нужно, – принять защитную позицию в месте, где мы сможем встретить их и при этом не оказаться окружёнными.

ТУДА! Криком я собрал свою команду, и мы ломанулись через секцию, где враги были послабее, и пробились до стоявших у сломанной стены. Высилась она всего на два с половиной метра, но была крепкой; раньше она была углом некогда стоящего тут здания, что давало нам прикрытие сразу с двух сторон. То что нужно – что-нибудь крепкое, к чему можно стать спиной и сконцентрировать силу на внешней стороне.

Мы – благодаря силе наших атак и тому, что в этой в этой секции были враги по большей части 20-х уровней, которых мы с Юкико и Хрозн срезали, как коса колоски, – отвоевали путь к стене. А, они всё ещё представляли опасность, если мы зазнавались или отвлекались на другие угрозы, позволяя им пройти через нашу оборону, но такой уж особой проблемой, как можно было подумать, они не были. Перевес числом значит что-то лишь тогда, когда это число можно собрать, чтобы задавить противника.

Теперь же, когда мы упёрлись спинами в стены, у нас появилась возможность обеспечить себе защиту, при которой вероятность нашего выживания не будет равна нулю. Делла с Нитроэль остались позади, максимально осмотрительно раскидывая лечения, старательно растягивая ОМ. Килана осталась с ними, накидывая баффы на всех остальных, отдавая предпочтение заклинаниям послабее, но с длительным действием, оставляя без внимания мощные, развеивающиеся за минуту или быстрее.

Оставшиеся шестеро разбились на три пары: я и Севера, Юкико и Джастра, Хрозн и Камла. Мы сражались в меру близко, чтобы иметь возможность поддержать другую пару, если припечёт, но в то же время достаточно далеко, чтобы не мешаться друг другу. Передник в каждой паре держал на себе основной удар, а тем временем поддерживающий его делал всё, чтобы никто не обошёл того со стороны и не смог атаковать с тыла или же навалиться толпой на передника. Когда передник выдыхался, проседали его ОЗ или ОМ, они менялись местами – дать ему перевести дыхание и отхилиться. В реальной жизни такое бы не прокатило, но именно в этот момент нам впервые в какой-то мере на помощь пришла игровая механика.

А вот физика игры нам не помогала вот совсем, в плане: к примеру, из-за неё песок пачкался кровью, ещё из-за неё вскоре пред нашей позицией образовались горы тел. Для того чтобы грохнуться, достаточно было ступить на конечность любого павшего воина, и вот ты уже открыт для всякого рода ответных атак. Всё-таки не без причины людям не по душе сражаться на горе из трупов, помимо того, что это отвратительно.

Раздражённая, Хрозн выпустила одно из своих заклинаний, заставляющее трупы восставать в виде временных миньонов, и, к всеобщему удивлению, это сработало! Заклятье ни наносило повреждений врагам, ни являлось атакой. Нет, сами эти миньоны были всего-навсего низкоранговыми скелетами и зомби, ещё и потерявшими несколько уровней от имевшихся у них при жизни, однако лишние тела, атакующие наших врагов, сняли давление со всех остальных. Мы с Хрозн переглянулись и тут же обменялись кивками, после чего я тут же перешёл к выдаче приказов:

– Нитроэль, вперёд! Хрозн, поддержка. Отправь своих миньонов – пускай устроят заваруху. Делла, следи за хилами: будет худо, если ты случайно уничтожишь кого-то из наших новых друзей. Держите оборону и дайте Хрозн делать свою работу – избавляться от трупов перед нами!

С боевым кличем Нитроэль полезла на боевой фронт, сгорая от желания оказаться в гуще событий; её молот опустился на голову несчастного эльфа-воина, раздробив ту, будто виноградину. Хрозн воскресила павшего дворфа на стороне эльфа в виде скелета: плоть на его костях истаяла, и он встал; на нём всё ещё была надета его броня, а в руках он до сих пор держал двуручный молот. Скелет повернулся и начал размахивать этим огромным молотом, пробираясь через толпу, бездумно следуя заданию нанести как можно больше урона врагу.

За этим скелетом вскоре последовал другой, а затем ещё один. Тем временем те из нас, стоящие в передней линии, не переставали вырезать надвигающиеся вражеские силы. По предварительным подсчётам Нитроэль, их больше нас в сорок раз. Естественно, мы жульничали – использовали кусок стены, чтобы ограничить количество противников, способных атаковать нас за раз, при этом не позволяя им нас разделить. Нам удалось здорово растянуть свои ОЗ и ОМ благодаря своевременному лечению и поддержке баффами, а заодно и обменом местами – отдохнуть и восстановиться. В реальной жизни нас бы уже давным-давно прикончили.

Но изменили ход битвы именно скелеты. Вражеские силы являлись всего-навсего толпой – не армией, потому у них не было хилеров и некому было следить за тем, сколько урона получают передние ряды. То есть скелеты помогли нам ослабить врагов, при этом ещё и отвлекая их время от времени, благодаря чему у нас даже проскакивала возможность устраивать скрытые атаки.

Плавно числа начали смещаться в нашу сторону. К моменту открытия трюка со скелетами 40 к 1 уже превратилось в 35 к 1. В таком соотношении звучит не очень внушительно, а на деле на поле умерло пятьдесят человек. Пятьдесят человек стало вставать по одному и присоединяться к нам. Не успели мы заметить, и вот уже 35 к 1 превратилось в 20 к 1. Уж не знаю, как мы к этому пришли, но во время боя раздалось наше пение, прерываемое оркестром из криков наших врагов и лязгов сталь о сталь.

И так на поле боя осталось всего девяносто врагов. Жалкие 10 к 1, не считая скелетов? Учитывая всё, через что мы прошли до этого, это казалось прямо светом в конце тоннеля. Отбросив защиту, мы бросились в контрнаступление на деморализованного врага, надвигаясь на них подобно ненасытным тиграм-людоедам. Враги замешкались, а затем не выдержали и бросились в бега, пытаясь сбежать с арены и спасти свои жизни. Скелеты отправились вдогонку и вырезали пару из них прямо на бегу.

Тедус Думхаммер

Мужчина полугигант, рождённый бурей

Боевой насильник (Варвар)/Убийца гигантов (Боец) 70 уровня

Титулы: Силач, Забиватель, Погибель людей, Погибель орков, Сексикутор, Убийца драконов, Любовник драконов

Зайнар Рэсспик

Женщина полугигант диких кровей

Скальд (Жрица)/Воин сну-сну (Боец) 70 уровня

Титулы: Силач, Сексикутор, Погибель людей, Убийца мужчин, Погибель орков, Погибель дворфов, Погибель пикси

Но не все враги сдались. А если точнее, – эти двое, возвышающиеся над остальными. В этом им отлично помогал рост в три метра – всё же они были полугигантами. Изучив полученную после анализа информацию, я пришёл к выводу, что абсолютно точно не хочу знать, как именно эти двое стали такими и что они здесь забыли. Я исследовал порочнейшие глубины Фочана, и кошмаров после этого мне хватит на всю оставшуюся жизнь, спасибо.

Сейчас уже вокруг двух этих столбов сплотилось где-то воинов десять. Ну как, сказать "сплотилось" будет приукрашением. Скорее, они прикрылись теми двумя полугигантами и использовали тех на манер мясных щитов, рассчитывая, что они, пока мы будем отвлечены, смогут нанести нам пару удачных ударов. Впрочем оставались только ребята в пределах 30-40 уровней. К этому моменту все бойцы с нижайшими и наивысшими уровнями (не считая тех двух столбов) уже встретили свою судьбу. Мы с Юкико взяли на себя атаку этих двух крупных воинов, а тем временем остальные либо поддерживали нас, либо занялись истреблением мошек.

Юкико метнулась влево, приняв на себя гиганта с большущим молотом, а я повернул направо и двинулся в направлении скальда с булавой и щитом. Теперь, на финишной прямой, Килана перестала беречь ОМ и бросила на нас увеличивающие рост баффы, отчего мы оба выросли и теперь уже не уступали по росту гигантам.

Столкнувшись со скальдом, я перестал следить за схваткой Юкико. С получением 50 уровня у меня почти не было возможности поучаствовать в затяжной битве с мечами наперевес. Естественно, это полностью моя вина, ведь это мы использовали блицкриговые тактики; но теперь мне представилась возможность опробовать навыки, полученные моим духовным оружием по достижению мной 50 уровня. Мунсунрайса обрела способность "Кромсающее лезвие", у которой был 10%-й шанс снизить защиту противника на 20, пока её тот не починит броню, делая его уязвимым к последующим атакам. Тайё но Цубаца получила способность "Бич заклинаний", а это означает, что вдобавок будут сниматься вражеские ОМ – в размере четвёртой доли от нанесённого урона.

При виде того, как я отрезаю у неё защиту и ОМ, при этом беспрестанно снижая её ОЗ, скальд от безысходности взревела. Безысходности от того, что по мере нанесения ей урона мои клинки хилили меня, при этом Делла при необходимости помогала мне спеллами. В битве на истощения я её обойду, и она это знала. Поэтому она предприняла решения подавить меня силой, вложив свои ОМ в усиление атак. Такого рода тактику я уважаю. Если понимаешь, что противник продержится дольше тебя, попытайся вместо этого быстро расправиться с ним – до того, как в дело вступит выносливость.

Но как ни прискорбно, к такой тактике я был готов. Когда она рванула в мою сторону, я отступил в сторону, а затем перехватил её руку с булавой своей и, воспользовавшись её ускорением, бросил её через плечо. Когда она оказалась на земле, я принял свою форму дрейка и придавил одной ногой. Когтистые руки помешали ей воспользоваться булавой или щитом, а тем временем к ней прильнули мои клыки, открывая от неё куски плоти, в ответ на что она закричала от боли и ужаса. Вид поедающего одного из их защитных столпов дракона окончательно сломил всех остальных, а когда от рук Юкикого пал и варвар с молотом, всё, что им осталось, – молить, чтобы их не съели, как того скальда, и даровали им быструю смерть.

Испытание Темпуса пройдено. Лорд Битв, бросив вас в сражение с невероятным перевесом, проверил вашу отвагу. Вы не замялись, не сломились. Вместо этого вы с доблестью вступили в бой и, воспользовавшись доступными преимуществами, сокрушили врагов, повергнув их на колени, слушая плач их женщин.

ОЗ и ОМ полностью восстановлены.

Все откаты сброшены.

Все награды будут получены по завершению Испытания богов.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 93 - Испытание богов: Некрон**

По нашему прибытию на следующий этаж нас горячо поприветствовал очередной голубой экран.

Правило этажа

Игра Дарвина

Всё восстановление ОЗ и ОМ установлено на 0. Всё магическое лечение заблокировано. Использование зелий и других расходников было заблокировано.

Ну да, "горячо" в данном случае неподходящее слово. Я напрягся на секунду, а затем глянул на остальных игроков в группе. Они все кивнули – медленно. Пространство, открывшееся перед нами, было чем-то, что невозможно увидеть в мире Фаренны, где и происходили события ВАО. Мы оказались на улочках современного города, но прошедшего, судя по виду, через настоящее пекло: тут и там горел огонь, стёкла были выбиты. Вдалеке слышались звуки сражения, но в нашей области всё было тихо. Слишком тихо.

Мы с Северой повели группу вперёд – медленно. На карте стоял маркер, указывающий, куда нам нужно. Осмотревшись, я увидел, что единственным местом, нетронутым пламенем, была верхушка одного небоскрёба. Здание это гордо украшал красно-белый восьмиугольный логотип, а под ним вниз уходило название компании: "PARASOL".

Вот же ж ёлки-палки. Я изучил наше окружение и нашёл не совсем убитый газетный киоск. Максимально тихо двинувшись к нему с группой, я отыскал самую новую газету. Это была Coati City Times. Что ещё хуже, в заголовке (который был нечитаемым для НИПов, но я сходу определил, что был написан на английском) было сказано о восстании мертвецов.

Мы попали в фильм про зомби.

Тихим шёпотом я сообщил всем, что очень вероятно здесь везде бродят орды зомби. Они были достаточно смышлёными, чтобы понять: сражение без использования лечащей магии и расходников – безрассудная затея, потому мы начали передвигаться так тихо, как только могли, надеясь не привлечь внимание, без сомнения, шатающихся повсюду зомбарей.

Вскоре наши подозрения подтвердились: мы добрались до перекрёстка, и нам на глаза попались слоняющаяся вокруг нежить. Благо они нас не заметили – пока. Мне пришлось воспрепятствовать Нитроэль полететь и размазать их, как она делает обычно. Нет, в ближнем бое мы на легке сможем с ними расправиться, но при этом не удастся избежать шума, который сгонит к нам ещё больше зомби. Так это работает в играх про зомби. Нигде никогда зомби по одиночке не представляют из себя проблему. Дело в орде, которую неизбежно привлечёт сражение, что рано или поздно тебя снесёт волной.

Затея с ближним боем была откинута, и вместо этого от нашей группы отделились те, у кого были сокрывающие способности и оружие дальнего боя, после чего нашли укрытие и начали обстреливать зомби. Зомби были слабыми – уровней где-то приблизительно 15-х – но и те 15-е уровни могут быть смертоносными, особенно в числе десятков тысяч. Однако эта пятёрка была молниеносно (и, что самое главное, ТИХО) снята, освободив нам путь к зданию Parasol Corporation.

По мере продвижения по улицам нам пять раз встретились бродячие банды врагов и пять раз нам удалось всех их убить, при этом не привлекая внимания. Последняя группа потребовала особого внимания: в ней было почти два десятка зомбей, а потому расправиться с ними и не выдать своего местоположения было сложно. Но всё же по итогу мы прорвались к тому самому зданию.

Несокрушимые, двери и окна здания всё ещё были целыми, как будто это здание – единственное на весь город, которое ещё не разграбили. Однако, учитывая признаки битвы, почти наверняка зомби пришли из середины здания, из чего напрашивается вывод, что в этом месте все проблемы как раз и начались. Также из этого следовало, что если и есть некая "нежить-босс", то она точно будет находиться здесь.

С надеждой, что большая часть нежити уже покинула здание, мы, так тихо, как только могли, двинулись блокировать дверь, чтобы нежити было сложнее пробраться внутрь. Как минимум любая подмога снаружи задержится по крайней мере ненадолго.

Не рискуя в такой ситуации доверять лифту, мы направились к пожарной лестнице. Пока что первый этаж был блаженно пуст. Навряд ли пустым было всё здание, да и, на самом деле, желания задерживаться тут и искать лут у меня не было. Мы нашли явные признаки того, что здесь проходила орда: об этом говорили разваленные лестничные перила, что мной было воспринято как неоднозначное благо, ведь благодаря этому у нас была куча металлолома, которую можно использовать для блокировки двери – просунуть через дверные ручки и ближайший поручень, чтобы дверь можно было открыть только выломав. Паранойя? О да. Но если ты живёшь в зомби-фильме, паранойя – жизнь.

Таким образом мы дошли до 30-го этажа. На нём мы нашли лестницу вверх, отрезанную, без всякого сомнения, неким взрывом, отчего она разрушилась и заблокировала путь. Эта лестница заблокирована, но находящаяся на другой стороне может быть всё ещё открытой. То бишь нам необходимо пройти через целый этаж.

Этаж этот оказался офисным адом – ветвящимся лабиринтом из двухметровых перегородок. Нам это даже давало своего рода преимущества: пока мы бродили, нам удалось ускользнуть от взгляда парочки зомби. Но вскоре мы узнали, что зомби также прятались ещё и в кабинках или же рыскали по углам в ожидании, пока мы на них наткнёмся. Именно здесь проявила себя во всей красе Севера: среди всех нас её способности стэлса были лучшими. Разведав дорогу впереди, она бесшумно отогнала одиноких зомби и провела нас на дорожку подальше от худших из них.

Мы добрались до пожарной лестницы, и я чуть не выругался. Тут тоже отсутствовали ступени, только ситуация была не так плоха, как на той стороне. Ступени на этом этаже сорвались и обрушились вниз, заблокировав нам проход вниз, но путь наверх всё ещё был открыт, если только нам удастся попасть на нужную лестничную площадку. Это, к слову, было довольно просто, учитывая, что среди нас есть ряд человек, способных летать или просто перепрыгнуть пропасть. Короче говоря, мы продолжили подниматься, не забывая по пути блокировать двери на различные этажи.

Это была долгая и утомительная работа, а всё ещё и усугублялось тем, что наша регенерация стояла на 0, из-за чего мы не могли воспользоваться ОМ, чтобы облегчить себе процесс. Думаю, этот сэттинг в полной мере соответствует этажу, посвящённому богу смерти. Никак иначе не прочувствовать смерть лучше, чем через сюрвайвл-хоррор. Честно говоря, если бы народ в нашей группе не был знаком с фильмами про зомби и не играл прежде в игры про них, мы бы умерли задолго до достижения этого здания; в крайнем случае были бы слишком изранены, чтобы успешно пройти босс-баттл, который, мы все знали, нас ожидает.

К моменту достижения 69-го этажа мы все были усталыми, обозлёнными да и попросту расстроенными. С этого этажа можно было выбраться на крышу, но, сюрприз-сюрприз, только через другую лестницу. Нам придётся пересечь ещё один заполненный зомби этаж. Всё общение мы свели к шёпоту, да и к нему прибегали лишь при необходимости – так на нас давило гнетущее чувство страха. Несмотря на предпринятые меры для того, чтобы ограничить число возможного подкрепления, мы все знали: неверный шаг, и на нас двинется целая орда.

Элита Parasol

Мужчина зомби

30 уровня

Титулы: Погибель людей

Верхний этаж, он был отведёт руководителям и их дорогущим офисам. По всей видимости, все шишки удалились сразу же, как началась атака зомби, но на их месте остались зомби, одетые в униформу службы безопасности Parasol. Вероятно, их использовали в качестве пушечного мяса, а тем временем руководство скрылось на вертолётах. Как бы там ни было, теперь нам предстоит сразиться, так как в коридоре прямо за дверью нас поджидало двадцать зомби.

Я приказал Делле использовать свои лечащие заклинания с широким радиусом действия. Как и ожидалось, нам они ничего не сделали, а вот оказавшиеся в области её атаки зомби получили серьёзные повреждения и стали для нас лёгкой добычей. Мы передвигались максимально тихо, по пути расправляясь со всей встреченной нами нежитью. В конце концов мы добрались до другой стороны здания, вырезав по пути шестьдесят этих грёбаных зомби.

Но удача была на нашей стороне, и местное начальство было неравнодушно к шумоизоляции, благодаря которой нам удалось избежать того, чтобы звук дошёл до нижних этажей, при условии не использования взрывных атак. Пока все остальные взяли передышку и отдыхали, чтобы восстановить свою выносливость, хоть их ОМ это и не вернёт, мы с Северой бесшумно выдвинулись и заблокировали двери на нескольких этажах под нами. Это хотя бы на какое-то время задержит добрую часть первого подкрепления.

Тиран Т-103

Мужчина человек мутировавший зомби

100 уровня

Титулы: Погибель людей, Бедствие

Крыша, как я и ожидал, находилась под охраной. Единой моей надеждой было, что я был не настолько прав насчёт того, ЧТО её охраняло. Два метра ростом; обладающее огромными габаритами; на шее у него были странные вздувшиеся вены, напоминающие собой щупальца; рот на постоянной выступал назад, обнажая зубы, и пришитое кожей, перекрывающей один, лицо, – внешний вид этого существа будто был порождением кошмаров.

И в этот момент оно понеслось на нас.

– В РАССЫПНУЮ! НЕ ГРУППИРОВАТЬСЯ! – мне едва удалось уклониться, когда к моей голове потянулись когти, что видом своим походили на тесаки из самой преисподней. – СЕВЕРА, СНАЧАЛА ЗАБЛОКИРУЙ ДВЕРЬ! – не хватало ещё, чтобы к этой схватке присоединились. Я очень, очень не хочу, чтобы к этой схватке присоединились.

Я перекатился вправо – прямо перед серповидными лезвиями рока – и улыбнулся при виде того, как Килана подорвала эту тварь адским пламенем, а затем к ней бросилась Юкико: её катана врезалась в крупную нежить, после чего девушка поспешно откатилась назад – полученное от лисьих духов наследство доказало свою пользу в виде дополнительной ловкости. "Делла, Нитроэль! Подготовьте свои лучшие хилы! Хрозн, если у тебя есть что-нибудь, что дебаффнет эту гадину, выкладывай! Кто не в состоянии принять удар этой твари, держитесь подальше от его когтей!"

Битва была жёсткой. Если бы мы не подкопили ОМ для этого сражения, не избегали как можно больше битв на пути сюда, то стали бы просто ягнятами на бойне. Но даже при этом мы всё ещё находились в чертовски затруднительном положении. Тиран был силён, да, но при этом гораздо быстрее, чем должна быть такая громила. Если бы Хрозн не использовала на полную свои дебаффы и не ослабила эту тварь, Джастра, Камла, Юкико и я попросту не смогли бы продержаться, даже при наложенных на нас Киланной баффах.

Севера рванула вперёд, с высокой скоростью нанеся удары, после чего вытанцевала из области поражения, а мы тем временем устроили чудищу мучения. Благо это существо было тупым как пробка и набрасывалось на последнего атаковавшего его в несообразной агрессии. Что было хорошо для Камлы: вампирша могла спокойно избивать эту тварь шквалами атак; но также не обернулось минусом и для нас, потому как нас было достаточно, чтобы постоянно её отвлекать и не давать нацелиться на кого-то конкретного. Всё это время Делла с Нитроэль опустошали свои ОМ на лечащее заклинание за лечащим заклинанием, нанося Тирану ужасающий урон.

В конце концов нам удалось уничтожить эту махину огнём из лечащей магии и адского пламени, отчего мы все разом выпустили вздох облегчения. Облегчение это мгновенно разбилось в щепки шумом стуков о входную дверь, ведущую в здание. Битва привлекла внимание. Нужно найти отсюда выход, пока не...

Испытание Некрона пройдено. Вы показали, что есть битвы, которые нельзя выиграть одной лишь грубой силой. Пусть некоторые назовут подобные действия трусостью, вы выживите, а они тем временем станут частью легионов нежити. Сохранив ресурсы, чтобы использовать их все за раз, вы поразили врага гораздо выше вашего уровня.

ОЗ и ОМ полностью восстановлены.

Все откаты сброшены.

Все награды будут получены по завершению Испытания богов.

Будто наши мольбы были услышаны, на краю крыши появился портал. Мы побежали прямо в него – как раз в момент, когда дверь была выбита нападками нежити. Мы пережили Коати-Сити.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 94 - Испытание богов: Ловиатар**

Никогда не был большим фанатом жанра сюрвайвл-хоррор. В основном потом, что вот это "сюрвайвл-хоррор" равно "безнадёжно беги туда-сюда, сражаясь за свою жизнь, а потом умри снова и снова, и снова, и снова...". Быть может, на старых консолях и компьютерах эта хрень и было дохрена веселой, только вот с полным погружением она начала привлекать только "особый" контингент. А именно – контингент, который в ВАО получает титул "Мазохист".

Правило этажа

Легендарные страдания

Каждые пять минут, проведённые на этом этаже, на вашу команду будет накладываться случайный дебафф длиной 5 минут. Каждые 60 секунд, проведённые в бою, на одного члена команды будет наложен другой случайный дебафф, что будет длиться вплоть до прохождения этажа. Боль повышена до 125%.

Ну вот почему я так и не научился держать свои мысли при себе?

Я покачал головой. У нас нет на это времени. "Что же, ребята! Будем спидранить. Шевелитесь максимально быстро, всех встреченных убивайте как можно быстрее. Если кажется, что убить быстро нельзя, принимаем удар и сбегаем от битвы. Севера, мы с тобой спереди. Все остальные, идите поближе к нам. Делла, готовься хилить: времени искать ловушки у нас не будет".

Мы впрыгнули в место, оказавшееся мейзом. Ну, точнее будет назвать его лабиринтом: всё таки тот был под землёй, все дела. В общем, мы попытались пробежать через него и найти выход, что привело к проблемам, когда мы триггернули первую ловушку – выстрелившие из стен и намеренные раскромсать мою плоть колючие цепи. Благо я принял удар своим Адским Щитом, хотя тот развалился сражу после первого же удара.

После этого мы призамедлились. Если ловушки могут с одного удара уничтожить мой щит, нужно быть осторожнее.

Магический дэмпфер

Все магия на 10% менее эффективна на протяжении 5 минут

И в этот момент дал знать о себе первый пятиминутный дебафф. Был он не таким уж ужасным, 10% – не хорошо, но и не так проблемно, как могло быть. И всё же из этого следовало, что по мере продвижения вперёд нам следует быть осторожнее.

Найденные нами ловушки, само собой, не ограничивались "шипастыми цепями погибели". Были и ловушки-ямы, и кислотные ловушки, и необычная скульптура демонической головы, дезинтегрирующая всё проходящее мимо неё, и это далеко не конец. Но узнав о них заранее, мы имели возможность продвигаться дальше.

Инверсивное отражение

Пространственные координаты отражены. Действия приводят к противоположному итогу и обратным эффектам. Длительность: 5 минут.

Вот этот дебафф накинулся на нас, когда бы только добрались до первого минибосса. И божечки, какой же он гадостный.

Масляный шар

Мужчина мерзость

70 уровня

Каких-либо классов у этой штуки я не видел. Получается, у него только уровни монстров? Хотя, может быть, просто мне нельзя было их знать. Короче говоря, это... создание выглядело относительно гуманоидным, но было до ужаса жирным; на шее у него были складки, а на брюхе красовался огромный вертикальный порез. И сейчас оно надвигалось к нам со скоростью, которой от такой махины не ожидаешь, параллельно с этим хохоча.

Мы попытались начать действовать, но тут же обнаружили, как работал Инверсивный поворот. Скажем, ты хочешь пошевелить правой рукой. Вместо этого ответит левая. Было так дико, но передвижение налево заставляло тебя идти направо, а хуже всего то, что при атаке врага ты наносил урон себе. С другой стороны, атака самого себя приводила к нанесения урону врагу, хотя боль и приходилась по тебе. Увы, атаковать нас враг мог без всяких проблем.

Битва, как следовало ожидать, была жёсткой. Мы использовали все свои лучшие тактики для убийства гуманоидов, но этот сенобит оказался сильным гадом, так у него ещё была и шипастая цепь, которая также приносила нам немало проблем. По итогу, чтобы уложить этого чувака, нам понадобилось две минуты – и всё лишь потому, что нам понадобилось время догадаться атаковать самих себя. На самом деле, это совершенно случайно узнала Хрозн: она попыталась инверсивно уклониться от шипастой цепи, из-за чего потеряла равновесие. Только вот причинять себе 125%-ю боль – занятие, от которого мы бы обычно воздержались, не считая тех среди нас, у кого есть титул мазохиста.

Две минуты в бою равнялись двум дебаффам. "Благодать" снизошла на Камлу с Юкико. Камлу сразу же пригласили к потолку: на неё наложился дебафф "Обратная гравитация", вынудивший её передвигаться с нами по лабиринту вверх дном – на потолке. А Юкико получила дебафф "Без CQB": после этого ей было запрещено наносить атаки в ближнем бою, и это было куда как хлопотнее.

Телообмен

Обмен телами с другим членом вашей команды на 30 секунд. Повторяется каждые 30 секунд на протяжении 5 минут.

Только мы нашли второго минибосса, и на нас пал ещё один случайный дебафф. Прочитав окно с текстом, я скривился: "Дела наши... – а затем внезапно моя точка зрения изменилась. Глянув вниз, я понял, что оказался в теле Джастры. Закончив свою речь, я приметил, что теперь разговаривал её голосом, и как же странно это было: – ...плохи. Итак, дать хороший бой в таком состоянии мы не сможем. Поэтому просто..."

Теперь я был в теле Северы: "...подождём и посмотрим, будет ли проще сражаться со следующим дебаффом". Все согласились, хотя выглядело это так, будто Хрозн согласилась дважды, а Камла вообще не ответила, но всё из-за того, что все постоянно перемещались. Дебафф просто отвратительный, да и создан даже не для того, чтобы разбить команду, но поиметь тебе мозги.

Легковозгораемое пламя

Огненные атаки приносят в 2 раза больше урона, эффекты горения наносят в 2 раза больше урона и длятся в 2 раза дольше. Длительность: 5 минут.

Следующий оказался не намного лучше, но был терпимым. Потому мы завернули за угол и стали перед минибоссом, что был по меньшей мере уродливее предыдущего.

Болтун

Мужчина мерзость

70 уровня

У этого был такой вид, будто его кто знает сколько пытали: он весь был так располосован шрамами, что даже его глаз нельзя было увидеть, а плоть на его некогда гуманоидном лице была оттянута назад, оставляя его зубы всегда на виду. Одетый во всё чёрное, как и мерзость до этого, этот Болтун имел при себе две усеянные шипами цепи, которыми сразу же замахнулся в нашу сторону, при этом не переставая шевелить зубами в безыскусной попытке заговорить с нами.

По сравнению с прошлой эта битва выдалась проще – мы не сражались со своими собственными телами (и природным нежеланием пырять себя), да и враг не использовал огненные атаки, потому и Легковозгораемость так и не вступила в игру. Но всё равно на то, чтобы довести ОЗ этой скотины до 0, нам пришлось потратить минуту, отчего очередного члена нашей команды ожидал дебафф. В этот раз удар приняла Джастра, получив дебафф "Безмолвие", не позволяющий ей разговаривать. Для барда это, само собой, серьёзная проблема, но хотя бы он не задевал её способности Монахини.

Позже случился неприятный момент: мы все попались в ловушку с молнией, предусмотрительно защищённую от обнаружения разбойниками до активации; после с потолка на Деллину голову упала проволочная сеть, и, покрыв её, начала стягиваться, намереваясь порезать ту на кусочки. Благо нам удалось её вовремя остановить, но опасность на этом уровне постепенно росла как в уровне самой опасности, так и чистом садизме, её представляемой. Пока мы взяли передышку на входе в комнату минибосса, я задумался о том, что этот уровень символизировал Ловиатар – вестницу боли – а потому чего-то меньшего ожидать не следовало.

Кризис идентичности

Все участники команды принимают противоположный от имеющегося пол на 5 минут.

И, по всей видимости, эта богиня отлично понимала, что не вся боль являлась физической. Глядя на остальную группу, я просто был рад тому, что дебафф решил повлиять и на нашу одежду, из-за чего она всё равно была впору, потому как изменились все: Делла, Камла, Севера и Хрозн – каждая стала на четыре-пять дюймов выше, шире в груди и вообще превратилась в рослого мужчину. С другой стороны, Килана, Севера, Юкико и Нитроэль по большей степени сохранили свой прежний вид, если не считать большущие выпуклости меж ног – они явно стали футами. И остался лишь я...

Опустив взгляд, я оказался впечатлён размером выпуклости у моей груди. Воспользовавшись экраном моего персонажа как зеркалом, я выпустил вздох. Я не просто стал женщиной, я стал СЕКСИ! Может, тут свою роль сыграло то, что у меня значение харизмы, считая бонусы от предметов, превышало 1500, а потому вполне логично, что я получил формы, за которые модели из эротических журналов убили бы. Кстати, по всей видимости, моя футболка и трусы, не говоря уже о нагруднике, сами переделались, чтобы лучше демонстрировать мои... достоинства.

Я заговорил, и даже мой голос стал шелковистее, женственнее, как будто тот принадлежал какой-нибудь девице из старых чёрно-белых нуарных детективов. Бросилось в глаза, что одновременно с моей речью бугорки у остальной группы стали ярко выраженными. И именно в этот момент я осознал противную причудливость этого дебаффа: все наши тела были сексуализированны в соответствии с нашими новыми гендерами, ещё и гормоны буйствовали. Эта ситуация, без сомнения, вызвала бы уйму стресса для тех, кого не устраивает своя ориентация. Проблемно.

– Ладно, хватит глазеть на меня. Позже будет предостаточно времени поговорить. Нам нужно убивать боссов!

Леди

Женщина мерзость

70 уровня

Эта... девушка перед нами, как и все до этого, была одета в чёрное, а на её бледно-белой голове не было ни волосинки. Через переносицу у неё проходила игла, а прямо под основанием черепа проволока, что, казалось, проходила её голову насквозь. У неё было вскрыто горло, плоть раздвинута проволоками. В одной руке она держала кинжал-пилку с крюком на конце, сделанный больше не для нанесения смертельных ран врагу, а для разрывания плоти и причинения боли. И, в отличие от всех остальных. эта женщина заговорила:

– Довольно прелюдий, Зайн. Время поиграть.

Я покачал головой: "Извини, бэйба, но ты не в моём вкусе – даже если бы я сейчас был парнем", – а затем умолк, потому как она бросилась к нам, размахивая этим зловещим ножом. Вдобавок нам ещё пришлось побеспокоиться о вылетевших из стен лабиринта цепях, попытавшихся одновременно связать нас и содрать нашу шкуру. Какие же противные херни.

Но всё-таки эта "Леди" была нам не чета. Нам таки удалось убить её всего за две минуты, что всё равно обеспечило нам два дебаффа. Севера получила дебафф "Глаза теплового зрения", что изменил её видение с основанного на свете на основанное на тепле. Из-за этого для неё стало невозможно читать и точно прицеливаться, но что хуже всего – из-за этого она потеряла способность искать ловушки!

Последний дебафф пал на меня – "Хватка слабости". Он никак не влиял на мои статы, но я потерял способность держать оружие в бою. Каждый раз при атаке кого бы то ни было оно будет вылетать из моих рук, а тем более при попытке парировать удары. Даже лук не мог достать или схватить клинок покрепче, чтобы его метнуть. Если бы я не был к тому же и кастером, для меня бы это стало смертным приговором.

Опьянение

30% штраф к меткости всех атак. 25% штраф к ментальным способностям и навыкам. 50% штраф к сопротивлению социальным навыкам. Длительность: 5 минут.

Пинхед

Мужчина мерзость

75 уровня

Опьянение не лучшим образом сказывается на попадании по пытающемуся тебя убить чуваку. Также оно не способствует концентрации на том, что этот чувак говорит. Он там что-то лепетал об ангелах для одних и демонах для других, о поиске новых ощущений или ещё чём-то. Пофиг. Я хотел лишь одного – надрать зад этому паршивцу, чтобы поскорее уже свалить с этого дурацкого уровня, потому что он меня вымораживает. Я просто хочу заценить уровень богини горячей любви. Хех. Сто проц там куча горячих ципочек. Может, получится покувыркаться с ещё одним ангелом. Это было бы так мило!!!

Ох, пока я разговра-разгорв-, блять, говорил, мы, тип, прикончили эту заразу. Его эти ебучие цепи, которыми он в нас бросался, пиздец как больно ранили, но всё равно он был сопляком – обычным чароплётом, сечёте? А когды Нитроэльф с Камлой, Джастрой, Северой и Хрозн встали у него прямо перед мордой и набили её ему в ближнем бою, пока мы с Юкико, Деллой и Киланой затрахали его магией и оружием дальнего боя, так он и вовсе сдулся. И это было пиздато, потому что мы были слишком бухие и обозлённые и поэтому не могли думать ни о чём, кроме как о том, чтобы просто въебать этому уёбку. Вот что получают уёбки, когда прутся нам под ноги.

Испытание Ловиатар пройдено. Вы пережили множество болезненных страданий – как физических, так и ментальных – и, несмотря на все невзгоды, одержали победу. Страдайте и несите страдания всем, кто противостоит вам.

ОЗ и ОМ полностью восстановлены.

Все откаты сброшены.

Все награды будут получены по завершению Испытания богов.

Ей, съёбываем с этого этажа! Как только мы спотыкнулись через огромные чёрные врата, все эти дурацкие дебаффы стали сходить на нет, и мы взвыли, осознав, как же всё-таки глупо вели себя эти последние несколько минут. Вот именно поэтому мы и не пьём посреди подземелья!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 95 - Испытание богов: Шарс**

Серьёзно, не могу передать словами, как я счастлив наконец покинуть этаж непрерывных боли и раздражения. У Ловиатар просто отвратительный этаж.

Правило этажа

Страсть

Весь урон сводится до 0. Все расовые эффекты, приносящие вред, подавлены. Все эффекты от харизмы повышены на 200%. Все эффекты от социальных навыков повышены на 200%. Все эффекты, ограничивающие или понижающие фертильность, развеяны. Все находятся под эффектом Плодотворной страсти. Доведения страсти до "пика" вызовет смену расы и/или пола человека, а также добавит +10 ко всем характеристикам вплоть до следующего этажа. Предупреждение: Беременность выведет человека из игры до следующего этажа и может привести к неисправимым изменениям.

Чего бы я там ни ожидал, но точно не этого. Все остальные сначала посмотрели на правило этажа, потом на меня, а потом расхохотались за мой счёт.

Очевидно, этот уровень был создан с целью проверить именно добравшихся до сюда последователей Шарс – им свойственна откровенность со своей страстью. Очевидно, нам придётся "простраститься" до конца этажа. Только вот кое-что меня волнует – вот этот самый "пик". Подразумевается, достижения пика самому или доведения до пика партнёра? Или когда вы вместе? Увы, узнать это, пока мы не встретим врагов, я не могу, если только не захочу проверить на своих девушках. И прямо сейчас так рисковать у меня желания не было.

Дождавшись, пока все насмеются вдоволь, я сказал: "Да-да. Нас ждёт "интересный" этаж в стиле того, на который мы попали, когда были в Шахтах и к нам впервые присоединилась Нитроэль". От этих слов девушки постарше улыбнулись, а Нитроэль, вспомнив то время, залилась краской; вроде бы всего пару месяцев прошло, а кажется, что целая вечность.

По мере продвижения мы искали ловушки, но, честно говоря, я сильно сомневался, что нам попадётся хотя бы одна. Если только не брать во внимание хентайно-тентаклиевые ловушки, само собой. Однако страсть обязательно должна быть совместной, a иначе она будет неестественной. То есть ловушки, которые всего-навсего стимулируют жертву, навряд ли прокатят, если только босс этажа не сделал это частью своей комнаты.

Когда мы наконец достигли первой комнаты на этом этаже, я охнул, узнав в нём задел под бордель. Но не какой-нибудь там, а "Блаженные чресла" – первосортный публичный дом в королевстве людей Вайндгварде из World of Destiny. В виде Торгана я редко мог позволить себе посещать такие учреждения, но было там несколько квестовых линий, вынуждающих игроков принять участие в наслаждениях Чресел, как например квест "Пойманная дева", в которой одну из работающих там "дам" заколдовала и поработила преступная гильдия, так что нужно было освободить её из неволи, чтобы она смогла вернуться домой. Увы, описание этой самой девушки было очень скудным, и, хоть шанс выбрать желанную девушку был 33%, очень часто людям приходилось возвращаться два или три раза, чтобы найти ту самую, а затем остаться с ней наедине и использовать для освобождения полученный перед этим талисман.

Лично я считаю, что таким образом разрабы пытались изощрённо поощрить даже тех, что святее остальных, чаще посещать бордели, из-за чего те бы тратили больше золота, что со стороны разработчиков всегда плюс, потому как тут как тут была система перевода реальных денег (ПРД), дающая возможность купить золото за валюту из реального мира.

К слову, "Блаженные чресла" были популярны в определённых кругах за более экзотичные (и дорогие) предложения. Их отличительным признаком был Гаунтлет. Ты подписываешься на количество комнат, которое, как ты считаешь, способен осилить, и веселишься вволю, пока либо не пройдёшь Гаунтлет, либо не окажешься неспособен продолжать дальше. Все девушки (и парни), работающие в Чреслах, были в чём-то особенны, но цена на лучших среди них доходила до таких высот, что "обычные" парни не могли позволить себе развлечься с ними. Мадам же так и вовсе находилась на совершенно ином уровне. Но в Гаунтлете, если выбрать шести- или семикомнатный курс, можно было получить некоторых из этих милашек. Но для полностью уверенных в своей выносливости (или глубине своих карманов) существовал высший – девятикомнатный курс, в конце которого ждала сама Мадам.

(п.п. Гаунтлет в данном случае стоит воспринимать как синоним слова "испытание")

В World of Destiny за завершение трёхкомнатного гаунтлета предлагалось получить выпивку в баре внизу. Покончил с шестью комнатами? Можешь рассчитывать на солидный бонус к своей славе, а заодно немалом внимании от заинтересованных совместном времяпровождении. Справился с семью комнатами? Да ты ЛЕГЕНДА. За всю историю WoD никому не удавалось покорить восьмикомнатный курс, чего уж говорить о хвалёном девятикомнатном. Но всё же было множество в полной мере насладившихся самой попыткой.

Гаунтлет

Пришло время вам, слуге Богини Страсти, подвергнуться испытанию. Выберите одного из вашей команды чемпионом и пропустите его через Гаунтлет. Ежели он пройдёт все свои комнаты, испытание будет пройдено. Ежели оступится или будет выведен из игры, попробовать может другой – с самого начала. Вначале каждый должен будет выбрать количество комнат, через которые он пройдёт. Чем длиннее будет завершённый Гаунтлет, тем больше будет награда.

Ебать. Буквально.

Со вздохом я повернулся к остальным: "Ну, надо решать. В каком порядке будем пытаться и сколько комнат постараемся взять?"

Юкико рассмеялась: "Да ладно вам, хозяин. Как будто не очевидно, что этот уровень просто создан для вас. Нам всем известно, что вы собираетесь бросить вызов девяти комнатам".

Хрозн усмехнулась: "До куда ты там дошёл в WoD?"

Я испустил вздох: "Я же тогда был паладином – не было возможности особо попрактиковаться. Но благодаря статам смог взять шесть. В этот раз я справлюсь лучше – могу даже на девять пойти. Сможете сами попробовать, сколько захотите, если меня «выведут из игры»".

Делла лишь покачала головой и сказала: "Удачи, хозяин".

Итак, пока они уселись за барной стойкой посмотреть мой заход по подготовленным по случаю экранам, я отправился увидеть, что же из себя представляет первая комната. Внутри неё находилось помещение с удобной кроватью и стояла привлекательная человеческая женщина. Сама она была без топа, а талия у неё была обтянута саронгом. Я не озаботился узнать её имя или чем-то в этом роде, вместо этого перешёл прямо к делу: бросил девушку на кровать и нырнул промеж её ног – для разогрева. Точно сказать не могу, но предположу, что проявление побольше страсти (или разделение её с находящимися в моём гаунтлете) прибавит мне "очков", ну а в крайнем случае поможет завоевать расположение Шарс.

Я почти сразу раскрыл, в чём соль правила этого этажа: каждый раз, когда кто-то кончает, он получает рандомное изменение и буст характеристик. После того как человек превратилась в гномку, я решил прекратить с ней играться. В качестве проверки я также разузнал, что спустить в рот девушке после дела также засчитывается за завершение комнаты. Забывать об этом не стоит, потому как этот оргазм превратил меня в суккуба.

Без особых проблем я смог сразу же переместиться к следующей комнате. Там меня уже ждал мужчина-человек. Не в моём вкусе – в реальной жизни я гетеро – но с комнатой, по-видимому, будет покончено лишь после того, как "закончат" обе стороны, так что здесь ничего не поделать. Стало занятнее, когда мужик обратился эльфийкой, как только кончил мне на грудь после вполне себе динамичного пайзури. Она вернула услугу с чуть большим удовольствием – я сел ей на лицо. Вскоре я стал дроу, только теперь гермофрадитом. Этот уровень уже начал меня дезориентировать, а это только вторая комната.

Испытание продолжилось, и я уверенно двигался через комнаты, обращаясь орком, девушкой-человеком, нимфой, ледяным гигантом (на самом деле, мне даже немного жаль стало ту эльфийку-демона, которую я встретил после этого. Если бы не выключенный урон...), женщиной-драконианом и наконец архангелом-гермафродитом. Такое количество превращений в столь короткое время откровенно сбивает с толку. Именно поэтому в играх про супергероев я никогда не выбираю эмотивных типов: если у тебя нет роли, но ты будешь ей следовать, то можно потерять себя, причём в мгновение ока.

Я ожидал, что в девятой комнате будет кто-то впечатляющий, особенно учитывая, что в восьмой находился ОЧЕНЬ привлекательный парень-дракониан (серьёзная замена телесных гормонов вскружила мне голову), но тому по душе больше был мой драконианский "хвост". Хотя бы перед этим смазался тщательно. В общем, я ждал чего-то особенно. Судя по всему, я слишком занизил свои ожидания.

Аватар Шарс

Женщина божественный аватар

<Спрятано>/<Спрятано> 900 уровня

Титулы: <Спрятано>

Войдя в последнюю комнату, оказавшуюся роскошными покоями, я низко поклонился при виде аватара избранной мной богини. Когда я встретился с Лолс, то подумал, что такое вполне может случиться, но чтобы это впрямь произошло и в подобной ситуации – это было за гранью моих ожиданий.

Шарс показалась в виде... статной девушки-человека, но при этом с головой чepнoшёpcтного кота и лучащимися зелёными глазами. Её одежду, если так можно назвать этот наряд, составляла завязанная в бант широкая лента из шёлка, утопающая в её богатом ущелье и обматывающая каждую из её ног, затем делая петлю под пятами и возвращаясь назад. Просто до одурения сладострастный вид, одновременно оставляющий всё и ничего воображению.

Когда она говорила, то издавала гортанное мурлыканье, от которого по спине пошли мурашки (в хорошем смысле) и появилось чувство, будто меня вылизывает кошка: "Ах, как же давно никто из моих последователей не проходил моё испытание. Но ещё дольше с тех пор, как кому-то хватило самоуверенности попробовать все девять комнат, – двигаясь с кошачьей грацией, она со всех сторон рассмотрела мою сейчас небожительскую форму, а затем прошептала на ухо: – А ещё ты так уверенно распространяешь моё имя по миру. Тебе даже удалось получить расположение этих гадких заносчивых сучек – Ловиатар с Лолс".

Я с улыбкой ответил: "Ну, не в силах отрицать, что в полной мере насладился выпавшими мне заданиями – большей их частью. Было время, когда всё давалось непросто, но именно оно и сформировало мою дорогу до этого момента, и я бы не стал ничего менять. Просто лицезреть вашу красоту – уже выше того, на что я надеялся".

Богиня рассмеялась, и промелькнула мысль, что от этого звука я растаю в удовольствии. "О, а ты действительно неплох! Вот только одно меня интересует: сможешь ли ты подарить богине ощущения, которые она никогда не испытывала?"

Я наклонился поцеловать богиню в губы, а тем временем одной своей рукой потянулся к банту, что перетягивал её грудь. Лента начала спадать с её тела, и я с нежностью подтолкнул её назад, чтобы она плюхнулась на кровать, и сказал: "Ну, разве может мужчина, после таких-то слов, сделать что-либо, кроме как показать всё, на что способен?". Любой, когда речь заходит о его партнёре, должен постараться сделать так, чтобы последний в кровати получил максимум, или же больше, чем он сам, удовольствия, – это даст тому стимул сделать то же самое.

Когда же речь заходит о богине похоти и страсти, ну, подобные детали принимают ещё большую важность. Благо Шарс была невероятно чувствительной и чутко реагировала на прикосновения моих пальцев и языка: перед тем как я в неё вошёл, она, под действием магии своего же этажа, сменила форму три раза. На четвёртый я присоединился к ней, и мы кончили вместе – сразу за последним глубоким толчком.

Испытание Шарс пройдено. Вы прошли через многое и доказали свою огромную выносливость, даже не взирая на претерпеваемые вашим телом изменения, грозящие покачнуть решимость вашего духа. В конце концов вы напрямую богине продемонстрировали свою ей верность – с помощью непомерной страсти.

ОЗ и ОМ полностью восстановлены.

Все откаты сброшены.

Подсчёт вознаграждения...

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 96 - Вознаграждение испытания**

Окружение обернулось белым пространством, в котором теперь стояла вся наша команда, хоть никакого этажа здесь и не было. Была здесь ещё Шарс, и я заметил, что не только вернулся к своей собственной форме, но и вдобавок мы теперь были полностью одеты. В этот момент богиня с нами заговорила:

– Хорошо, правда хорошо. Вы прошли испытания битвы, разума, духа, скрытности и страсти. Немногим удавалось так блистательно справиться с Испытаниями богов, как это сделали вы. Вот уже скоро вам будет дана награда, но для начала воспользуюсь шансом предоставить вам возможность. Мне известно о полученных вами заданиях в земле дроу; выполнить их будет непросто, тем более что задание было выдано Лолс. Чтобы получить доступ к трём необходимым целям, вам необходим какой-нибудь козырь".

"Между Хэв-Дорей и Амиасталасом лежит три подземелья. В них располагается три реликвии дроу, которые, если вы их восстановите, смогут обеспечить вам доступ ко всей троице. Тысячелетиями они были запечатаны из-за наложенной на них магии: открыть их может лишь дворянка-дроу, порабощённая не являющимся дроу, родом не из Бездны. Расположение подземелий было добавлено на ваши карты".

Гробницы Лолс

Лолс дала вам задание, что впору посчитать невозможным. Чтобы получить хоть какую-нибудь надежду, вам понадобится восстановить три запечатанных во время древней войны артефактов дроу. Шарс сообщила вам местоположения подземелий и секрет, позволяющий проникнуть в них. Задание было принято автоматически.

Ранг Божественное

Успех

Покорить Подземелье Утерянного Легиона

Покорить Лабиринт Королевы Пауков

Покорить Крипту Ваемзу

Провал Не справится с покорением всех трёх подземелий перед достижением Амиасталаса.

Награда

Опыт

Повышение репутации у дроу

Повышение репутации у Шарс

Повышение репутации у Лолс

Скрыто

Наказание

Понижение репутации со всеми фракциями

Скрыто

После того как я прошёлся глазами по заданию. богиня вновь заговорила: "А теперь я представлю вашу награду. Примите её и используйте для великих дел на своём пути, связанном с вашим божеством. Когда будете готовы уходить, пройдите через эту дверь", – и в этот момент она растворилась на наших глазах, а перед нами появилась сделанная из сладкого на запах дерева дверь, выставляющая на показ золотые гравюры, отображающие символы богов, чьи испытания мы преодолели. Вдобавок мы получили гору голубых окошек и кучу заслуженного лута. К слову, четыре элемента моей брони начали излучать свет и изменились, по всей видимости, подвергнувшись улучшению. Снаряжение остальных тоже улучшилось.

Вы получили 20 уровней

Теперь вы можете выбрать продвинутый класс для своего подкласса. За деталями обратитесь к тренеру вашего класса.

Вы получаете 346500 ПМ.

Были повышены следующие навыки:

Феромоны повысились до Мастера 6.

Чарующий взгляд повысился до Продвинутого 3.

Тёмная магия повысилась до Мастера 8.

Магия очарования повысилась Божественного 1.

Мастерство меча повысилось до Божественного 2.

Соблазнение повысилось до Божественного 3.

Переговоры повысились до Продвинутого 1.

Скрытность повысилась до Продвинутого 5.

Бесшумная ходьба повысилась до Продвинутого 5.

Идентификация повысилась до Продвинутого 4.

Магия трансмутации повысилась до Среднего 5.

Чтение ауры повысилось до Среднего 1.

Нагрудник демонической мощи

Тип Нагрудник Ранг Божественное

Сделанный из божественной стали, этот нагрудник создан таким образом, что выглядит похожим на череп демона. На нагруднике находятся руны, обеспечивающие дополнительную защиту наравне с предоставляемой самой бронёй. Когда носитель умывается в крови, нагрудник придаёт скорости его ударам. Этот нагрудник может брать силу, потребляя души повергнутых носителем. Нагрудник нельзя повредить. Духовно привязан к Зайну Дармору.

+400 защиты

+60 силы, +60 ловкости, +60 телосложения

+55% к колющему, режущему и тупому сопротивлениям.

Окровавленное ускорение – Нанеся противнику за один удар больше 100 единиц урона, вы получаете +100% к скорости атаки на 10 секунд. Каждый дополнительный удар сбрасывает время действия ускорения.

Зачарование: Нечестивая мощь – +60% к сопротивлению наносящим урон божественным заклинаниям.

Божественный реликвия: Суд – Вы всегда можете сказать, когда вам врут.

Перчатки из паучьей шкуры нескончаемого испытания

Тип Перчатки Ранг Божественное

Сделанные руками способного кожевника из шкуры гигантских пауков, распространённых в Подземелье, и наполненные силой самой Богини Пауков, эти перчатки эластичны, но при этом на удивление крепкие. На перчатках серебряной нитью вышито изображение паука. Они не могут быть уничтожены. Духовно привязаны к Зайну Даркмору.

+100 защиты

+80 ловкости

Зачарование: Паучье лазание – Можно лазить по стенам/потолкам с нормальной на земле скоростью. Можно закрепиться на стене.

Божественная реликвия: Тронутый отравой – Невосприимчивость ко всем отравлениям и ядам, созданным не богами или произведённым не созданиями божественного уровня. Всё оружие имеет шанс 1% наложить на жертву случайный эффект отравления.

Разблокирован титул!

Сокрушитель нечестивых орд

Вы встали перед врагом, численно превосходящим вас в 40 раз, и выжили, восторжествовав на поле боя, ступая по изувеченным трупам врагов. Всякий раз, когда в битве вас превосходят по численности, вы получаете Нечестивую мощь, добавляющую 100% ко всем характеристикам, если враг превосходит вас по числу в 10 или больше раз. Бафф складывается сам с собой за каждое дополнительное 10 к 1 (200% за 20 к 1, 300% за 30 к 1 и так далее) вплоть до 10 стаков за 100 к 1 (бонус 1000% ко всем характеристикам).

Ужасающая накидка сумеречного лорда

Тип Накидка Ранг Божественное

Сделанная опытным портным накидка, что была улучшена божеством. Эта накидка чёрного цвета сделана из шёлка демонического паука; на неё наложено несколько зачарований. Она украшена символом Зайна Даркмора – черепом, сжимающим в зубах розу. Не может быть уничтожена. Духовно привязана к Зайну Даркмору.

+100 защиты

+60 харизмы

Никаких штрафов от ослепления.

Никаких штрафов от погоды.

Загадочный – При натянутом капюшоне имя, мировоззрения и уровень скрываются. Когда надет капюшон, лицо скрывается в тенях.

Зачарование: +20% к Скрытности и Бесшумной ходьбе

Божественная реликвия: Аура ужаса – Может по команде создать ауру ужаса. Все враги в области видимости носителя подвергаются в соответствии с уровнем. Враги одинакового или более высокого уровня ощущают беспокойство, получая -10% ко всем действиям. Враги ниже вплоть до 50 уровней испытывают сильный ужас, получая 50%-й моральный штраф ко всем действиям. Враги ниже на 51-100 уровней подвергаются эффектам сильного ужаса и будут вынуждены бежать, пока они либо не окажутся пойманными, либо не потеряют способность бежать. Враги ниже на 101 уровень умирают на месте.

Зловещие ботинки садистского удовольствия

Тип Обувь Ранг Божественное

Сделанная руками способного кожевника из шкуры гигантских пауков, распространённых в Подземелье, а после этого улучшенная богиней, эта обувь эластичная, но при этом на удивление крепкая. Обувь украшена узором паутины, переплетающейся с шипастой плетью. Не может быть уничтожена. Духовно привязана к Зайну Даркмору.

+100 защиты

Идеальная бесшумная ходьба – До тех пор, пока того желает носитель, его движения не могут быть услышаны никем, кроме богов или эффектами от силы или артефактов божественного уровня.

+75% к скорости перемещения

Зачарование: Гуляющий по паутине – Возможность ходить по паутине без штрафов. Невосприимчивость к паутинным заклинаниям и схожим эффектам.

Божественная реликвия: Садистское удовольствие – Все атаки приносят в два раза больше боли по сравнению с той, что они нанесли бы обычно. Урон остаётся тем же самым. Создания, которых вы атакуете, с 10%-м шансом могут получить титул "Мазохист".

Зачарование: Подкладка из тонкого меха – +20 ловкости, +25% к скорости передвижения.

Разблокирован титул!

Спустить на воду тысячу кораблей

О вашей внешней красоте и легендарном мастерстве в постели ходят сказания. Вас будут разыскивать лидеры всех рас. Кто-то захочет завладеть вами, а кто-то пожелает во что бы то ни было смешать вашу кровь со своей. Некоторые же начнут преследовать вас, как это делают люди, ищущие новых и экзотических партнёров, несмотря на уже имеющийся гарем.

+5000 славы

Разблокирован титул!

Избранный Шарс

Богиня страсти и похоти отметила вашу преданность по вашим поступкам и приобщила вас к её Избранным. Все верящие в Шарс начинают относится к вам Дружелюбно. Избранные и Благословлённые любых божеств знают ваше имя так же, как и вы их. Время от времени вас будут просить вести религиозную службу в вашей вере. Предавшие вас познают ярость вашей богини, но только вы предадите свою веру, и обрушившаяся на вас ярость будет пятикратной.

+10000 славы

+200 харизмы, +100 ко всем атрибутам

Социальные навыки в 5 раз эффективнее

За превышения вашим интеллектом значения 500 вы получаете особенность, основанную на вашем стиле игры:

Хитрый мечник

Немногие мечники за всё время вкладывали столько усилий в свой интеллект, предпочитая вместо этого из собственного выбора или необходимости увеличивать мощь своей сильной руки; скорость, с которой они передвигаются, или же выносливость своего тела. Однако вы пошли по другой тропе. Теперь вы прибавляете свой интеллект к атаке.

За превышение вашей харизмой значения 1500 вы получаете особенность, основанную на вашем стиле игры:

Жар страсти

При первой встрече с вами люди, кого могут привлечь ваши раса и пол, наполняются похотью по отношению к вам, а те, чей уровень ниже вашего или чья харизмы ниже вашей как минимум на 500, увидев ваше лицо и услышав ваш голос, какая бы ни была ситуация, бездумно попытаются утолить свою страсть, если только они не являются обладателями стальной воли. Существа выше вашего уровня сохранят больше самообладания и не бросятся на вас, только если их харизма не ниже вашей на 1000 и больше. Прикрыв лицо капюшоном, воспользовавшись примитивной маскировкой или магической иллюзией, можно предупредить эффект. Эффект проявляется только в том случае, когда вы впервые подходите на расстояние 3 метров к созданию, достигшему половой зрелости.

От нахождения в этом подземелье остальные получили похожие плюшки. И хоть новое снаряжение не было сетом, "улучшенные" элементы, без сомнения, отлично прослужат мне как минимум до 120 уровня! А это ОЧЕНЬ хороший улов даже как для, честно говоря, сложнейшего подземелья по сравнению со всеми другими на моём опыте. Уж слишком много игр, где подземелья фокусируются на боёвке. Да, в ВАО имелись подземелья в стиле "зарежь всех", но были также и те, что проверяли людей и с других сторон. Проблемные варианты, но о них можно рассказать друзьям за пивом.

Получив же свою награду и восстановившись после испытания, мы шагнули в ожидающую нас дверь и вновь оказались в Вернгуруме – прямо перед храмом Морадина. Там же стояла и Брайлрес, точь-в-точь так, как перед нашим отбытием. По-видимому, несмотря на несколько часов, проведённых нами в подземелье, снаружи не прошло ни секунды.

Блайрес моргнула, а затем улыбнулась нам: "О, паренёк, я знала, что ты пройдёшь Испытания, но ты справился просто с блеском – получил столько силы, да ещё и стал избранным. За всё время лишь немногим смертным удавалось получить благословление богов".

Я криво усмехнулся дворфке и ответил: "Ну, там всё обернулось довольно интересно – на какое-то время. Кое-какие испытания были обременительнее по сравнению с остальными – не только в плане боёв, но и ментально утомляющими. Могу точно сказать, что каждое испытание соответствует божеству, которому оно было посвящено, и было сделано так, чтобы надавить на нас со сторон, с которых я не ожидал".

– Ну и куда двинешься дальше, паренёк?

– Ну, мне ещё нужно побыть в Хэв-Дорее, но потом дорога заведёт меня в сердце земель дроу: нужно выполнить там парочку божественных заданий. Поэтому, боюсь, вернусь на поверхность я не скоро.

– Бах, ты идёшь туда, куда тебя посылают боги – где ты будешь нужнее всего. Кажись, ты говорил, что по твою сторону стоят хорошие люди из твоей гильдии, да? Не бойся положится на них. А если найдёшь святилище, всегда сможешь легко вернуться и зайти, куда нужно – чернокнижник, все дела.

– И не поспоришь. Но впереди меня, судя по всему, ждёт долгая дорога, поэтому мне нужно подготовиться.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Описание девятого тома**

Успешно справившись с Испытанием богов, Зайн Даркмор устремил свой взор непосредственно на земли дроу – легендарных обитателей Подземелья. Но почти сразу же Зайн узнал, что в тёмных местах этого мира есть куда более злобные и загадочные вещи по сравнению с теми, с которыми он сталкивался на поверхности. Что же случится, когда он пойдёт против расы, известной всем как жесточайший и коварнейший народ интриганов на всё белом свете?

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 97 - Покидание земель дворфов**

Спустя чуть ли не два месяца мы отправились в экспедицию по глубинам Подземелья. По правде, это мы с ребятами потратили немало времени на сходке в реальном мире. 2076 год стал 90-й годовщиной DragonCon, и мы были обречены хорошо провести время.

Отличная возможность свидится в реале с нашими из WoD. На самом деле, чуть ли не каждый там встречал остальных во плоти впервые, хоть в игре мы и сражались плечо к плечу больше десятка лет. Из-за хорошей славы в WoD и не очень в ВАО, когда народ узнавал о том, кто мы есть, мы ставали своего рода знаменитостями, и это было прикольно.

Но вылазка в реальный мир вовсе не всё, чем мы были заняты. В свете нашего прыжка с 60 уровня вплоть до 76 за время испытания, нам было просто необходимо получить продвижение подклассов.

Продвинутые классы доминатора

Исходя из ваших способностей и стиля игры, вам доступны следующие продвинутые классы доминатора:

Сознание легиона – Оно занимается не только лишь созданием трэллов и захватом рабов – сознание легиона подключает остальных к коллективному разуму, и по итогу остаётся лишь одно сознание – его. Сознание легиона не погибнет вплоть до тех пор, пока жив хотя бы один участник легиона. Даже если тело Сознания леона окажется уничтожено, оно сразу же займёт другое.

Убийца разума – Трэллы, может, и полезные, но также они могут оказаться своенравными подлецами со своими мыслями и чувствами, да и сама поимка трэлла может обернуться длительным процессом. Убийца разума решает эти проблемы уничтожением разума того, кого хочет превратить в трэлла, оставляя от него лишь бездумного послушного раба. И пусть тот не подойдёт для выполнения сложных заданий, нельзя просить о слуге послушнее его, если не считать нежить под предводительством некроманта.

Мастер трэллов – Обычно создание трэллов – долгий процесс, который включает получение доверия трэлла или его устрашение, необходимые для того, чтобы поручить им некоторый контроль над своими действиями. Однако мастер трэллов способен превратить своих трэллов в просто невероятную группу. Способности мастера не усиливают его самого, а акцентируют внимание на трэллах и способствуют получению большей лояльности от них.

Уничтожитель душ – Редкое продвижение класса доминатора. Получить уничтожителя душ можно лишь через изучение магии душ и магии очарования, а также уничтожение духа по крайней мере пятерых личностей, превратив бывших врагов в вольных союзников. У идущих по пути уничтожителя душ редко появляются проблемы с подчинением своей воле других, однако у них меньше шансов получить трэллов по сравнению с остальными продвинутыми классами.

Вот такие у меня оказались варианты. В принципе, любой из них отлично повысит мою силу, но сознание легиона было слишком стрёмным даже по моим ослабленным стандартам. Убийца разума неплох, но я предпочитаю иметь слуг, способных думать за себя и делать что я пожелаю. Таким образом, остался только мастер трэллов и уничтожитель душ. Оба варианта замечательные, но по итогу я выбрал уничтожителя душ – всё же мои зверушки и сами отлично справляются со своим усилением, и моя "помощь" может помешать их планам.

Продвинутый класс: Уничтожитель душ

Способности класса:

+20 ОМ каждый уровень

Удар уничтожителя душ

60 уровень: Щитолом – Магия очарования и магия душ игнорирует 30% сопротивления противника.

Удар уничтожителя душ (Активный – Максимальный)

Все атаки ближнего и дальнего боя не наносят никакого урона в течении 60 секунд. Вместо этого наносится 50% нормального урона одному из ментальных атрибутов цели (временный урон, восстановление через 1 час). Атрибут выбирается при инициации Удара уничтожителя душ. Не может быть использован на цели, у которой осталось более 25% от максимальных ОЗ. Если ментальный атрибут временно понижен до 0, цель получает титул сломленной и добавочный эффект в зависимости от повреждённого атрибута. Подвергнувшиеся Удару уничтожителя душ никогда не смогут стать трэллами.

Потребляет: 200 ОМ

Следствия Удара уничтожителя душ

Атрибут Эффект

Интеллект Когда интеллект приравнивается нулю, персонаж стаёт безвольной куклой в руках уничтожителя душ до восстановления интеллекта. После подвергается блокировке заклинаний. Цель под блокировкой заклинаний не может использовать заклинания. Все остальные эффекты, основывающиеся на ОМ, менее эффективны на 25%. Блокировку заклинаний можно снять только с помощью ритуала, для которого необходимы компоненты, что по цене эквивалентны 10% от интеллекта персонажа. По завершению ритуала мудрость персонажа навсегда снижается на 10%.

Мудрость Когда мудрость приравнивается нулю, персонаж становится берсерком и до восстановления мудрости атакует всех существ в области видимости. После подвергается наивности. Наивный персонаж получает 50% штраф к сопротивлению иллюзиям или шансу определить ложь, даже если факты налицо. Наивность можно снять только с помощью ритуала, для которого необходимы компоненты, что по цене эквивалентны 10% от мудрости персонажа. По завершению ритуала харизма персонажа навсегда снижается на 10%.

Харизма Когда харизма приравнивается 0, персонаж теряет сознание и не проснётся до восстановления харизмы. После подвергается некультурности. Некультурный персонаж автоматически не может выполнить никакой из социальных навыков. На 25% выше шанс стать враждебным со всеми фракциями, кроме фракций монстров. Некультурность можно снять только с помощью ритуала, для которого необходимы компоненты, что по цене эквивалентны 10% от харизмы персонажа. По завершению ритуала интеллект персонажа навсегда снижается на 10%.

По сути, звучит довольно мощно – он и вправду мощный, но при этом очень ограниченный. Его можно использовать только на целях с менее чем 25% ОЗ, то есть мне придётся снижать им здоровье и при вдобавок этом не убить. В общем, эта способность полезна только в случае с созданиями, которые мне нужны живыми, но которых я по какой-то причине не хочу порабощать. Если честно, не такая уж полезная. Она сделает их восприимчивее к моим социальным навыкам и магии очарования благодаря сломленности, но они никогда не станут для меня трэллами, а без моего контроля так и вовсе могут стать довольно враждебными ко мне.

Только способность "Щитолом", которую я получил за 60 уровень, всё это покрывала. Снижение сопротивления на 30% – это не шутки, особенно учитывая, с чем мне придётся столкнуться в ближайшем будущем. Мне понадобится любое возможное преимущество.

Остальные в группе тоже получили продвинутые классы.

Килана

Женщина высший хеллион

Плоторез (Трансмутатор)/Исказительница реальности (Призывательница) 76 уровня

Титулы: Развратительница, Садистка, Мазохистка, Учёная, Фамильяр, Подруга драконов, Нечестивая сокрушительница орд

Делла Смит

Женщина высший человек

Жрица войны (Жрица)/Преобразовательница тундр (Ледяной маг) 76 уровня

Титулы: Рабыня, Садистка, Погибель нежити, Преданная, Подруга драконов, Нечестива сокрушительница орд

Севера Рекс

Женщина кошмарыш (человек)

Дуэлянтка (Разбойница)/Теневая танцовщица (Боевая танцовщица)

Титулы: Рабыня, Искательница сердец, Погибель нежити, Подруга драконов, Нечестивая сокрушительница орд

Кьябу Юкико

Женщина девятихвостка (кицунэ)

Мэдзикира (Самурай)/Кровавый рыцарь (Тёмный паладин)

Титулы: Рабыня, Верная, Нечестивый кузнец, Погибель нежити, Подруга драконов, Нечестивая сокрушительница орд

Нитроэль Крана

Женина тёмный отпрыск (эльф полунебожитель)

Падший ангел (Мерзавка)/Жрица войны (Жрица)

Титулы: Гений, Падшая, Рабыня, Сломленная, Мазохистка, Погибель нежити, Подруга драконов, Нечестивая уничтожительница орд

Джастра Сильря

Женщина эльф-дроу

Плакальщица (Бард)/Полуночный эстетик (Монахиня)

Титулы: Прекрасная, Коварная, Каменный кулак, Убийца мужчин, Рабыня, Нечестивая уничтожительница орд

Хорзн Босорка

Гермафродит ременант (эльф-дроу)

Бледный мастер/Лорд смерти (Рыцарь смерти)

Титулы: Убийца эльфов, Любимица нежити, Учёная, Целованная пауками, Жизнесос, Подруга драконов, Нечестивая уничтожительница орд

Камла Найтчайлд

Женщина человек вампир-светолюб

Воин-маг (Боец)/Тёмная охотница (Рейнджер)

Титулы: Быстрая поступь, Убийца девушек, Убийца мужчин, Нечестивая уничтожительница орд, Рабыня

С лутом, только полученным в подземелье, и только обновлёнными припасами на время нашего длительного путешествия мы воспользовались порталом и отправились в Бальдор – дворфский город, ближе всего лежащий к землям дроу. Затем, проведя свою последнюю ночь в отеле перед дорогой, мы отправились в путь, предвкушая новое приключение.

Увиденное на нём более-менее соответствовало ожидаемому: удаляющаяся тьма подземных дорог, на которых поджидало множество опасностей. И дело не только в то и дело начинающих сражаться за территории или ещё по каким отговоркам дворфов и дроу – туннели густо наполняла мана, отчего спавнившиеся здесь монстры были больше и страшнее тех, что с поверхности. Другими словами, мы оказались на высокоуровневой территории без возможности спихнуть проблемы на стражников. И это ещё без упоминания множества опасностей, сопряжённых с путешествием по такой непривычной среде.

Именно поэтому мы заподозрили неладное, когда заметили первые знаки того, что что-то не так. Мы рассчитывали на неприятности, из-за этого и не удивились, когда, на третий день после отбытия из Бальдора, они появились. Ну, мы удивились, но, скорее, не из-за самой опасности, сколько из-за вида этой опасности.

Слизевый зомби-минотавр

Мужчина монструозный минотавр (перестроенный)

Зомби 80 уровня

Встреченная нами... штука некогда была минотавром, но, по-видимому, что-то покрыло его густым слоем слизи, а из спины у него теперь росла долгая тентакля из плоти. Вдобавок он не обладал разумом, то есть это мой первый раз в этой игре, когда я встречаю живого зомби. Причина появления этого явно сулит проблемами.

В тот самый момент, как этот зомби учуял нас, я бы сказал, что через какой-то треморсенс, то издал ноющий крик и направился к нам. Это создание было большим и сильным, но, потеряв разум, оно также и потеряло и кое-какие свои атаки посильнее и когда-то, возможно, принадлежащие ему классовые абилки. Он даже не побежал к нам, как это обычно делают все минотавры, а просто приблизился и попытался ударить ближайшего к нему мощным хлопком. Но за этим ударом не было ни воли, ни ловкости, ни утончённости. В этом проблема всей безмозглой нежити: она может быть сильна, но уравновешенная группа запросто сможет расправиться с ней по одному или маленькими группками.

О, а ещё мы узнали, что эта слизь плохо реагирует на огнь. Точнее, она ОЧЕНЬ хорошо реагирует на огонь и тут же всполыхнула, будто спирт, только её коснулось адское пламя Киланы. Это не пошло на пользу минатавру, но пошло нам: именно этой тентаклей эта... штука распространяла ту дрянь, которой она заразилась. Мы узнали об этом после того, как она покрыла слизью Юкико, временно её парализовав, а затем попыталась сунуть тентаклю ей в горло. Благо подоспела Нитроэль и заблокировала её, и именно тогда Килана подожгла минотавра.

Узнав о смехотворной слабости минотавра к адскому пламени и том, что Севера до сих пор может радоваться своим скрытым атакам, Юкико и Нитроэль тут же начали жечь его, а тем временем мы с Киланой и Северой сконцентрировались на нанесении ему урона. Остальным не понравилось оставаться на поддерживающей роли, но минотавр не был нежитью как таковой, а у покрывающей его слизи был эффект оцепенения при соприкосновении с кем-то в ближнем бою или при атаке её в том же ближнем. По правде, сражаться с ним просто отвратительно, особенно если при себе нет огня, но в конце концов нам удалось победить.

Обнаружено новое задание!

Ужасы глубин

Вы обнаружили покрытого слизью и превращённого в не обладающего разумом зомби, хоть и живого, минотавра. Что же стало причиной этого? Есть ли ещё подобные существа?

Ранг В

Успех

Найти источник слизевых зомби.

Неизвестно

Провал

Отказаться от задания.

Умереть.

Награда

Повышенная репутация со всем фракциями Подземелья.

Неизвестно

Неизвестно

Наказание

Неизвестно

Неизвестно

Неизвестно

И затем появилось новое задание. Потому что, ЕСТЕСТВЕННО, оно должно было! Думаю, можно было его проигнорировать и пойти дальше в Хэв-Дорей, однако меня беспокоило это "Неизвестное" трио из наказаний за игнорирование задания. Учитывая мою удачу (что совместно с бонусами от моего снаряжения равнялась 881), это задание, если я его проигнорю, сто процентов серьёзно попортит мир. Гадство, да всё и так попортится, даже если я завершу его.

Я вздохнул и сказал: "Что ж, посмотри, кто выпустил Ктулху из подвала".

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 98 - Владычица слизней**

ФУХ!

Сгусток адского пламени в форме стрелы вонзился в глаз одного из слизевых зомби-дворфов, что сразу рухнул на землю и потянул за собой своих друзей. Давненько я не играл с луком, который получил от Меркас ещё во время освобождения Тёмной гавани, и, по правде сказать, сейчас по чистому урону он уже не подходил мне по уровню.

Ярость демонов

Тип Лук Ранг Редкое

Урон 80-100 Тип урона Адское пламя

Этот лук был сделан из костей демонов, а его тетива – из волос высшего суккуба. Его единственное предназначение – истязание живых низшими планами. Подобные луки распространены у демонов среднего уровня и их союзников.

Требуется: злое мировоззрение

+20 атаки

+40 ловкости

Весь урон, нанесённый этим оружием, засчитывается как урон от адского пламени

Адский колчан – Затрачивает 1 ОМ на создание 1 стрелы. Стрела сделана из адского пламени и исчезает после использования. Применяется, когда лук взят без стрелы на тетиве.

Стрела инферно – Затрачивает 1 ОМ на покрытие обычной или магической стрелы адским пламенем, позволяя поджечь её прямо на луке. Применяется, когда лук взят без стрелы на тетиве.

Наполнение: Искатель жизни – Наносит урон только живым созданиям. Игнорирует щиты и броню. Не может атаковать нежить или конструктов. Проходит через неживые материалы, как будто их и нет.

Зачарование: Призыватель демонов – При нанесении убийственного выстрела есть 5% шанс, что душа жертвы будет принесена в жертву для призыва демона уровня цели. Призванный таким образом демон будет служить хозяину лука на протяжении 48 часов, по истечении которых он будет освобождён, но останется в данном плане. Чтобы убедить или заставить демона служить после этого, хозяину или любому другому созданию придётся воспользоваться определёнными методами.

Но только эти слизевые зомби обладали особой слабостью перед адским пламенем, и она отличны перекрывала собой недостаток урона. Мой реген ОМ настолько продвинулся, что теперь я могу выстреливать по стреле в секунду, и мои ОМ восстановятся быстрее, чем я их использую.

В отличии от остальных наших путешествий в неизведанное, в этот раз вели Юкико и Нитроэль. Вместе они сформировали защитную стену, тем временем оставив призывам Киланы отгонять врага сбоку, когда нам не удавалось найти узкие проходы, а остальная группа забрасывала слизевых зомби всеми имеющимися дальними атаками. Слишком осторожное продвижение – не в моём стиле, но, лицезрев то, как тентакля минотавра попыталась "превратить" Юкико, мы решили не рисковать.

Мы использовали магию максимально умеренно, чтобы она у нас не кончилась, если нас застанет большая группа зомби. В сознании всё ещё сидел образ испытания лорда Некрона, и ни у кого не было желания проверить свою удачу с этой не-совсем-нежитью. Слишком много того, чего мы не знаем. Даже путешественники занервничали. Это "превращение" отправит нас на респавн? Или же мы окажемся в ловушке? Останется ли это превращение даже после респавна? Просто неизвестно. Если я не ошибаюсь, мы первые, кто обнаружили этот мерзостный брэнд.

Не знаю. как давно эти хрени здесь, но явно достаточно, чтобы собрать внушительную армию миньонов: к этому моменту, помимо того минотавра, мы уже убили слизе-зомбиевые версии дворфов, гномов и гигантских пауков. КУЧИ гигантских пауков. Но по мере дороги росли и наши числа. На нашем пути умерло пятьдесят врагов, и мне повезло сделать килл-шот, вызвавший трио импов. Дополнительное адское пламя только ускорило убийство, а импы с удовольствием воспользовались шансом безумно хохотать и не сдерживаясь бросаться огнём во врагов.

Это естественное подземелье (которое я называл подземельем, даже несмотря на то, что нам не показалось никаких индикаторов того, что мы вошли в него) оказалось довольно простым, поэтому до конца первого этажа мы провели время вполне неплохо. И это было хорошо, потому как в плане лута творилась полная чертовщина, а на ОП эти зомбики были скупы, так как те считались низкоуровневыми созданиями. В защиту можно сказать только то, что я качал свой давным-давно запущенный навык лука.

По итогу мы прибыли к подземному озеру. О, и чуть ли не грёбаной сотне этих слизевых зомби. Почти все они были кобальдами, но ядро составляли четверо дроу. И они были вооружены! Впервые мы встретили среди этих зомби тех, что обладают бронёй и оружием, а значит они были либо нововведением, либо элитой. И второй вариант вероятнее всего.

Слизевый зомби-кобольд

Мужчина монструозный гуманоиз (перестроенный)

Зомби 65 уровня

Cлизевый зомби-дроу

Мужчина эльф-дроу (перестроенный)

Зомби 90 уровня

Онцех владычица слизней

Женщина эльф-дроу (перестроенная)

Зомби/Ведьма молний 90 уровня

Титулы: Дитя грома

Увидев показавшихся нас, слизевые зомби тут же двинулись в атаку. Я сразу раздал приказы: "Килана, нужны огненные стены, чтобы направить их в проход. Юкико и Нитроэль, сформируйте защитную стену. Импы, не сдерживайтесь! Сожгите всех врагов, что только увидите. Делла, готовь лечение, когда эта ведьма будет бросаться заклинаниями. Все остальные, атакуйте с расстояния. Не думаю, что это финальный босс, поэтому берегите ману", – прямо по мере того, как я отдавал приказы, группа уже действовала. Именно поэтому мне больше нравится работать с одними и теми же людьми, а не набранной группой. Даже в случае с другими членами гильдии было тяжело добиться подобного уровня сплочённости, необходимого для высокоуровневых рейдов.

Ах, в старых играх можно было просто телепортнуться домой и продолжить быстрый данж со своими из гильдии, но с играми наподобие ВАО и WoD такое не прокатит. Само собой, есть спэллы, которыми можно телепортироваться в крупные города и на определённые ориентиры, спэллы для призыва людей из гильдии на помощь в данже, но что после того, как с подземельем покончено? Никакого "фаст трэвэла" Может понадобится несколько дней путешествовать от ближайшей открытой точки телепорта до места, где ты был прежде, – именно поэтому планирование рэйда занимает просто уйму усилий. Необходимо думать о логистике.

Но сейчас у меня попросту не было времени думать о подобных вещах. Я чуть не выругался, когда увидел, как владычица слизней бросила в сторону фронта молнию. Однако... она взорвалась шаровой молний, но не задела нас, а вместо этого сконцентрировалась на поражении как можно большего количества слизевых зомби-кобальдов. При виде того, как слизевые зомби внезапно стали больше и быстрее, я сразу всё понял.

– МОЛНИЯ БАФФАЕТ ЭТИХ ТВАРЕЙ! ВОЗЬМУ МАГА НА СЕБЯ!

Как-никак, если огонь – их погибель, логично, что какой-нибудь другой будет для них благодатью. Последовав сказанному, я начал фокусить владычицу слизней. Увы, её грозовой щит был слишком мощным, и моим стрелам из адского пламени было не пробить его за выстрел. Но качество всегда можно было возместить количеством.

Три выстрела из магического лука, и щит пал. Пока она ещё не успела рекастануть грозовой щит, её достиг четвёртый, от которого она вся вспыхнула. Усиленные слизевые зомби удвоили свои атаки, на что Килана с импами ответили адским пламенем, а Делла не прекращала накладывать лечение на танков и снимать с тех паралич, когда тех поражала слизь.

Три безымянных дроу попытались сформировать защитный барьер между нами и владычицей слизней, но без грозового щита они были уязвимым, особенно когда адское пламя начало распространяться от слизевого зомби к слизевому зомби в толпе из тел. Наконец (НАКОНЕЦ!) владычица слизней пала, в "хрупкой грации" полыхая адским пламенем.

А из пепла её трупа восстало создание с телом, казалось, сделанного целиком и полностью из дыма и пламени. Это существо было здоровым, обладало мускулистым телосложением и имело на своей голове рога, укрытых подчёркивающим их пламенем. Глаза у него походили на красные угли; в одной руке он держал большущий, объятый адским пламенем меч, а в другой четверную плеть из огней ада. Я сразу узнал создание, но первой, чуть ли не в благоговении, заговорила Килана, пока импы тем временем уже преклонились при виде этого создания.

– Ба'алор! Ты призвал в этот мир Ба'алора!

Услышав это, ба'алор двинулся – развернулся, чтобы взглянуть на на в первый раз. Я шагнул вперёд, всё так же держа в руке лук, и меня поприветствовал глубокий хохот, исходящий, казалось, из самих стен: "Получается, это ты меня сюда привёл? Хорошо, смертный. В соответствии с магией, которая меня сюда принесла, два дня я буду повиноваться. Но не думай, что, когда это время закончится, останешься невредимым, вздумав приказывать члену вечного легиона, будто жалкому импу".

Я вздохнул и ответил: "Ага, так обычно и бывает, когда случайно призываешь что-то гораздо больше себя самого. Ну, поживём – увидим".

Переключив внимание с взбешённого демона, я осмотрел трупы. Впервые с момента, как мы начали сражаться со слизевыми зомби, появился реальный лут!

Колдовской посох штормовой ярости

Тип Посох Ранг Редкое

Урон 200-235 Тип урона Молния

Данный посох, сделанный из инкрустированного серебром железа, был наполнен рунами силы, дарующими владельцу огромную власть над элементом молнии. Также его можно использовать в ближнем бою, в котором содержащееся в нём электричество будет шокировать всех, к кому прикасается, за исключением владельца.

Прочность: 150/150

Требуется: 85 уровень

+100 атаки

+200 интеллекта

+50% ко всем эффектам молнии.

-50% к затрачиваемым ОМ на эффекты молнии.

+50% к радиусу действия и области эффектов молнии.

Зачарование: Шокирование – Весь нанесённый этим посохом урон относится к молнии.

Проклятие милосердия

Тип Кольцо Ранг Редкое – Проклятое

Для кого-то милосердие – добродетель, а для кого-то – ужасающая слабость. Надевшему это кольцо запрещается вредить своим врагам. Он может увеличить силу своих союзников или защитить их от урона, но не может нанести никакого урона врагу. Надев кольцо, его нельзя снять, пока проклятье не будет временно подавлено.

+400 ко всем характеристикам

Все лечащие заклинания на 40% эффективнее.

Все лечащие заклинания стоят на 40% меньше.

Проклятие: Милосердность – Никакими способами нельзя навредить врагу. Даже эффекты по области не навредят оказавшимся в области врагам.

Паучий сигил призывательницы бури

Тип Инструмент Ранг Уникальное – Для задания

Этот святой символ определённо посвящён Лолс, Королеве Пауков. Однако в нём присутствуют некоторые особенности: изображение паука на фоне разряда молнии, да и сам он сделан из испорченного мифрила. Не может быть уничтожен.

Когда надет, +20 ко всем характеристикам. (Повышается до +200, если носитель – последователь Лолс.)

Паучий яд – Если носитель не последователь Лолс, святой символ может с некоторой вероятностью заразить ядом демонического паука. Отнимает 20 ОЗ в секунду на протяжении 10 минут. Отравиться нельзя больше, чем раз в час.

Кованый бурей – +30% к сопротивлению молнии

Добавлено новое задание!

Судьба призывательницы бури

Редко у дроу можно обнаружить талант к магии основных стихий, и всё же встреченная вами владычица слизней Онцех оказалась одной из таких. Если вы отнесёте её святой символ в храм Лолс Хэв-Дорея, может, сможете узнать о ней больше.

Ранг D

Успех Отнести Паучий сигил призывательницы бури в храм Лолс в Хэв-Дорей.

Провал Оставить сигил себе.

Награда Неизвестно

Вдобавок было ещё и золото, что, несомненно, хорошо, но вот эти айтемы я использовать навряд смогу. Хотя было бы забавно надеть на кого-нибудь это проклятое колечко. А вот квестовый айтем, по правде, был очень интересным. Обычно дроу свойственен уклон в тень/тьму, а не какую-нибудь молнию, к тому же у этой владычицы слизней были титул и подкласс даже после зомбифицирования. То бишь она, скорее всего, раньше была важной персоной.

Я уже собрался сказать ба'алору, что мы будем искать источник эти слизевых зомби, как внезапно комната задрожала, и появилась чувство, будто кто-то кричал прямо в моей голове.

ДЕРЗКИЙ ГЛУПЕЦ! ТЫ ПОСМЕЛ ПРИЙТИ В МОЁ ЛОГОВО И УНИЧТОЖИТЬ МОИ ИГРУШКИ? ТЫ СТАНЕШЬ ПЕРВЫМ В МОЕЙ АРМИИ ДЛЯ ЗАХВАТА МИРА!

– Оу, похоже, эта битва кого-то растормошила.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 99 - Глубоководный**

По моему опыту, выкрикивание кем-то неизвестным угроз прямо в твою голову явно не сулит ничего хорошего. Само собой, подобная способность существенно сужает список существ, ответственных за это. Учитывая слизь, а ещё находящийся в этой подземной пещере огромный водоём, у меня появилось весьма неплохое предположение по этому поводу.

И как же я иногда хочу оказываться неправым.

Кмаук'ульп

Древний аболет

Разрушитель разума (Псион) / Исказитель плоти (Трансмутатор) 100 уровня

Титулы: Погибель дворфов, Погибель кобольдов, Разрушитель воли, Пожиратель душ, Сумасшедший экспериментатор, Изгнанный, Безумный, Насильник

Грёбаные аболеты со своими грёбаными псиониками. Ужасны так же, как проницатели, только ещё и уродливее.

Прямо из воды вылезло создание, напоминающее с виду некую рыбу, только обладающую болезненным голубовато-зелёным цветом, тремя стоящими в ряд друг над другом по центральной надбровной дуге глазами и длинными тентаклями. Представьте себе глубоководного морского тунца с тентаклями, а затем изуродуйте его ещё сильнее – вот это и будет аболет. По лору этой игры, они являются остатками древнего мира – с тех времён, когда "реальность" не была такой устойчивой, как сейчас. А ещё они грёбаные злостные ублюдки, на фоне которых даже я святой.

И вот показывается ЭТО и слетает с катушек. Божечки.

Я набрал воздуха, собираясь приказать атаковать, но в этот момент аболет бросил в меня какой-то шар из пурпурной энергии, после чего всё вокруг поглотила тьма.

Когда окружение прояснилось, то я... оказался не уверен, где нахожусь. С виду это была своего рода арена, только сделанная из кораллов и заполненная водой, почему-то не мешающей мне дышать. Ещё и стоял на твёрдой земле, сухой, да и одежда моя не промокала.

– Грёбаные иллюзии.

НЕТ. НИКАКИХ ИЛЛЮЗИЙ. ЭТО МЕНТАЛЬНОЕ ПРОСТРАНСТВО – МЕСТО, ГДЕ Я РАЗРУШУ ТВОЙ РАЗУМ И СДЕЛАЮ ИЗ ТВОЕГО ТЕЛА МОЮ МАРИОНЕТКУ. ЧЕРЕЗ ТЕБЯ Я БУДУ КОНТРОЛИРОВАТЬ ВСЁ, ЧТО КОНТРОЛИРУЕШЬ ТЫ.

На расстоянии от меня вновь появился аболет, только на этот раз с таким видом, будто тот резко скакнул на 999 уровень. Иллюзия, чья цель пошатнуть мою уверенность, – видел уже подобные ментальные трюки. Именно по этой причине ПРОСТО ВСЕ ненавидят аболетов и проницателей. Такого рода ментальные миры – их излюбленные инструменты для издевательств над игроками.

Мир разума

Враг, намереваясь получить контроль над вашим разумом, переместил вас в ментальный мир внутри вашего сознания. В данном месте все физические атрибуты не имеют значения. Интеллект используется вместо телосложения, мудрость – вместо ловкости, харизма – вместо силы. Соответствующий перерасчёт ОЗ, урона и атак. Смерть в мире разума приводит к смерти в реальности.

Стойте-ка, раз уж мы сейчас в мире разума, у него же обычно какие-то особые правила есть, нет? Их, вообще, ненавидят в основном как раз за то за то, что люди в них попадают в одиночку, без подкрепления; то есть воины лишаются магической поддержки, а тем временем кастеры становятся уязвимыми в ближнем бою. Ещё сильнее ситуация усугубляется, когда отвечающие за абилки элементы меняются местами, и бойцам приходится атаковать харизмой вместо силы, а маги, не привыкшие к физическому бою, нежданно для себя встречают псиона, не только к таким условиям привыкшего, но ещё и гораздо усиленного по сравнению с физическим миром. Не один человек умер, попав в мир разума неподготовленным.

Благо есть группа ребят – сама по себе непопулярная из-за сложностей прокачки – что в мире разума просто расцветает – гибриды. Ребята, способные одновременно и бросаться спеллами, и размахивать мечом, к тому же обладающие навыками и необходимой закалкой, позволяющими им защитить себя в мире разума, а до кучи ещё и ментальными статами, необходимыми для того, чтобы стать эффективными воинами. То есть сейчас вот этот аболет переиграл сам себя и до сих пор этого не осознал.

ТЫ УЖЕ ДОЛЖЕН БЫЛ ЗАМЕТИТЬ. ТЫ МОГУЧИЙ ВОИН, НО В МИРЕ РАЗУМА ТВОЯ ФИЗИЧЕСКАЯ МОЩЬ НИЧТО ПО СРАВНЕНИЮ С СИЛОЙ РАЗУМА. Я СЛОМЛЮ ТВОЙ РАЗУМ, И ТЫ НИЧЕГО С ЭТИМ СДЕЛАТЬ НЕ СМОЖЕШЬ!

Я поднял свой взгляд на эту уродливую психо-рыбную образину и расплылся в улыбке: "Ничего, говоришь? – я перешёл в свою дрейковскую форму, затем моя улыбка растянулась ещё сильнее и я взревел: – КАЖЕТСЯ, ТЫ ЗАМЁРЗ. ДАЙ ТЕБЯ СОГРЕЮ!" – и, взмахнув крыльями, я рванул к аболету, опалив того адским пламенем.

Что же, мир разума – место запутанное. На него не стоит переносить законы природы (доказательством можно считать то, что я без проблем хожу и разговариваю по арене, которая, предположительно, находится под водой). Гораздо сильнее на ситуацию влияет не то, как она обернулась бы в реальности, а то, во что ты веришь. Я вот верю, что адское пламя подожжёт слизь, которой был покрыт аболет.

Когда-нибудь доводилось слышать орущую тебе в голову от боли рыбу? Не так весело, как звучит.

АААХ! НАХАЛЬНЫЙ СМЕРТНЫЙ! ТЫ ПОПЛАТИШЬСЯ ЗА ЭТО!

Аболет произнёс клишированную злодейскую реплику #54 и использовал какую-то псионическую атаку. Так и не понял, в чём она заключалась – никогда особо не фанател от псиоников в фэнтези, поэтому и не заострял особо внимание на то, что они могут, за исключением того, как не попасть под их контроль и как их убить. Но этот псионический заряд оказался очень жёстким, при этом он ещё и прошёл всю мою защиту, и можно представить, насколько дерьмовой выдалась ситуация.

Но меня били и до этого, и я знаю, как пробиться. Тем временем у аболета, чересчур привыкшего к том, что всё идёт как по маслу, особенно когда тот затаскивает людей в мир разума, были трудности с концентрацией на атаках под напором нападения в ближнем бою. Его, подобно любому другому кастеру, без проблем было избивать на ближней дистанции. К тому же мои атаки в мире разума стали только сильнее по сравнению с внешним миром, из-за чего у него не было привычного преимущества в виде способности превзойти бойца на дистанции для ближнего боя.

В итоге ситуация обернулась, как некоторые могли бы это назвать, "буллингом". Ладно, это определённо стало буллингом после того, как я оторвал у этой гадины тентаклю. И когда я схватил её за хвост и начал размахивать той, как молотом, превращая окружающие кораллы в пыль. И когда расцарапал ей глаза своими когтями. И когда... ладно, остановимся на том, что меня реально выбесило, как эта рыба-телепат возомнила себе, будто может контролировать меня, и я ясно дал ей понять всю степень моего негодования.

Наконец, практически десять минут спустя, в течении которых я, как тот армрестлер, избивал в мясо эту гадину, я услышал ожидаемую мной с начала моего нападения мольбу:

СТОЙ! СЖАЛЬСЯ! СЖАЛЬСЯ!

Схватив аболета за хребет, я потряс его, чуть ли не сломав создание, и прорычал: "И ЗАЧЕМ МНЕ ПРОЯВЛЯТЬ МИЛОСЕРДИЕ ПО ОТНОШЕНИЮ К ТАКОЙ ТВАРИ?"

ЕСТЬ СОКРОВИЩЕ! ОНО ТВОЁ! ЗАБИРАЙ ЕГО! ПРОСТО НЕ УБИВАЙ МЕНЯ!

Я вновь потряс жалкое создание за его хребет: "ГДЕ! ГДЕ ЭТО СОКРОВИЩЕ?"

В ВОДОЁМЕ! ЗА КАМНЕМ СО ЗНАКОМ МОЛОТА МОРАДИНА СПРЯТАНА КОМНАТА! В СУНДУКЕ ВНУТРИ НЕЁ ЕСТЬ СОКРОВИЩЕ!

Я посмотрел на поражённого врага с драконьей улыбкой и ответил: "ВЕСЬМА БЛАГОДАРЕН ЗА ИНФОРМАЦИЮ".

ТО ЕСТЬ ТЫ СОХРАНИШЬ МНЕ ЖИЗНЬ?

– НЕТ.

Последовавший за этим крик псионика был ужасным, но вскоре я остался один, а мир разума начал темнеть, и я вернулся в мир живых.

Я очнулся и обнаружил себя, лежащим на коленях Деллы, а остальные девушки стояли между мной и свалившейся фигурой аболета. Само собой, что я открыл глаза, первой отметила именно Делла. Вполне возможно, также на это как-то повлиял стон, который я издал от нахлынувшей головной боли.

– ХОЗЯИН!

На её переполненный радостью крик все собрались вокруг нас, и я стал объяснять, что произошло. Когда я рассказал девушкам, что то существо мертво, они сразу пошли собирать с него всевозможный лут, чуть ли не полностью представляющий собой ни много ни мало отвратительные "ингредиенты", которые при желании можно использовать для высокоуровневой алхимии и ещё какого-нибудь крафта.

Наконец, головная боль начала отступать, и я взглянул на Килану: "Килан, накинь на нас эффект дыхания под водой. Аболет упомянул какое-то сокровище, спрятанное под водой, и мне хочется на него взглянуть. Мы с Северой осмотрим его и проверим, понадобится ли нам помощь, чтобы вытащить его сюда".

Получив дыхание под водой и тёмное зрение, мы с Северой нырнули в непроглядный водоём. Ну, называть его водоёмом будет несколько простовато – скорее всего, где-то неподалёку есть проход в пространство побольше, однако у меня не было ни малейшего желания погружаться в подземное подводное исследование. Кроме проблем, от него нечего ждать. Причём даже больших проблем, чем я люблю на себя брать.

Упомянутый аболетом камень с небольшой подсветкой найти было несложно – золотые отметины святого символа Морадина бросаются в глаза. За камнем находилась, неожиданно, сухая комната, в которую воду не пропускал магический барьер, что не помешал нам пройти внутрь. Внутри комнаты стоял сделанный из золота сундук для сокровищ, по бокам которого были статуи Морадина, только вид у всего был древний – даже по дворфским меркам. Может ли быть, что когда-то, давным-давно, это место принадлежало какому-нибудь святилищу или храму Морадина?

Поножи погибели кошмаров из адской стали

Тип Ноги Ранг Редкое

Эти шипастые поножи сделаны из адской стали – извращённого мифрила, выкованного в адском пламени. От этого предмет получил огромную мощь, но стал ядовитым для носителей с добрым мировоззрением. На поножи нанесены руны защиты и разрушения, призванные защищать носителя и нести погибель его врагам.

Требуется: 75 уровень

Требуется: Злое мировоззрение

+75 защиты

+50 мудрости, +50 ловкости

+40 сопротивления заклинаниям и эффектам тьмы

Погибель кошмаров – В битве с кошмарами, тронутыми кошмарами и испорченными созданиями на время боя все характеристики удваиваются.

Зачарование: Скороход – Всё движение и скорость атаки повышены на 75%

Молот врагов-кольцо праведных

Тип Кольцо Ранг Артефакт

Это обсидиановое кольцо, инкрустированное золотом, подстраивается под размер пальца владельца и отображает символ выбранного ним божества. Кольцо нельзя снять против воли носителя, пока тот жив. В битве с представителями другой веры или отвернувшихся от веры владельца это кольцо само по себе могущественное оружие.

Требуется: Необходимо быть Благословлённым или Избранным божества.

Молот врагов – Призывает молот, сотворённый из святой силы, для кары последователей других божеств в радиусе 3 метров от выбранной точки, нанося урон, основанный на мудрости. Потребляет 300 ОМ. Откат 30 секунд.

Праведная ярость – При встрече с таким или иным образом предавшим избранное вами божество или его слугами +50% ко всем характеристикам на время боя.

Шипастая плеть нечестивого желания и господства

Тип Плеть Ранг Редкое

Урон 150-200 Тип урона Колющий/Режущий

Эта плеть сделана из кожи, созданной из шкуры демонов, и по всей своей длине усеяна колючими шипами из демонической стали. Сотворённая руками принадлежащих темнейшим из желаний, дабы отобразить своё господство над всеми вокруг, она не раз была использована для подчинения врагов владельца или его же подчинённых.

Требуется: Злое мировоззрение

Требуется: 70 уровень

+20 харизмы

+25% к попыткам Обезоруживания и Сбить с ног

Господство – Уменьшает сопротивление Очарованию на 5% в течении 10 минут. Каждый удар прибавляет уменьшение и время действия, складывая до 50% уменьшения и до 120 минут длительности.

Зачарование: Нечестивое желание – Владельцу дана возможность причинять плетью боль, но не наносить ей урона. Во время действия враги расцениваются как обладающие титулами Мазохист и Сломленный. Потребляет 500 ОМ, а также 1 ОМ/секунду. Может быть использовано лишь на одной цели за раз.

Там ещё были плюшки для всех остальных в команде, но я не потратил ни секунды на экипировку моих новонайденных игрушек. В предстоящих мне испытаниях эти вещички мне определённо сослужат хорошую службу.

Вновь оказавшись на суше, мы приняли решение ночь провести в пещере – всё-таки день сегодня был насыщенный. Вдобавок ещё меня ждала очередь из зверушек, явно жаждущих, чтобы я их наградил за такой отличный перформанс в битве со слизе-зомби. Завтра сможем продолжить наш путь в Хэв-Дорей.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 100 - Фантомный магазин**

Тот Ба'алор был связан на 48 часов, поэтому, пока мне прямо совсем не придётся, у меня не было причин избавляться от него. И это решение окупилось: демон стал отличным живым щитом, когда мы отправляли его разбираться с группами монстров, встречаемых нами по пути.

По правде, у меня и так было полным полно проблем. Говоря совсем уж честно, мне больше по душе, когда моими рабами становятся привлекательные девушки – по возможности. Ба'алоры – слишком могущественные и умные создания, чтобы просто смириться с вечной неволей, а этот ещё и к тому же мужчина, ещё и не фута. Пустоватая причина не делать его рабом, понимаю.

В общем, демона этого я убил. Из уважения я хотя бы сделал это быстро – чистым разрезом своей катаны. Всё-таки он мне ничего не сделал, однако оставлять его в живых было слишком опасно, потому я отправил его обратно в ад. За "победу над демоном" я получил 2000 ОП, то есть не то чтобы это однозначная потеря. Просто так было безопаснее всего.

Вдобавок Юкико напомнила мне о случае с "Боттл" ещё во времена WoD. Чёрта с два я пройду через это ещё раз. Угх.

Короче, мы продолжили продвижение по долгой, в основном скучной дороге через Подземелье, оставаясь настороже в ожидании проблемных врагов. Если я не ошибаюсь, мы были в двух днях пути от Хэв-Дорей, когда мы увидели свет. Не в каком-то духовном или философском смысле – настоящий свет в бесконечной тьме подземного мира. Мы настолько долго не видели света, что у нас не было ни малейшего сомнения: это какого-то рода ловушка. Только приблизившись, мы смогли осознать, что это и впрямь была ловушка, только скорее для наших кошельков, чем для нас.

Посреди пещеры, через которую мы проходили, стояла большая палатка, всюду увешанная шёлковой тканью и освещаемая магическим светом, не подпускающим к ней тьму. Как на неё ни посмотри, вид у неё был, как у какого-нибудь базара с ближнего востока. Подойдя ближе, мы услышали музыку, хотя нигде не было никого, кто мог бы её играть. Уже на расстоянии я видел огромное разнообразие товаров. А на входе в палатку висела надпись, разглядеть которую было довольно просто благодаря волшебному свету и на которой было написано: "Фантомный магазин".

При виде вывески Килана прямо засияла: "Ооо, слышала об этом месте, но и не думала, что смогу сама его увидеть! – мы обернулись посмотреть на неё, и она продолжила: – Фантомный магазин – легендарное место, перемещающееся случайным образом по миру. Он никогда не появляется в одном и том же месте на протяжении двух-трёх дней, к тому же может исчезнуть через час или раньше. Никому не известно, как именно он меняет место или как ему удаётся постоянно поддерживать ассортимент полным, но есть слух, что в нём можно найти редкие материалы и мощные предметы всех мастей. Более того, ещё тут можно найти что-нибудь открывающее новые квесты, как например карту древней сокровищницы".

Со смехом я ответил: "Так нам, получается, повезло, раз уж он появился у нас на пути".

Килана кивнула: "Ещё как повезло, хозяин. Предсказать, куда дальше двинется Фантомный магазин, практически нереально, что значит, что для его нахождения нужно буквально обладать недюжинной удачей".

Мы приблизились, и её слова подхватил уже другой голос: "Ох, правда! Какая же правда! Но обладающим везением или, быть может, благословением богов, всегда найдётся путь, ведущий к Фантомному магазину".

Килар Ралик

Мужчина кошколюд

??? уровня

Спешу обрадовать, ничего радостного в мизерности доступной информации об этом мужчине не было. Он определённо силён – способен воспрепятствовать действию базовых навыков, не даёт им получить информацию о нём. Учитывая это, наверняка при попытке ограбить этот Фантомный магазин нас ждёт быстрая смерть.

Кошколюд был относительно человеческого роста, а видом своим походил на сиамского кото-человека мечты помешанных на фури девочек. Одет тот был в изящную робу, полностью соответствующей его палатке из прекрасных шелков. Сказать по правде, меня сложно назвать модником, но когда вокруг тебя каждый день находится столько женщин, сколько их находится возле меня, волей-неволей что-то подхватываешь. Мой игровой опыт научил меня, что подарки в виде украшений или одежды могу стать отличным вознаграждением для старательной рабыни или средством поднять настроение раздосадованной госпоже. Ну знаете, прямо как в реальной жизни.

Я поклонился Килару и обратился к тому: "Тогда я могу считать себя одновременно и удачливым и благословлённым, раз мне удалось отыскать ваш магазин в такой глуши. Мне доводилось слышать кое-что об этом Фантомном магазине, и даже те незначительные детали, о которых мне рассказывали, пробуждают во мне желание поскорее посмотреть на ваши товары".

– Хох! Воспитанный, так ещё, погляжу, к тому же и путешественник? Но вскоре ты сам убедишься, что у Килара Ралика только всё самое наилучше! Проходите, проходите, поглядите, что у нас есть. Можете мне поверить: выбора лучше вы не найдёте нигде, если только не попадёте в обитель самих богов!

В иной ситуации я бы принял это за пустое бахвальство, но здесь, в ВАО, где божества принимают активное участие в мирских делах и не жалуют, когда их имена упоминают всуе? Тут такие слова реально имеют вес. Особенно учитывая, что всего на первый взгляд мне уже удалось разглядеть у него кучу супер-редких материалов и айтемов, если не артефактов.

Карта Фантомного магазина

Тип Инструмент Ранг Редкое

С виду может показаться, что данный клочок бумаги – карта мира. Однако своему владельцу она показывает святящуюся точку, отображающую расположение неуловимого Фантомного магазина, в каком бы уголку мира тот ни находился. За 24 часа до перемещения магазина на карте начинает отображаться две точки: текущее его расположение и где он вскоре будет находиться.

1/Месяц можно телепортировать команду в Фантомный магазин.

Карта стоила всего 2000 ПМ, при этом торговаться и сбрасывать цену было нельзя. Хотя я считаю, она того стоила. Возможность вернуться в магазин, наполненный высокоуровневыми материалами, пусть и раз в месяц, без сомнения стоит цены парочки рабынь. Тут есть снаряжение, что идеально подойдёт нашей группе, когда мы достигнем высших уровней. При этом нашлась куча предметов, которые мне захотелось купить прямо сейчас.

Подчинись и Сдайся, Боевые Веера Отчаяния

Тип Боевой веер (Набор) Ранг Уникальное

Урон 150-300 (каждый) Тип урона Режущий

Отменные клинки из мифрила, объединённого с окрашенным при помощи фрукта бездновых слив шёлка демонического паука, и наполненные эссенцией элементалей тени и воздуха, с помощью чего как раз и была создана эта изящная пара боевых вееров. Они специально сделаны для использования в паре, и в руках мастера незамедлительно загонят в угол его противников, после чего тех ждёт либо смерть, либо судьба, предречённая в именах вееров.

Требуется: Теневая танцовщица

Требуется: 70 уровень

Как набор:

+200 ловкости, +200 харизмы

+1000 атаки

+75% к скорости атаки

Удар тьмы – Каждый веер наносит дополнительные 25-50 единиц урона тьмой.

Аура отчаяния – Все враги в области 9 метров, осведомлённые о присутствии теневой танцовщицы, ощущают ауру страха и отчаяния. Подверженные ей противники получают 25-й штраф к скорости передвижения и атаки.

Наполнение: Теневой дым – Создаёт чёрный дым, которым теневая танцовщица, раздув его, может заполнить окружающую территорию, лишив врагов виденья, в том числе и магического. Дыхание никак не затрагивается. Пользователь и её союзники без проблем видят в границах дыма.

Зачарование: Серповидный разрез – Теневая танцовщица может бросить свои веера, отправив их в полёт на 9 метров, после чего те вернутся к ней в руку, поражая всех врагов, что попадутся им на пути. Потребляет 50 ОМ.

Да, я потратился на моих зверушкек. Эти боевые веера станут отличной заменой текущим веерам Северы, которые она до сих пор носит с собой лишь потому, что их легко принять за простые побрякушки. Какое-то время её главным оружием выступали кинжалы. Всё из-за того, что раздобыть боевые веера сложно, если только не сделать их самостоятельно.

Рабский ошейник падших

Тип Шея Ранг Супер-редкое

Падшие ангелы – не редкость, но и далеко не обыденное явление. Не раз случалось, что кто-то из них оказывался в рабстве существ куда менее возвышенных, чем те же бессмертные. У этого рабского ошейника, сделанного из обсидиана и вулканического стекла, нет ни защёлок, ни петель, ни освобождения. Магией он закрепляется на выбранном создании и, после того как установлен, более не может быть снят никак иначе, кроме как самим владельцем раба. Даже смерть носителя не освободит его от службы.

Требуется: Необходимо быть в той или иной форме небожителем

+200 ко всем характеристикам

+400 защиты, +400 атаки

+35% ко всем сопротивлениям

Наполение: Божественный фокус – Все божественные заклинания и силы +25%

Зачарование: Бессмертная служба – После смерти носитель ошейника по истечении 24 часов возвращается к жизни.

Увидев этот ошейник, я был просто обязан взять его для Нитроэль. Этот падший ангелок была серьёзной поддержкой с того момента, как я заставил её мне служить, тем более что редко можно встретить снаряжение, как будто созданное специально для неё, из-за чего и являющееся невероятной находкой. Я заменил старый латунный рабский ошейник на новый, чему она сильно обрадовалась.

Лик обречённых

Тип Щит Ранг Уникальное

Этот чёрный щит, сделаны из извращённого мифрила и выкованный в адском пламени, всегда выглядит отполированным до блеска, какая бы ни была ситуация. Его название происходит от того, что углядевших в нём своё отражение вскоре ожидает смерть. А их смерть, в свою очередь, усилит владельца, в то же время обрекая их души на страдания и смерть.

Требуется: Жрец, Тёмный паладине или Мерзавец

Требуется: 70 уровень

+200 телосложения, +200 интеллекта, +200 мудрости

+1000 защиты

+25% ко всем сопротивлениям

Сопротивление скрытым атакам

Зачарование: Ловец душ – Душа любого создания, убитого владельцем, поглощается щитом. Далее душа рассекается, предоставляя владельцу ряд бонусов. Восстановление ОЗ и ОМ в размере 1/2 от уровня создания. Повышение регенерации ОЗ и ОМ на число, соответствующее уровню создания, на 10 минут. 5% шанс получить какой-нибудь навык или заклинание, которыми убитое создание обладало при жизни. В последствии душа уничтожается, что гарантирует перманентную смерть и невозможность воскрешения или восстановлениями без вмешательства богов.

А это щит, который я взял для Деллы. Пока нам везло, но таргетинг хилеров – хорошо распространённая практика, особенно когда дело заходит о ПвП. У нас и так хорошая защита, но не стоит мелочиться в вопросе, затрагивающем нашего главного хилера. Вдобавок у этого щита ещё и есть такие бомбические эффекты. Навряд много людей захотят напасть на неё, рискнув получить перманентную смерть.

Шлем неповиновения из драконьего черепа

Тип Голова Ранг Супер-редкое

Этот шлем, сделанный из черепа самого настоящего дракона, не только предоставляет защиту от атак, но также наделяет носителя усиленными сенсорными способностями и сопротивлениями, какими обладал дракон, которому этот шлем ранее принадлежал.

+100 ко всем характеристикам

+500 защиты

Слеповиденье – Способность видеть при отсутствии света или ослеплении (бесцветно).

Истинное чувство – Игнорирует все эффекты, основанные на иллюзиях.

+25% ко всем сопротивлениям

Новый шлем Юкико был сделан из черепа настоящего дракона, и для её билда, анти-магического танка, это была просто отменная вещь на данном уровне. К тому же шлемы из драконьих черепов в фэнтези всегда смотрятся круто.

Фатум падшего воина

Тип Голова Ранг Уникальное

Эта тиара выполнена в виде двух змей, что, переплетаясь, пожирают собственные хвосты. Одна обсидиановая, другая – нефритовая. Само по себе качество работы уже делает этот предмет довольно ценным, однако свою истинную мощь он раскрывает, лишь когда его надевает на голову человек, занимающийся трансмутацией.

Требуется: Трансмуматор

+500 интеллекта

+100% к эффектам трансмутации

-30% ко вражескому сопротивлению трансмутации

Фатум: 1/день дотронуться ко врагу с ОЗ меньше 50%. Перевоплощает цель в выбранную вами форму. Сопротивление не учитывается. Длится на протяжении 1 недели или до смерти цели. Потребляет 1000 ОМ или 1000 ОЗ.

Килане я отобрал шнягу, что поможет ей с трансмутацией, уменьшая сопротивление противников к её заклинаниям. Мы не так уж сильно использовали её способности как Исказительницы плоти, а всё как раз из-за того, что те ребята, на которых мы реально хотели их использовать, были к ним резистивными, но с этого момента всё будет по-другому.

Пояс святых голосов

Тип Ремень Ранг Супер-редкое

Качественный кожаный ремень, сделанный из кожи суккубов и серен. Ужасающая магия, которой наполнили этот ремень, переняла таланты некоторых из этих монстров. Вещица, восхваляемая куртизанками и бардами всего света, но из-за жуткой природы материалов, которые нужно собрать с живых созданий, её редко где можно встретить.

+750 харизмы

+100% к Соблазнению

+100% к выступательным навыкам

Зачарование: Святая песнь – 1/день даёт 1 минуту пропеть песнь, что полностью восстанавливает здоровье всех союзников в радиусе слышимости. Воскрешает союзников, что умерли менее часа назад.

Ну и само собой, раз Джастра была с нами, я не мог не помочь с обновкой и ей. Её ремень оказался одним из предметов, которые во время Испытания богов не прокачались, и потому этот оказался ему отличной заменой, тем более что он серьёзно повысит её способности саппорта.

Ну и вдобавок, само собой, материалы. Я приобрёл такие редкости, как: драконьи кости, ангельские слёзы, да даже пузырёк с божественной кровью. Когда всё было сказано и сделало, итоговая сумма затянула на 460000 ПМ. Так, хорошо, это реально просто куча золота, но учитывая все те выполненные нами квесты, не то чтобы этой кучи у меня не было. То есть я на самом деле сидел на огромной сумме денег. Даже после всего этого у меня всё ещё оставались деньги, и кто знает, когда я в следующий раз заскочу в этот магазин.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 101 - Граница**

Обширные пещеры и тоннели Подземелья не дают никак понять, когда ты покидаешь одну область и переходишь в другую. На поверхности граница была бы вдоль реки или поперёк горного хребта, также может и на границе леса или ещё каком-нибудь общепринятом ориентире. В Подземелье же границы чьей-то территории банально отражают власть, которую кто-либо можешь поддерживать на расстоянии от своей базы. Даже империя дворфов напоминает скорее сборище самоуправленческих городов, между которыми сплошная дикая природа, чем цельную страну.

Звоночком того, что мы подходим к Хэв-Дорей, стали кобольды. Видите-ли, дроу печально известны за присущие им взгляды, утверждающие их расовое превосходство, но им нравится заставлять пушечное мясо выполнять вместо них всякие задания. И одним из излюбленных источников этого самого пушечного мяса для них являются кобольды – они быстро размножаются, достаточно смекалистые в создании подземных ловушек, засад, но зачастую слабовольны и легко подчиняются обладающим реальной силой.

Потому, сразу вскоре после того, как Севера начала находить ловушки кобольдов, мы не сильно удивились тому, что оказались на границе деревни кобольдов. Именно в ней они проживали, именно она находилась как раз на таком расстоянии, чтобы дроу не нужно было видеть их и, соответственно, думать о них. Кобольды как бы служили предварительным предупреждением о вторжении, но им позволяли, пока по близости нет собирающих "дань" дроу, сохранять видимость автономии, и потому кобольды держатся недалеко от дроу – гораздо лучше быть в месте, где можно реально быть свободным, чем испытывать судьбу среди опасностей Подземелья.

Но как ни прискорбно, в последнее время они зазнались со своей автономией и, увидев в нашей группе лишь одну дроу, решили, что это отличная идея – ограбить нашу небольшую процессию. Может, ставить ловушки они и мастера, однако когда дело заходит об определении опасности, которую представляют потенциальные цели, то тут у них начинаются проблемы. Их "вожак" был всего-навсего 35-го уровня.

Закончилась резня, и все воины деревни поголовно были убиты, так же и её вожак с шаманом, после чего нас поприветствовал патруль дроу, высланный разузнать, что это тут за взрывы. Им явно было не весело от того, что мы вырезали их дворняжек, но и особо расстроенными от этого они тоже не казались. Из их группы навстречу нам вышел лидер.

Байрза Драйжель

Женщина эльф дроу

Тёмный сталкер (Рэйнджер) / Танцовщица клинка 80 уровня

Титулы: Дозорная, Охотница Подземелья, Погибель эльфов

Чего следовало ожидать, вела группу женщина, а вот четверо стоящие за ней были мужчинами. С лёгкой улыбкой я двинулся к ней и сказал: "Ах, вы как раз кстати. Мы путешественники, пытаемся найти Хэв-Дорей. Я так понимаю, мы идём в правильном направлении?"

И только после, как только рэйнджер буквально бросилась ко мне в объятия и попыталась просунуть язык в мой рот, я вспомнил об эффектах особенности "Жар страсти", которую получил, когда моя харизма превысила 1500. Рэйнджер была всего немного выше меня уровнем, то бишь её харизма была ниже 950. Ну, на самом деле, было бы скорее странно, будь у кого-нибудь, чья работа не связана с харизмой, настолько высокий её показатель.

Как пить дать это вызовет для меня проблемы в будущем, если только не начну ходить в маскировке. Последнее, чего бы мне хотелось, – это резко заполучить симпатию какой-нибудь троллихи. Да и будет геморно постоянно останавливаться, чтобы поразвлечься с девушками, всего-навсего пытаясь пройти к магазину. Это так надо мной насмехается карма?

Так, карму в сторону, не вижу ни единой причины не насладиться предоставленным мне подарком. Я подмигнул одному из шайки парней-дроу, у которого был ошеломлённый происходящим с его лидером вид, и ловко расстегнул ремень рэйнджера, а затем заставил её развернуться, прижавшись спиной ко мне. Я стянул с неё трусики по изгибу её стройных бёдер, а затем сбросил те на землю.

Растягивая и свой ремень, я одновременно смог просунуть палец в щёлочку рэйнджера, а затем вытащил из штанов твердеющий стояк, положив его на привлекательную попку рэйнджера, пока она тёрлась о мои пальчики. Я наклонился и прошептал ей на ушко: "Ты же хочешь этого, да? Тогда скажи – так, чтобы те парни слышали. Я дам тебе то, что ты ещё не скоро забудешь".

Наверное, это было не очень-то честно – всё же за время Испытаний моё Соблазнение серьёзно выстрелило, но всего пары прошёптанных, пока я ласкал её пальцами, слов хватило, чтобы гордая рэйнджер буквально прокричала: "Дай его мне, зараза! Я хочу его прямо сейчас!". Не желая игнорировать такую просьбу, я за раз полностью засунул в неё свой прибор.

Я не был нежным, любящим, как когда занимаюсь этим с моими зверушками; не был жестоким, как когда они нуждаются в "исправлении". Это была жёсткая, животная ебля: я загонял свой член в сочащуюся щёлку рэйнджера, а все остальные стояли и наблюдали за этим – оставшаяся часть патруля не веря, мои девчата – смирившись. На кобольдов всем уже было всё равно.

Я прижал рэйнджера к низу, заставив встать на четвереньки, как сучку в течке, а затем свирепо вошёл в неё сзади; охваченному её теплом, моему члену более чем приятно. Но разве я не сказал, что дам ей то, о чём она не скоро забудет? Со злобной ухмылкой на лице, не прекращая толчки, я принял свою дрэйковскую форму.

Что привело к сразу нескольким эффектам. Первый – наблюдающий за нами патруль отшатнулся, удивлённый моей способностью обращаться драконом. Второй – стоны рэйнджера, после того как мой половой орган прямо внутри неё поменял форму и стал больше, превратились в крики боли и удовольствия. И третий – все наблюдающие за сценой кобальды начали кланяться мне. О, точно ведь. Они же типа произошли от драконов, а? Кажись, они им поклоняются.

Я почувствовал, что уже на пределе, и вложил больше силы в толчки. Я вошёл в дроу до упора, и у неё по телу тут же прокатилась дрожь; она закричала, в это время кончая. Я в ответ зарычал – драконий инстинкт – и наполнил её, окрашивая глубочайшие уголки её матки в белый. И сразу за этим мои пальцы вонзились в выставленную напоказ попку рэйнджера, в месте соприкосновения моих когтей с её ягодкой проступила кровь.

Эмоции пошли на спад, я снова принял свою инкубью форму, натянул штаны, и тотчас сзади ко мне подступила Юкико: "Хозяин, знаю, что тебе нравится ловить момент, но как смотришь на то, чтобы начать надевать маску? Твои новые перки немного неконтролируемы".

Вздохнув, я кивнул. Как раз кстати у меня на испытании прокачался плащ, он отлично справится с сокрытием моего лица. Я забыл про то, что надо надевать капюшон. Как-никак мы путешествовали по Подземелью, и по близости со мной не было никого, кроме монстров и моих компаньонок. Всё-таки аура "загадочного незнакомца", которую он мне даёт, не нужна, когда со мной только мои зверушки.

– Похоже, подарки от богов никогда не бывают простыми. Надо будет в будущем держать это в уме. Если честно, я бы и вовсе забыл об этом – всё же с самого испытания только с вами и был.

К этому моменту рэйнджер начала приходить в себя и встала, натягивая кожу на нужные места: "Кхем. В тебе какая-то мощная магия, незнакомец. Кто ты и что привело тебя в Хэв-Дорей?" – по всей видимости, она решила усиленно обходить стороной своё поведение до сих пор.

– Я Зайн Даркмор, избранный Шарсс и рыцарь Вирмвуда, а также путешественник и искатель приключений. К этому месту меня привело желание узреть выигранное в честной схватке имущество, а также выданные мне по требованию богов задания, которые я продолжу далее в Подземелье.

– А что случилось, когда ты впервые заговорил?

– Извиняюсь. В ходе приключений я получил немало благословений. Часть из них объединилась с моей природой, что даёт... проблемный эффект, если я буду неосторожен. Последнее своё благословение я получил сравнительно недавно, поэтому забыл о нём, пока не стало слишком поздно.

Рэйнджер сузила глаза и ответила: "И с радостью воспользовался ситуацией, хоть и знал, что его вызвало твоё «благословение»?"

Я пожал плечами и сказал: "В тот момент я мог либо дать тебе то, чего ты желала, либо насильно отказать. Я впервые в землях дроу, но, исходя из прочитанного и услышанного мной, было бы фатальной ошибкой отказывать стремлениям девушки из рода дроу перед свидетелями. У ваших такая репутация – берёте всё, что вам хочется".

Рэйнджер какое-то время всматривалась в меня, а потом вздохнула: "Ладно. Ты упомянул выигранное в бою имущество. Я так понимаю, оно принадлежало той дроу, что стоит позади тебя в рабском ошейнике?"

Я кивнул и ответил: "Ей и Кали Дорне, которую я победил в бою и затем изгнал из этого мира с помощью магии, которую могут использовать только путешественники на других путешественниках. В процессе всё имущество, которым владела Кали, перешло ко мне. Но прийти и осмотреть полученное у меня выдалась возможность только сейчас".

От этого дроу насупились: "Имя Кали Дорны нам знакомо. Она была путешественницей, что воспользовалась своим положением жрицы и призвала к вылазке на поверхность. Мне сказали, что отчёты прекратили поступать сразу после совершения атаки".

– Да. Как бы, она с приведёнными с собой войсками вырезала деревню, а потом начала использовать заклинание, превращающее друзей и врагов в своего рода нежить, и убитые этими мертвецами в последствии также восставали. Если бы ситуацию поскорее не урегулировали, вполне возможно, что поверхность бы объединилась против вас – за распространение такой эпидемии. Как минимум стало бы всё больше и больше приходить путешественников, и тогда несдобровала бы и Кали, и все, кто её прикрывал.

В ответ рэйнджер сплюнула, а затем взглянула на своих парней: "Вот именно поэтому нельзя доверять безумным некромантам. Если что и может заставить всю поверхность прийти к соглашению и начать действовать, то это эпидемия нежити, – снова взглянув на меня, она сказала: – Как понимаю, раз уж никто из ушедших на вылазку не вернулся, они все либо мертвы, либо схвачены?"

Я радостно кивнул: "Да, мы многих убили, но парочка осталась в живых и сейчас носит мои ошейники. По правде говоря, именно благодаря одной из них, её вы можете видеть позади меня, у нас есть гид по этим земля. Хоть они и моя собственность, я считаю, награда за хорошее поведение поощряет их работать на меня усерднее. Согласна?"

Рэйнджер усмехнулась и ответила: "Да, но только сначала их нужно сломать, чтобы они знали, что случится, если они не будут соответствовать ожиданиям".

– Ну, я с превеликим удовольствием провёл с каждой из них по долгому, жёсткому уроку, чтобы показать им, где их место. Одна вот она, когда только получила ошейника, любила поговорить, отказывалась принимать своё место. И я её быстро научил, что такое поведение недопустимо.

За такими разговорами мы дошли до окраин города. Байрза взглянула на меня и сказала: "Что ж, это было... захватывающее знакомство, Даркмор. Постарайся не вызывать беспорядков в городе – не провоцируй стражу. Если пойдёшь дальше по улице, то дойдёшь до главного рынка. Там сможешь найти лавочку, где продаются карты, а по ним уже найти дорогу, куда тебе там надо. И запомни: будешь инициировать драки или другие беспорядки, скоро окажешься на том свете".

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 102 - Внезапное нападение**

– Стой на месте! Кто идёт... ГХАААА!

– А вам не кажется, что, как мы вошли в пещеры дроу, стража стала такой оригинальной на шутеечки? – странно, но ни одна из моих компаньонок не ответила на мой комментарий. Возможно, дело в том, что секундой назад я "нечаянно" лишил жизни дроу, охранявшего вход в дом Сильря. Он был всего лишь 55-го уровня и едва ли годился мне в соперники, даже несмотря на то, что был полностью готов получить мою атаку. Ну, с пушечным мясом всегда так.

Прошло несколько секунд, и Делла, вздохнув, ответила: "Хозяин, ты ну слишком жестокий. Не думаешь, что Ловиатар подошла бы тебе лучше, чем Шарсс?"

Я хмыкнул и сказал: "Похоже, я давненько не демонстрировал тебе, почему именно я последователь Шарсс. Может, проведём всё, как в тот раз в храме, когда мы впервые встретились?". За всё это время уже все слышали историю о моём становлении в этом мире, оттого в сторону Деллы послышались хихиканья, а тем временем Джастра воспользовалась знаниями о защитных мерах её семьи и открыла проход в её поместье, заодно отключив ключевые магические барьеры.

Перебирая ногами по коридору со своей пати, я открыл чат гильдии.

З.Даркмор: Все готовы?

Лекситян: Ага, все собрались в святилище.

Раунаерил: То есть мы реально идём так далеко в рейд?

Берсилак: И мы вправду рэйдим дроу?

З.Даркмор: Да-да. Мы идём в свой первый рэйд как Сумеречная ария и мы порвём дом Сильря! Подготовьте рэйд-группы, а я сразу же открою портал, как доберусь до святилища!

Лекситян: Мы готовы!

Нам удалось без проблем попасть во двор, в котором размещалось Тёмное святилище, – всего пару раз мы пересеклись со стражами, но тем едва ли удалось поднять тревогу, как те оказались мертвы. Именно в этом дворе мы поняли, что дом Сильря будет взять не так уже и просто: перед нами оказалось почти что восемьдесят оппонентов, и большую часть их численности составляли порабощённые воины и прирученные монстры; только лишь дюжина среди них была дроу в промежутке от 70-х до 90-х уровней.

Лидер этой группы (само собой, женщина) шагнула вперёд, чтобы что-то сказать, но тут же остановилась после того, как я скинул капюшон, который держал надетым, пока плутал по улицам. Нитроэль подоспела ко мне и активировала высокоуровневый защитный эффект, известный как "аегис". Он позволяет остановить все атаки на шестьдесят секунд, но при этом обладает чрезвычайно долгим откатом. Но было важно, чтобы меня никто не прерывал, потому как я был залогом нашей победы. Без нужды беспокоиться о том, что я могу получить стрелу в спину, открыть портал в тёмное святилище под Лисаэсом оказалось проще простого.

И затем я закричал в портал: "УСЛЫШЬТЕ МЕНЯ, ДЕТИ СУМЕРЕК! ПРИШЛО ВРЕМЯ! ВАС ЖДУТ СМЕРТЬ И СЛАВА! ВОССТАНЬТЕ И ПОЗВОЛЬТЕ УЗНАТЬ ВСЕМ ВО ВСЁМ МИРЕ О СУМЕРЕЧНОЙ АРИИ!"

– СОЛДАТЫ СУМЕРЕК, ОТБРОСЬТЕ БЕСПОКОЙСТВА О ТОМ, ЧТО ПРАВИЛЬНО И НЕПРАВИЛЬНО! ВСЕ ИДУЩИЕ ПРОТИВ ВАС – ВАШИ ВРАГИ, ИХ НУЖНО РАЗДАВИТЬ БЕЗ ЖАЛОСТИ! ПУСКАЙ МОЛЯЩИЕ О ЖАЛОСТИ СТАНУТ ВАШИМИ РАБАМИ, ПУСТЬ БУДУТ РАЗВЛЕКАТЬ ВАС, ПОКА ВЫ ОТ НИХ НЕ УСТАНЕТЕ! ДАЖЕ РАБЫ, ДАЖЕ ВЫ МОЖЕТЕ ПОЛУЧИТЬ ВО ВЛАДЕНИЕ ТЕХ, КОГО ЗДЕСЬ ПОЙМАЕТЕ!

– ИМЕНЕМ СВОИМ, ВО ИМЯ КРАСИВЕЙШЕЙ ШАРСС И ПО НЕЧЕСТИВОЙ МОЩИ ЛОЛС, Я ОБЪЯВЛЯЮ ИСПЫТАНИЕ ДОМУ СИЛЬРЯ! ПУСКАЙ СЕГОДНЯ ВСЕ В НЁМ СТАНУТ ЛИБО РАБАМИ, ЛИБО МЕРТВЕЦАМИ! НИКТО НЕ ИЗБЕЖИТ ЭТОЙ УЧАСТИ, ЕЖЕЛИ ТОЛЬКО ЕМУ ВОИСТИНУ НЕ УЛЫБАЮТСЯ БОГИ!

– ВО ИМЯ СУМЕРЕК, ВПЕРЁД!

И через портал понеслись подчинённые мне силы. Игроки и НИПы, из которых состоит Сумеречная ария, – были здесь и неслись за Лекситян; она сама тем временем влетела в стоящих перед нами монстров. Также пришла Икнора Алая, поддержав нападение своей магией. Были и Гадриэль с Дефу, тоже помогали с атакой. Прибыла и божественная зверушка Северы, у которой глаза полыхали желанием размазать парочку дроу. Появились и созданные Камлой вампиры, а также их порождения, которые в Подземелье смогли показать свою полную силу. Заодно подоспели и, в своей волчьей форме, Савина с оборотнями – их завывания вселяли ужас в созданий, что в своих беспросветных глубинах никогда не слышали волков.

Это был наш первый гильд-рэйд в "Век анархии онлайн", к тому же не рэйд подземелья или вражеского форта, а дома дроу, глубоко в Подземелье, просто потому, что у одного из них попался такой квест и все согласились, что это будет отличная возможность стать сильнее (и богаче) и в принципе закатить крутую тусовку. Слышал, Куки уже сделала все приготовления для праздничного пиршества.

Само собой разумеется, план был вовсе не в том, чтобы побежать и убить всех здесь да забрать их вещи. Нет, это сработало бы в подземельях, а особенно в старых играх, как тот же WoD, но здесь и сейчас, против дроу? Нужно было убедиться, чтобы они не выкинули чего-нибудь безумного. Отчаянные кастеры могут на долгое время создать нам проблемы, если будут уверены, что иной выбор – это смерть или судьба ещё хуже, чем она.

Таким образом, пока Сумеречная ария столкнулась с солдатами и рабами дома Сильря и начала пробиваться внутрь, по мере продвижения зачищая комнаты, я и моя команда прошмыгнули через тайную дверь, про которую было известно лишь членам правящей семьи, и добрались до сердца здания. Как-никак у меня впереди ещё квест, нуждающийся в выполнении, и нельзя дать матроне и её дочкам всё испортить, а не то она либо сбежит, либо выкинет что-нибудь самоубийственно опасное и переломит ситуацию.

Секретный проход провёл нас, через многочисленные завороты и повороты, в старую сокровищницу, расположенную за тронной залой. Изначально задумывалось, что проход этот послужит отступлению матроны на случай, если численные силы врага сконцентрируются на преодолении защиты дома. Снаружи эту дверь может открыть только тот, в ком течёт кровь дома Сильря, а потому для захватчиков он бы оказался бесполезен, если только им не помогал предатель.

И именно поэтому, само собой, в тоннели была куча ловушек, потому что дроу не доверяют НИКОМУ, так тем более никому из родных. Ловушки все были экстремально-летального типа, вдобавок почти все через время самовосстанавливаются, благодаря чему те можно использовать снова и снова. Это на случай, если кто решит попробовать переместить по узким коридорам, в которых невозможно передвигаться никак, кроме как колонной по одному, крупную группу. То есть разбойникам или другим искателям ловушек никак не удастся остаться и постоянно обезвреживать ловушки, чтобы армия могла спокойно пройти.

Пройти через ловушки оказалось сравнительно просто благодаря Севере и её навыкам, потому скоро, как я уже говорил, мы оказались в сокровищнице. И хоть место это называлось сокровищницей, груд золота и украшений в нём было сравнительно меньше, чем могущественных предметов и других айтемов, которые вполне способны вырезать жизнь из необлагороженных земель Подземелья, и по ценности они гораздо превосходили всякие побрякушки. Само собой, я взял и то и другое.

Обчистив сокровищницу, я прислушался к двери, специально зачарованную пропускать звук снаружи сокровищницы внутрь, но не наоборот. Как и следовало ожидать, коварное зачарование. Создать барьер, приглушающий проходящие через него звуки, да даже идеально блокирующий проходящие через него звуки, – сравнительно просто, хоть для последнего и потребуется больше силы. Эта же дверь намеренно сделана с такой функцией, что позволяет находящемуся внутри сокровищницы делать то, что делаю я в настоящий момент, – подслушивать разговор врагов в тронном зале. Таким образом можно определить, какую опасность представляет вторженец, при этом не рискуя выдать себя активным заклинанием. В здании было навалом зачарований и пассивок, и только особо умелый сможет заметить звуковой барьер с другой стороны, но и потом всё равно всё будет выглядеть так, будто он наложен на всю комнату. То есть функциональность и обманка в однов флаконе: возможность позвать слуг, но при этом невозможность для тех подслушать секретные встречи, скрыло наличие секретного выхода.

Никогда, ни за что нельзя недооценивать коварность дроу.

Оставим коварность, их высокомерие так же было на высоте, и доказательство тому то, что никто даже и не подумал в такой критический момент поставить барьер от прослушки. Именно поэтому сейчас у меня есть возможность подслушать невероятно интересную беседу.

– Мать, только с нашими силами это невозможно! Нападающих слишком много, у них слишком высокий уровень!

– Как они пробрались через нашу внешнюю защиту? Стража вся позасыпала?

– Один часовой доложил, что увидел небольшую группу поверхностных с дроу, приближающуюся к воротам, точь в точь перед тем, как всё началось. Он сказал, что дроу выглядела, как леди Джастра.

– ЧТО? Эта гадина предала нас спустя столько времени, следуя за этой путешественской плутовкой Кали?

– Но разве группу Кали не уничтожили поверхностные? Шпионы сказали, что даже имущество посредством магии было передано кому-то другому, а те неживые рабы, которых она создала для жрицы, снова стали свободными и живыми дроу!

– Кхем. Тогда будем полагать, что леди Джастра оказалась под контролем кого-то с поверхности.

– Проклятье! Если на неё нацепили рабский ошейник, тогда у неё легко могли выпытать секреты отключения внешней защиты. Но как такая большая группа смогла попасть внутрь незамеченной? Нам бы уже давно поступили отчёты об армии поверхностных!

– По всей видимости, лидер группы, в которой сейчас находится леди Джастра, является Чернокнижником. Скорее всего, когда защита против транспортировки была снята, тот открыл портал в место, где ожидала его армия.

– Нужно перегруппироваться! Их всего пара сотен! Маги все отрубились там? Скажи им, что что случится со зданием неважно, главное – уничтожить нападающих любой ценой.

– Нужно отступать! Если мы сможем сбежать, то нам удастся восстановиться, и мы сможем отплатить этим коварным поверхностным.

– Матрона, полномочиями леди Джастры были активированы барьеры! Пока они не будут сняты, мы никак не сможем воспользоваться магией переноса!

– ЧТО? Почему никто не удалил её права доступа?

– ДОВОЛЬНО! Если нельзя бежать, тогда нужно бороться и молить Лолс, чтобы из этих страданий мы вынесли для себя выгоду. Это испытание, и мы его переживём! Все принадлежащие дому Сильря обязаны присоединиться к защите, не только солдаты! Потерпим неудачу – и станем недостойными в глазах Королевы Пауков!

– Да, матрона.

– Как пожелаешь, мать.

– Подчиняемся, мать.

Я решил, что пришёл мой час выходить на сцену. Со всем доступным мне стелсом я проскользнул через скрытый проход и шагнул в огромную тронную залу, сделанную из чёрного камня и в которой стояли отполированные до блеска детализированные статуи. Я затаился в нише, в которой оказался, и только лишь благодаря этому моя скрытность, которая была лишь на Продвинутом уровне, смогла укрыть меня от дроу. Благодаря этому и тому, что они были слишком загружены новостями о нападении на их дом Сумерек.

Достав оба своих меча, я вышел на свет и привлек к себе всеобщее внимание: "Тогда вы обречены стать недостойными! Никто здесь не сбежит отсюда живым или свободным! Клянусь именем Сумеречной арии!"

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 103 - Coup de main**

Сразу затем, как я представил себя и сбросил капюшон, глаза всех в помещении повернулись ко мне. Как по мне, бравое вступление. В тронной зале сейчас было всего шесть человек: матрона, сидящая на троне; двое дроу женского пола – по всей видимости, сёстры Джастры – по положению которых было видно, что они важные персоны, но при этом всё равно ниже матроны; мужчина-дроу, который, как я предположил, был братом Джастры и стоял неподалёку, а также двое стражников, что находились подле двери.

Бершеси Сильря

Женщина тёмный авариэль (дроу)

Теневой сталкер (Разбойница) / Певица паутины (Жрица) 80 уровня

Титулы: Погибель эльфов, Убийца сородичей, Макиавэлли, Преданная, Ритуалистка тьмы, Развратительница, Изготовительница оков, Матрона

Зотра Сильря

Женщина дроу

Певица паутины (Жрица) / Благословлённый страж (Боец) 70 уровня

Титулы: Преданная, Погибель эльфов, Убийца сородичей, Ритуалистка тьмы, Погибель дворфов, Садистка

Редисси Сильря

Женщина дроу

Ведьма адского пламени (Ведьма огня) / Ведьма сумерек (Ведьма теней)

Титулы: Тронутая огнём, Тронутая тенью, Погибель эльфов, Погибель кобольдов, Любимеца нежити, Садистка

Вайндал Сильря

Мужчина высший дроу

Теневой охотник (Рейнджер) / Мастер оружия (Боец)

Титулы: Погибель эльфов, Убийца сородичей, Погибель дворфов, Погибель кобольдов, Погибель нежити, Погибель демонов, Ритуалист тьмы

Перебитая, матрона приняла разгневанный вид, особенно разгневанный тем, что я оказался мужчиной, поверхностным, да и к тому же вышедшим из её секретного тоннеля: "ДА КАК ТЫ СМЕЕШЬ!.." – как ни прискорбно, её слова прервали вылезшие по щелчку моих пальцев чёрные щупальца, привязавшие её к креслу и заткнувшие ей рот.

В то же время её дочки, казалось, собирались что-то сказать, однако я подошёл к трону, и их лица мгновенно сменились с надменной ярости на неприкрытую похоть, и они мигом бросились ко мне. Они даже не успели осознать, как получили каждая по ошейнику, после чего им было приказано ждать моего внимания.

Наконец "высший дроу" справился с шоком, достал полутораручный меч, висящий на поясе, и заорал: "СТРАЖА! НАРУШИТЕЛИ В ТРОННОЙ ЗАЛЕ!" – после чего всё заполонил хаос.

Парируя атаки Вайндала, я воскликнул: "Джастра, пока у твоей мамы забит рот, нацепи на неё ошейник. Все остальные, разберитесь со стражей и удерживайте дверь. Я пока разберусь с вот этим маленьким принцем", – глаза Вайндала потяжелели от вида того, как его сёстры пошли помогать блокировать дверь, но он мало что мог с этим поделать, пока его жизни угрожали мои клинки.

– Чего ты надеешься получить здесь, поверхностный? После всего этого ты можешь и не надеяться на то, что сможешь вернуться домой! – спросил Вайндал, когда сомкнулись наши с ним клинки. Стоит отдать тому должное, он правда хорош. Если бы не то неприличное количество бустов, что есть у меня, как боец он, может быть, был бы даже лучше меня. Я кастер, да и к тому же с социальным классом, однако я немало тренировался, а вдобавок ещё и получил множество бустов благодаря своим скиллу и удаче.

– Ха! Ведёшь себя так, будто кто-то сможет меня остановить! Неужели уже забыл, что прошёл через весь город прямо к вашей двери? Я Зайн Даркмор – избранный Шарсс, друг драконов и супруг драконицы, рыцарь Вирмвуда и путешественник из другого мира! Но ты храбрый, дам тебе маленькую подсказку. Клянусь богами, что всё сказанное сейчас будет правдой. Сама Королева Пауков знает о том, что я сейчас здесь. Я разговаривал с её аватаром, и она позволила мне таким образом проверить ваш дом, – я на секунду приостановился, чтобы сконцентрироваться на парировании особенно злобного удара, а затем продолжил: – Дом Сильря пал и этим показал, что недостоин милости Королевы Пауков.

Вайндала такое откровение повергло в шок, но остался неуклонным: "Ложь! Не может быть такого, чтобы Королева Пауков заговорила с кем-то вроде тебя!" – ему пришлось пригнуться, а не то рисковал остаться без головы под атакой Лунного резчика, однако всё же оказался не готов, когда я ударил его Клинком солнца, оставляя на его запястье огненную линию и вынуждая перекинуть полутораручный меч в слабую руку.

После этого битва пошла как по маслу. Полутораручный меч слишком большой, и из-за этого мало кому под силу сражаться ним слабой рукой, даже если до этого его владелец учился владению оружием обеими руками. Вайндалу по крайней мере, казалось, доставало для этого силы, однако его реакция слегка замедлилась, а ранения продолжали накапливаться. Также лепту внесли чары, накладываемые на него моими ударами. Под конец для него это уже было слишком, и его меч не смог вовремя парировать мой Клинок солнца, вонзившийся в его живот. И я прошептал, как раз так, чтобы он слышал: "Ты хорошо сражался, принценёнок. Твоя голова достойна места на моей стене трофеев", – а затем, со взмахом моего меча, голова Вайндала Сильря полетела с плеч.

Дом Сильря пал. Оставалось лишь только пожинать плоды. Глядя на вход в залу, я увидел успешно устранённых стражников, частично благодаря моим новым рабыням. Не видя на данный момент угрозы, я открыл рэйд-чат и кивнул в ответ на увиденное.

Лекситян: Команда три, захватите оружейную! Нельзя дать солдатам получить снаряжение!

Савина: Волки сумерек захватили служебные покои! Все погибли от наших когтей!

Джонист: Докладывает команда четыре! Нижние уровни безопасны, сейчас избавляемся от противящихся!

Раунаерил: Докладывает команда два. Солдаты дома пытаются отступить!

Бресилак: Команда три. Оружейная захвачена, солдаты бегут обратно на верхние уровни!

Лекситян: Первая команда, подтверждаю, все группы собираются здесь. Всем командам, подготовиться к атаке.

З.Даркмор: Команда альфа докладывает, успех. Все главные цели нейтрализованы.

Лекситян: То есть боссу конец?

З.Даркмор: Не расслабляться. Ещё нужно разделаться с ловушками и мини-боссами. Но да, переходим к прочёсыванию и зачистке.

Раунаерил: Хмм. Кажется, среди врагов расходится слух о том, что ты сделал, босс. У солдат такой вид, будто они только что получили мощный моральный дебафф.

Бресилак: У меня тут парочка, что пытается сдаться.

З.Даркмор: На всех, кто хочет сдаться, нацепите ошейники. Выборов всего два: рабство или смерть.

Куки: Поймала непослушных деток, что пытались сбежать, пока мы продвигались. Вход под полным контролем.

Чтобы подавить последние очаги сопротивления, потребовалось ещё полчаса, но дебафф "Падение дома", поразивший всех оставшихся членов дома Сильря, сам по себе означал конец.

Падение дома

Вы служите дому, что пал в бою! 20% штраф ко всем атрибутам. 20% штраф ко всем атакам, направленным на врагов вашего дома. Входящий урон увеличен на 20%.

Этот дебафф стал серьёзным ударом по защитникам, которые и так вынуждены были сражаться в проигрышной ситуации. Психологический эффект был ещё хуже: они уже начинали сомневаться, за что именно борются, если те, кого они присягнули защищать, уже были побеждены.

В конечном концов, забыв про мою "команду альфа", сами члены Сумеречной арии отлично справились для нашего первого рейда. Мало кто из нас не промышлял подобным в WoD, поэтому мы без проблем настроили смены групп, чтобы, когда одна группа уставала, её сменяла другая, позволяя той быстро восстановиться. В результате погибших с наше стороны было всего 10%, а благодаря тому, что все они были путешественниками, никто не был потерян навсегда. Нам СИЛЬНО помогла информация о расположении дома, а также расположении ключевых оборонительных сооружений. Благодаря эффекту неожиданности на нашей стороне мы смогли незаметно переправить на позицию рейд-группу, тем самым застав врасплох большую часть дома.

Что насчёт защитников дома Сильря, то, хоть те и превосходили нас числом практически 5 к 1, их потери были ужасающи, и не в последнюю очередь из-за того, что наша атака не позволила их бойцам объединить силы. Когда появился дебафф "Падение дома", это был разгром. 436 подтверждённых смертей среди вражеских потерь. 94 дроу – почти все "небоевые", как например слуги или дети – попали в рабство. 100 вражеских бойцов (по большей части "прирученные" звери и монстры) были пойманы ошейниками трэллов, созданными мной заодно с рабскими.

Меня позвали к святилищу дома разобраться с последней группой сопротивляющихся. Я предостерёг гильдию от бессмысленных убийств и уничтожений в границах святилищ, посвящённых тем или иным божествам, особенно если в деле участвует его жрецы. Бог может воспринять это как личное оскорбление, а все знают, как опасно в этой игре злить богов.

Внутри огромного святилища находилась тяжело дышащая дроу, склонившаяся перед алтарём и тратящая все ей доступные ОМ на поддержание барьера, не впускающего в святилище врагов. Четверо троллей, каждый из которых носил рабский ошейник, защищали жрицу, а перед ними находились две других дроу – отступившие в святилище солдаты. И эти солдаты знали, что уже проиграли, но были полны решимости исполнить свой долг. Достойно уважения.

Подтвердив, что обычное прикосновение к барьеру мне не навредит, я шагнул вперёд и ударил: импульс от моего кулака разнёсся внутри барьера. Когда глаза всех внутри обратились ко мне, я сказал: "Я Зайн Даркмор, и именно от моей руки пал дом Сильря. Вы последние его члены, до сих пор не покорившиеся. Должен отдать вам должное".

– Знайте, что не барьер помешал моим людям штурмовать это место и вырезать или поработить вас, как это случилось со всем остальным домом, но уважение Сумеречной арии по отношению ко всем богам, даже тем, которым она лично не поклоняется. Снимите барьер, и я даю слово, что никто не пострадает до тех пор, пока вы находитесь внутри святилища.

Бхимлис Синних

Женщина дроу

Певица паутины (Жрица) / Арахна (Покровительствуемая душа) 60 уровня

Титулы: Целованная пауками, Любимеца нежити, Преданная, Погибель эльфов, Ритуалистка тьмы

Адайс Финдрар

Женщина дроу

Дева щита (Боец) / Охотница Подземелья (Рейнджер) 60 уровня

Титулы: Преданная, Погибель эльфов, Мазохистка, Целованная пауками, Погибель нежити

Синв Дасот

Женщина дроу

Укротительница монстров (Укротительница зверей) / Охотница Подземелья (Рейнджер)

Титулы: Целованная пауками, Любимеца нежити, Спящая со зверьми, Спящая с демонами, Спящая с троллями, Погибель эльфов

Жрица посмотрела на меня и нахмурилась. По всей видимости, её встревожило увиденное ею, когда она меня оценила, потому как та сказала: "Ну конечно триклятый инкуб будет избранным Шарсс. С какой целью ты пришёл сюда и принёс разрушение дому Сильря?"

Я на секунду задумался, а затем ответил: "Потому что я путешественник и получил задание от моего раба схватить правящую верхушку дома Сильря, а потом сломить её. И потому как, уничтожив Кали и прогнав её прочь из этого мира, у меня всё равно появилась причина прибыть в эти земли – проверить полученное от неё имущество – я решил, что выполнить его мне не повредит".

Ближайшая ко мне дроу теперь была всего в четырёх метрах от меня. Наверное, пора сыграть на публику: "Ну же, опустите барьер, и я дам вам возможность самим решить свою судьбу. Скажите троллям уйти в сторону, а вы трое, отойдите от алтаря. Когда барьер спадёт, я один подойду к алтарю выказать уважение богам. И в это время у вас будет возможность самим выбрать свою судьбу. Если захотите преклонить передо мной колено и принять жизнь в служении мне, надев мой ошейник, просто проследуйте в мои объятия, и я исполню это желание. Если же, с другой стороны, вы хотите свободы и желаете найти себя среди дроу как единственные выжившие павшего дома, просто пройдите мимо меня, и мои люди беспрепятственно пропустят вас. Если ничто из этого вас не удовлетворяет, можете попытаться атаковать меня, и мои люди встанут на мою защиту, и тогда пролитая внутри святилища кровь будет на ваших руках – ни на моих, ни на руках моих людей".

Лекситян, стоявшая позади меня как мой гордый страж, вздохнула, увидев дроу, двигающихся так, как я им предложил. Они понимали, что это было наилучшее предложении, что они только могли получить, хоть оно и было сформулировано почти полностью так, чтобы Ария не встряла в неприятности, если нам придётся убить этих дам на священной земле. Только вот ОНИ не знали о моих способностях, которые я сам решил не затрагивать. Как-никак азартные игры наиболее прибыльны тогда, когда ты жульничаешь. И затем барьер спал, и я прошёл внутрь – один, как и обещал.

Уже через час я вышел, ведя за собой трёх новых рабынь, которым с трудом удавалось идти прямо, а также четверых троллей, теперь принадлежащих мне через укротительницу монстров. Обожаю военные трофеи!

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 104 - Трейд чат 5**

МогучийКорд, Фатум\_Ужаса, Учёный, l33tДружок, Даркмор, Рыцарь Даркмора, Сучка Даркмора, Киллджой, УничтожительТьмы, Берсилак, Раунаерил, Лекситян, Куки, НеживаяДроу, ПраведнаяМощь, Светолюб, Галиматья, Чамбер, Секси\_Леди, ДвереВышибатель, Гобби, Аноним3, Аноним5, ПраведнаяАмазонка, БлагославлённаяДуша, Крестоносец, СвятойМаг и Крэкл в чате.

Фатум\_Ужаса: Ну и да, в Племенных Землях были ребята из Чартерной Компании да вызывали проблемы.

Учёный: Ну, игроки, ставшие бандитами, так или иначе появились бы. Странно то, что получение известности у них заняло так много времени.

Гобби: Заняло бы гораздо меньше, если бы КТО-ТО не выкидывал что-то безумное каждые недели-две.

Крэкл: Хех. Как проходят поиски, Гобби?

Гобби: \*вздох\* Не очень. Найти суккубшу не сложно, но вот с титулом "Невинная"? Да почти нереально.

Чамбер: В Фатоне есть чернокнижник, знающийся на ритуалах призыва. Его можно попросить что-то конкретное. За определённую цену.

Гобби: А за сколько приблизительно?

Чамбер: Скажу тебе так: не дёшево.

Даркмор: Чтобы показать, что я не конченый ублюдок, Гобби, внесу кое-какие вправки в своё предложение. Предложение насчёт суккуба всё ещё в силе, но также можешь попытаться выполнить чэллендж: получишь титул "Жеребец", и я приму любого раба, которого ты мне приведёшь. Если это будет тот, кто помог тебе его получить, также получишь всё те же 1000 ПМ.

Лекситян: ЗАЙН!

Даркмор: Что? Это же гораздо проще, чем найти суккуба с титулом "Невинная", не? Я серьёзно облегчаю парню задачку.

Киллджой: Стесняюсь спросить, как получить этого Жеребца?

Рыцарь Даркмора: А это уже беседа для канала 18+.

Киллджой: Ах.

Гобби: Ох. Ага, вот как…

Даркмор: И Гобби, я же не из этих типов со светлой стороны. Помогли бы они тебе на моём или нет, меня не волнует. Просто спроси себя: на что ты готов ради девушки, которую любишь?

Раунаерил: Знаешь, ты просто дьявол во плоти.

Даркмор: Попрошу, я гораздо красивее.

Куки: \*хихик\*

Аноним3: Эй, может мне кто-нибудь объяснить, что происходит в землях дроу? Мне только что пришло уведомление, что был вырезан один из мелких домов, и награду, которую тот повесил за мою голову, когда прошёл контроль Кали, сняли.

НеживаяДроу: А, ты из тех игроков-дроу, которых поймала Кали, да?

Аноним3: Ага, и в доме Сильря не обрадовались моему побегу с работы, когда спали проклятие нежити и контроль.

Берсилак: Короче, для тебя хорошие новости! Дом Сильря в настоящий момент пребывает в состоянии "полностью, нахер, покорён".

МогучийКорд: Что? Как? Что с ним случилось.

Даркмор: Я с ними случился. Хотя точнее будет сказать, что Сумеречная ария случилась.

l33tДружок: Что ты уже сделал?

Лекситян: О, он всего-навсего повёл первый в ВАО гильдейский рейд, и мы отправили дом Сильря в самое что ни на есть небытие. Почти все в доме мертвы, а те, что остались в живых, стали либо рабами, либо трэллами членов гильдии.

ДвереВышибатель: Блин, ещё одно первенство для Зайна и компании.

Крэкл: Так а что ты собираешься делать с их имуществом? Будешь переезжать в земли дроу?

Даркмор: Боже, нет. Но мне повезло наткнуться на кое-что примечательное, когда я проходил мимо их главной сокровищницы. Непривязанное ядро подземелья.

МогучийКорд: ЧЕГО?!?

За\_силой\_правда: О господи…

l33tДружок: Еба, так вы получили своё-собственное подземелье для гринда?

НеживаяДроу: Ну, по сути, оно будет открыто для любого, кто сможет до него добраться. Просто тем, кто не является членом Арии, придётся заплатить небольшой взнос для входа. Плата будет составлять 2\*уровень ЗМ за каждый вход в подземелье.

Аноним3: Так понимаю, поможет справиться с затратами гильдии?

Лекситян: Типа того. Как оказалось, активация ядра подземелья затрачивает очень много магии. Чтобы его поддерживать, нужно либо чтобы множество людей входило в него и тратило там свои ОМ, либо тратить свои собственные деньги или же ОМ. В ином случае оно просто не будет активным.

Галиматья: И сколько нужно для его активации? А на удержание?

Даркмор: Ну, все секреты раскрывать не стану, но если говорить кратко: некоторые опции меняют стоимость. Дешевле всего держать подземелье открытым для всех. В то же время подземелье, закрытое для всех, обходится дороже. Понадобится немало силы, чтобы поддерживать его, да и к тому же не дать кому-нибудь взять и пройти внутрь силой.

Даркмор: Также есть "запароленные" подземелья, для входа в которые необходимо соответствовать определённым критериями. Опция необходимости являться членом арии или заплатить проходной взнос существенно снижает стоимость удержания, так как для входа есть целых два условия, оба из которых может выполнить почти кто угодно. Чем более подземелье "защищённое", тем больше стоит его создание. Даже богов это обходит.

Аноним5: Так что получается? Создать помещение, в которое никто не может войти, стоит дороже, чем создание помещения, в которое войти может только кто-то конкретный, что стоит дороже, чем создание помещения, в которое может войти множество людей, что стоит дороже, чем создание помещение, в которое могут войти все?

Даркмор: В общем говоря, да. Да и "помещение", в которое никто не может войти, не даст войти даже его создателю. Есть и другие детали, влияющие на стоимость. Это новое подземелье – инстансное и привязано к уровню, что увеличивает его стоимость, но оно использует существующую структуру, зависит от событий на месте, ограничено командами по десять и меньше, вдобавок каждая группа может войти в него лишь раз в день, что существенно урезает стоимость.

Крэкл: Так а что это вообще за подземелье? И как нам к нему добраться?

Даркмор: Ну, оно в руинах дома Сильря, то есть придётся попасть в город дроу Хэв-Дорей и войти в тамошнее здание. В тех землях запрещена телепортация, поэтому придётся войти снаружи.

Аноним3: Получается, если не считать Арию, это подземелье эксклюзивно для дроу. Эффективно.

Даркмор: Точно. Но вполне возможно поднять репку с дроу, и они не убьют тебя завидев. Когда справишься с этим, подземелье будет тебя ждать.

Секси\_Леди: Так а всё же, зачем ты устроил рэйд на дом дроу? Я бы сказала, довольно импульсивный поступок. А что, если бы ты начал войну?

Крестоносец: Было бы хорошо, если бы начал. Пускай слуги тьмы перебьют друг друга, чтобы их потом очистил свет!

Даркмор: O, просто у меня был квест: поработить и унизить матрону дома, а ещё её дочерей. К тому же в последнее время у меня было маловато времени заниматься гильдейскими событиями, так как мы до сих пор осматриваем да изучаем мир, да и собрать всех в мире без функции "фаст тревела" довольно трудно. Вот я и решил, что всем понравится, если я устрою первый гильдейский рэйд.

Секси\_Леди: Ммм. И что ты собираешься делать со всеми теми дроу?

Даркмор: Думаю, ты будешь рада узнать, что прямо сейчас они помогают "вознаградить" волков за их упорный труд при зачистке нижних этажей дома Сильря. В ближайшее время они должны будут дать потомство.

Секси\_Леди: \*тащится\*

ПраведнаяАмазонка: Блевать тянет.

Даркмор: Эй, Сeкси\_Леди, я не забыл нашей сделки. Когда в следующий раз окажешься в Вирмвуде, заскочи ко мне, и я устрою тебе обещанные скачки. Присланное тобой видео было просто обалденным.

ПраведнаяАмазонка: Т-ты это видел?

Секси\_Леди: Ооо, чёрт, да!

Лекситян: Зайн…

За\_силой\_правда: Так, возвращаясь к тому самому подземелью, какого оно типа?

Даркмор: Большую часть составляет нежить. Похоже, прямо перед тем, как кто-то активировал и установил ядро, там жестокой смертью умерло очень много дроу, из-за чего их души сформировали добрую долю монстров, защищающих подземелье. Я прошёл его всего раз, но видел скелетов, зомби, призраков, банши, одного вампира и ещё парочку персонажей.

Крестоносец: Хоть это и грязные дроу, распространение такой вопиющей гадости недопустимо!

БлагословённаяДуша: Это продолжалось слишком долго!

СвятойМаг: Определённо, пришло время!

Крестоносец: Во имя всех светлых богов, мы, Рыцари багрового натиска, сокрушим совершающих подобные злые деяния! Мы очистим этот мир от нежити и тех, кто ею торгует!

ПраведнаяМощь: Это начало крестового похода? Я в деле!

Рыцарь Даркмора: \*косится на З.Войд\* Это же не ты себе замену нашла?

Сучка Даркмора: Неужели я звучала настолько плохо?

Даркмор: Хуже. Но в конечном итоге мы тебя излечили.

Крестоносец: Смейтесь. Не до смеха вам будет, когда Натиск уничтожит вас и всё то зло, что вы причинили миру!

БлагословённаяДуша: Мы уничтожим нежить. Мы освободим рабов. Мы поможем угнетаемым и уничтожим угнетателей! Да будет известно врагам добра и света!

Учёный: Я что, уснул и проснулся на проповеди со змеями?

Куки: Не, просто опять кто-то затирает шнягу про добро против зла.

ДвереВышибатель: Ну, темносторонние неплохо так делают себе имя со старта игры, не в последнюю очередь благодаря Даркмору и его толпе. Единственными, кто попытались утереть им нос, были Сыновья Торгана, да и они с крахом провалились.

УничтожительТьмы: Пока остаётся хотя бы проблеск света, мы будем из раза в раз возвращаться, чтобы сразить тьму.

СвятойМаг: Такова наша миссия. Такова наша цель.

Крестоносец: Не чинить несправедливость другим. Защищать слабых и невинных.

БлагословлённаяДуша: Воистину.

Берсилак: И "спасать" остальных от самих себя?

Рыцарь Даркмора: И убивать остальных и "освобождать" их рабов?

Сучка Даркмора: \*закрывает лицо руками\* Угх. Неужели мы не можем поговорить о чём-нибудь другом?

Даркмор: Ну, честно говоря, сейчас мы даже в гораздо более сильной позиции, чем в той, что были во время Сынов. Любому, кто попытается сделать что-то нам напрямую, придётся вторгнуться в Вирмвуд, а потом промаршировать до Лисаэса.

Раунаерил: То есть, другими словами, если кто-то попытается пойти против нас напрямую, он окажется в полнейшей жопе.

УничтожительТьмы: Не недооценивайте нашу силу!

Лекситян: O, уверена, не недооцениваем. Вы, кажется, просто не догоняете масштаб того, что сотворил босс. Полный рейд 100-х уровней займёт часы просто для того, чтобы только проникнуть через щиты, чего говорить про стены, даже если не брать в расчёт их защиту. Блин, да уже их автоматизированная защита заставит почти всех 100-х уровней сломать голову.

Даркмор: Мн. Приведённые мной эксперты хорошо справились. До сих пор в шоке от того, что из всего гномам удалось соорудить полуавтоматическую баллисту!

Аноним3: Чё за…

МогучийКорд: Зарубить на носу: "Не вставать на пути значит НЕ ВСТАВАТЬ НА ПУТИ!!!"

СвятойМаг: Значит, нам просто надо лишь укрепить свои силы. Мы всё равно восторжествуем!

Бресилак: Неа, не восторжествуете. Последнюю неделю босс отсутствовал и не видел ещё заклинательные пушки, в создании которых поучаствовали маги.

Куки: Пушка-полиморф моя любимая. Куча целей превратилась в кроликов.

Лекситян: Куки, это поэтому вчера на ужин у нас был тушёный кролик?

Куки: \*невинно насвистывает\*

Лекситян: \*вздыхает\* Ты становишься такой же плохой, как Зайн.

Даркмор: Говоришь так, будто это что-то плохое!

Лекситян: А ЭТО И ЕСТЬ ЧТО-ТО ПЛОХОЕ!

Даркмор: Кхем. В общем, суть в том, что наша база добротная и защищённая. Вперёд, можете попробовать атаковать наших членов на поле боя, однако помните, что должок мы вам обязательно вернём, причём с процентами. И в лучшем случае вам очень повезёт, если вы закончите, как Зефара.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Глава 105 - Дела семейные**

Я проснулся от тёплого, влажного, приятного ощущения в нижней части тела. Я попытался пошевелить руками и протереть свои сонные глаза, но те оказались прижаты мягкими формами. По итогу я поморгал глазами, и всё вокруг достаточно прояснилось, чтобы я смог осмотреться. Возле меня свернулись Делла с Киланой, а когда я посмотрел вниз, то увидел создание с эбеновой кожей и белыми волосами, что двигало головой вверх-вниз над моим утренним стояком, побудив меня пробудиться.

– А ты энергичная девочка, да, Джастра?

Дроу подняла на меня глаза и лишь простонала, глубоко поглотив мой член, тем самым посылая через всё моё тело волну вибрации. А она реально начинает делать успехи. Медленно, она поднимает свою голову, пока в конце мой член не покидает её рот со щелчком, до сих пор твёрдый в предвкушении.

– Доброго утра, хозяин. Я просто подумала, что, после вчерашнего вечера, ты оценишь, если я разбужу тебя вот так. Севера до сих пор со своим товарищем из замка, а Нитроэль пожелал помочь "позаботиться" о моих маме и сёстрах. Юкико, точно могу сказать, сейчас работает в кузне над каким-то новым проектом, которым она вдохновилась после того, как получила доступ к материалам, к которым ранее не имела.

Я улыбнулся дроу, тем временем вспоминая прошлый вечер. После того как мы установили подземелье в руинах дома Сильря, почти все из гильдии вернулись обратно в Лисаэс, чтобы вернуться к отложенным в свете ответа на призыв к рэйду заданиям. И хоть тёмное святилище в подземелье теперь нельзя использовать для фаст трэвела, мы создали новое за пределами стен, а заодно и другие варианты телепортации, доступные для остальных классов. Таким образом ребята из гильдии смогут возвращаться испытать подземелье тут же, как представится шанс, при этом без нужды несколько недель добираться досюда, а потом и обратно по Подземелью.

После этого моя группа отправилась в трёх-уровневый (плюс один цоколь) особняк, которым когда-то владела Кали. Учитывая то, что я о ней знаю, она просто нашла достаточно обеспеченных, чтобы иметь собственное имущество, дроу, но недостаточно важных, чтобы их смерть подняла шумиху, если ту не свяжут с ней, и "убедила" тех переписать всё на неё. Но всё же место было недурное. Комфортабельная гостиная, хозяйская спальня и три гостевые комнаты, хорошо оборудованные кухня и кладовая (которую дополняли чары сохранения), ванна с подогревом, даже крафтовые станции и небольшая мастерская.

Празднование в честь получение дома вблизи подземелья было жёстким. Не в последнюю очередь из-за моего объявления, что дом (не считая хозяйской спальни) будет открыт для любого из гильдии, бросающего вызов подземелью и пожелавшего остаться в нём на день. А ещё также сыграла роль Куки, решившая испытать кухню, сделав свой известный Наполненный Ледяным Виски Брауни с Тройным Шоколадом и Афродизиаком (причём она постоянно "забывает" упомянуть последнюю деталь про афродизиак), что и привело к незабываемой ночке, и наверняка сегодня не одна пара будет с трудом смотреть в глаза своей половинке. Как например Раунаерил, которого затащила Лекситян; или же Джонист, отведённый медузой Рувой наверх. Само собой, мой небольшой гарем решил монополизировать и аккуратно устроил меня в хозяйской спальне, где провёл со мной всю ночь. Эх, такова ноша лидера гильдии.

От мыслей о вчерашней ночи меня оторвала и вернула к реальности Джастра, стимулирующая своим язычком головку моего члена, на что я улыбнулся: "Ладно-ладно. Вставай, девочка, дай мне увидеть, как ты прыгаешь". Джастра улыбнулся и впрямь встала, а затем медленно, ох как медленно, насадила себя на мой стержень, задрожав, когда я в неё вошёл. Так как Килана с Деллой до сих пор крепко спали, я лишь кивнул Джастре и позволил самой задавать темп, а сам прилёг на спину и наслаждался видом да и не только.

В какой-то момент нашего утреннего развлечения две красотки позади меня проснулись. Я решил подразнить поздних пташек – нежно потирая и покручивая их соски, пока те смотрели, как Джастра не переставая прыгала на мне. Когда я закончил, так же удовлетворена была и дроу, но оставшиеся две оказались слегка обеспокоены тем, что я не собирался провести весь день в кровати, на что я посмеялся, после чего встал принять ванну и смыть пот после того, что мы устроили.

Именно на территории ванной я обнаружил, где оказались Севера со своей рабыней-полунебожителем, Эммет. Севера умостилась на боку огромной ванны, сделанной в стиле горячих источников, – прямо напротив меня, с широко раздвинутыми ножками. Меня она заметить не смогла, потому как в этот момент откинула голову назад, придерживая руками голову рабыни меж своих ног. От рабыни я увидел лишь трепыхающиеся крылышки и бледную попку, привлекательно выпирающую из под воды. Я решил не отвлекать их и просто насладиться шоу.

Вскоре Севера достигла пика и подняла голову, наконец увидев смотрящего за ними меня. Подмигнув мне, она насильно повернула голову полунебожительницы, чтобы та смотрела только ей в лицо, и сказала: "Кстати, Эммет, тебе же был интересен хозяин и как бы это было с ним, да? – рабыня – её челюсть, видимо, устала после такой работы – просто кивнула, и Севера продолжила: – Так вот, я подумала, что ты была очень, очень хороша, поэтому решила, что попрошу хозяина наградить тебя и оплодотворить".

Эммет сглотнула: "Оплодотворить, хозяйка? Но как я тогда смогу помогать в защите замка?"

– Ты отойдёшь от дел совсем ненадолго, к тому же у нас за последние несколько недель завелось гораздо больше защитников. Ещё будут и другие дети, когда дроу дадут своё первое потомство от волков. В общем, я хочу посмотреть на твоё лицо, пока хозяин будет брать тебя зади. Разве не интригующая идея, хозяин?

Я рассмеялся, оповестив Эммет о моём присутствии. Она попыталась встать на ноги, но Севера удержала её на месте, наклонив её так, что попка завлекающе торчала над водой.

– И что ты мне дашь за оплодотворение твоей рабыни, Севера?

– Ну, хозяин, я тут узнала про одну девушку, которая как раз хотела этого от тебя. Хозяйка Куки вчера очень сильно напилась, и, так уж случилось, оказалась в постели со мной и вот этой моей милой птичкой. Мы её развлекли, и она поделилась с нами, что надеялась на то, что кое-какой инкуб не уйдёт и уединится со своим гаремом, а возьмёт её. Титул "Жеребец" и твои подвиги с нами, рабынями, хорошо распространились по гильдии, и, как мне кажется, хозяйка Куки желает того, чего в другом, вашем мире она получить не может.

Ха. Её слова реально выбили меня из колеи. Я знал, что в реале Куки старше. Как-то ещё за времён WoD мы обменялись фотками себя в оффлайне, и на них она выглядела как немного староватая бабуля, разве что выглядела одинокой – её муж умер несколько лет назад, а детей с ним у неё не было. Интригующе. Когда покончу с дроу, надо будет это дело изучить. Я улыбнулся Севере и подступил к Эммет сзади, шлёпнув стояком по её попке. Эммет пискнула и попыталась сменить позицию, но по итогу смогла лишь привлекательно для меня повилять попкой. Она хотела сказать что-то ещё, но её рот резко насильно вернули к промежности Северы, из-за чего слов было не разобрать. Вскоре, после того как я в один заход вошёл в неё, они и вовсе превратились в крики и стоны. Чтобы уж наверняка, я наложил на неё благословение Шарсс, которое она так и не заметила.

Ах, сладка ноша хозяина.

После воистину приятной ванны я пошёл искать Нитроэль. Нашёл её я на складе с Юкико, где они "играли" с новыми рабами, хоть я и заметил, что Юкико обновила часть их с ней снаряжения. У неё самой теперь на голове был шлем в драконьем стиле, в то же время Нитроэль носила добротный набор пластинчатой брони, сделанной из какого-то металла чёрного цвета. Очевидно, этот сплав был творением рук дроу: на вид броня была легковесной, вдобавок не производила шума, когда Нитроэль ходила по комнате.

В центре той самой комнаты находилась бывшая матрона Сильря и две её дочери. Вид у тех был потрёпанный, хотя кто-то всё же удосужился плеснуть в них воды, чтобы обмыть. Скорее, им это было необходимо, потому что в Арии только я один не "опробовал" тех вчера вечером. На их телах до сих пор виднелись следы от чьи-то рук или простой плётки, за последнюю ночь не раз их украсивших.

Когда я вошёл в комнату, троица дроу подняла на меня взгляд и раскрыла глаза в ужасе: я до сих пор не приоделся да и весь остальной мой гаремчик решил присоединиться ко мне (хоть почти все и были в одежде). Я принял свою драконью форму и сказал: "Перед Лолс, Королевой Пауков, вы провалились. Хоть вы и ткали паутину, но ваших схем оказалось недостаточно для вашей защиты. Вы, утверждавшие, что являетесь благородными, теперь просто матки, ожидающие рождения первого потомства, помещённого в ваши утробы. Вам больше никогда не знать свободы, а все попытки сопротивления принесут мне только ещё большее удовольствие, дав возможность придумать ещё больше увлекательных способов вас наказать. Хотя скорее я увижу, сколько ещё новых и ужасающих тварей ваши матки смогут произвести. Подчинитесь – телом, разумом и душой – и познаете удовольствие большее, чем могли даже представить.

По мере того, как я говорил, решил чекнуть их статусы. Все трое в какой-то момент получили титул "Мазохистка", к тому же они ещё до моих слов уже и так выглядели, будто были готовы сломаться. К концу моей небольшой речи Редисси, младшая дочь, разревелась и ответила: "Я подчиняюсь!". И это поражение в то же время сломило оставшихся. Чтобы сломить их всех, могло потребоваться куда больше времени, если бы только их не вынудили наблюдать за тем, как остальных, подобно им самим, насилуют; как на их лицах читались смешанные выражения удовольствия и боли, пусть сами их владельцы о них и не догадывались.

Когда я повернул их к Джастре, передо мной всплыло несколько оповещений.

Задание завершено: Стать хозяином

Есть разница между обычным владельцем или тренером рабов и истинным хозяином. Не знающие этой разницы думают, что имеет значение лишь сама власть. Истинный же хозяин знает, что он должен заботится о рабах, о их здоровье: счастливые рабы – продуктивные рабы, менее склонные к "ошибкам" и "недопониманию" приказов в неподходящее время. Будь то обычный чернорабочий, боевой раб или девушка из гарема – у всех рабов есть свои нужды и желания. Докажите, что у вас есть необходимый талант для становления хозяином, а не каким-то тренером.

Джастра поделилась с вами своим желанием – отомстить своим матери и сёстрам за то, что отправили её с Кали, из-за чего она попала в рабство и подверглась надругательству вами. Её желание – чтобы они были сломлены и стали её рабами.

И его вы исполнили, причём гораздо лучше, гораздо выше тех пожеланий, которые она высказывала.

Ранг F

Успех Выполнить Поручение служанки.

Награда

Улучшение профессии "Рабовладелец".

Повышение репутации в гильдии работорговцев.

Задание завершено: Поручение служанки

Джастра Сильря попросила вас поймать, унизить и сломить её мать и двух сестёр, а затем отдать их ей в рабство, чтобы она могла продолжить пытать их столько, сколько получится. Это задание определённо не будет простым.

Полностью уничтожив дом Сильря, вы, как вас и просили, сломили дух матроны и её дочерей и передали права на них Джастре.

Ранг А

Успех Поймать матрону Сильря и двух её дочерей, унизить женщин, сломить их дух, а затем оставить тех на откуп Джастре.

Награда

Опыт

Информация по местонахождению личностей, разыскиваемых Мирельс

Ключ от Сурового испытания

Повышение репутации с дроу

Улучшение профессии!

Рабовладелец

Есть разница между обычным владельцем или тренером рабов и истинным хозяином. Не знающие этой разницы думают, что имеет значение лишь сама власть. Истинный же хозяин знает, что он должен заботится о рабах, о их здоровье: счастливые рабы – продуктивные рабы, менее склонные к "ошибкам" и "недопониманию" приказов в неподходящее время. Будь то обычный чернорабочий, боевой раб или девушка из гарема – у всех рабов есть свои нужды и желания. Если демонстрировать заботу об этих нуждах и желаниях, ваши рабы станут лояльнее и более эффективными в разного рода вещах.

Все рабы с вашей Меткой получают +25% ко всем своим действиям в радиусе 9 метров от вас или во время исполнения ваших приказов. Когда вы находитесь рядом, повышается мораль всех рабов. Рабы с вашей меткой невосприимчивы к страху, пока вы находитесь в радиусе 9 метров.

Выполнены скрытые условия!

Быть Доминатором/Доминатрикс.

Быть Рабовладельцем.

Иметь титул "Изготовитель оков" или "Мастер изготовитель оков".

Иметь 1000 харизмы.

Иметь крепость.

Иметь 50 рабов.

Получена новая особенность!

Лорд рабов

Вы известны огромным количеством принадлежащих вам рабов, а также личным магнетизмом и заботой о тех, кто подчиняется вам. Пусть многие и попытаются обвинить вас в поступках, идущих против общепринятой морали, другим покажется гораздо более привлекательной получить на шею ваш ошейник. За каждые 100 очков Харизмы, превышающих Харизму цели особенностей, заклинаний или классовых способностей, есть по 0.5% шанс, что цель начнёт умолять вас надеть на неё ошейник.

Уже вижу, как смогу этим воспользоваться.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Описание десятого тома**

Покорив дом Сильря – поработив его женщин и вырезав большую часть дома, затем превратив его руины в подземелье – Зайн вновь отправился в путь, только на этот раз – в капитолий дроуских земель, Амиасталас. Но если он желает преуспеть в исполнении заданий Лолс, Королевы Пауков, для начала ему предстоит побывать в трёх легендарных подземельях, о которых ему рассказала богиня Шарсс.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Описание одиннадцатого тома**

Пробив себе путь через Подземелье в Амиасталас – легендарный капитолий дроу – Зайн Даркмор со своей командой предстал перед заданиями, которые перед ним лично ранее поставила Королева Пауков, Лолс. Ему необходимо попасть к трём важнейшим (и могущественнейшим) персонам в городе, а ещё каким-то образом претворить в жизнь предназначенную им Лолс судьбу; так, чтобы при этом самому не умереть (или что похуже). Но не всё так страшно, так же? Он ведь инкуб, благословлённый богиней страсти, в городе матриархального сообщества дроу, где все мужчины и другие расы считаются низшими. Что может пойти не так?

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Описание двенадцатого тома**

Завершив испытания, поставленные перед ним Королевой Пауков, Зайн Даркмор со своими компаньонами возвращается в замок Лисаэс, дабы отдохнуть от этого затянувшегося дорожного путешествия. Но почти сразу их время на отдых прерывают новости из-за Вирмвуда: сторонники света собрались вместе, чтобы разжечь войну между Вирмвудом и королевствами людей. Король эльфов вызвает Зайна и Сумеречную арию для оказания помощи в предстоящей битве. Но готов ли этот мир к тому ужасу, что путешественник может обрушить на это поле боя?

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Описание тринадцатого тома**

Война пришла в Вирмвуд, и ад снизошёл на армии людских королевств: Зайн Даркмор и Сумеречная ария уничтожили вставших у них на пути. Но войне пришёл конец, битва проиграна и выиграна, так что же случится с трофеями войны? И что ожидает Зайна и Арию?

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Описание четырнадцатого тома**

В мире «Век анархии онлайн» прошли года, а тем временем в реальном мире игра празднует свою первую годовщину. И пока королевства людей (в особенности – королевство Огрейн) отстраиваются, пытаясь восстановиться после войны, на глобальную сцену влияния в игровом мире выходят новые игроки. И хоть Зайн Даркмор с Сумеречной арией позволили тем купаться в славе, они не сидели без дела: Зайн отправляется в одно из опаснейших приключений за всю свою карьеру – встретиться с родителями своего гарема из рабынь и познакомить тех с внуками.

Да что может пойти не так?

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Описание пятнадцатого тома**

Очевидно, когда глава топ гильдии тёмной стороны отправляется со своими гаремом и детьми от входящих в него девушек на семейную поездку знакомить младших со своими бабушками и дедушками, ситуация доходит до полного сумасшествия. Но до завершения семейной поездки Зайну Даркмору со своей компанией ещё далеко: всё ещё нужно отправиться в Бездну, землю демонов и хаотической магии, для встречи с родителями его фамильяра, а также чтобы познакомить тех с внучкой.

Могущественнейшая сила хаоса во всём ВАО собирается в страну магии хаоса. Ничем плохим это точно не сулит.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Описание шестнадцатого тома**

Зайн Даркмор – самый (печально) известный игрок тёмной стороны в «Век анархии онлайн». Будучи инкубом, он приложил все силы, чтобы соответствовать выбранной им расе. Но он не единственный на свете инкуб. Бездна таит в себе множество чудес, и, пока он в ней, Зайн решает отвести свою компашку негодниц в сердце алчности и похоти Бездны, легендарный гедонистический рай – Шендилаври, родину всех инкубов и суккубов. Шендилаври, которым управляет Малькантет, демоническая королева суккубов, известен тем, что в нём можно найти все виды развлечений – за свою цену. Что может пойти не так, когда инкуб-последователь богини страсти отправляется в план похоти?

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Описание семнадцатого тома**

Выйдя победителем из турнира, проводимого в Шендилаври, и нечаянно объявив во всеуслышанье всем богам, что лишил девственности дочь Пелора, Зайн Даркмор теперь стоит, готовый принять заслуженные награды за триумф в турнире: неделя нахождения в Шаддерволле, личном приюте демонической королевы суккубов, где ему удастся повстречать саму Малькантет. Какие тёмные наслаждения ожидают Зайна в логове вкуснейших из пороков, полном безнравственных сердец и умов? Получится ли у него найти путь в лабиринте из чувственных политических игр и выйти победителем? Или же он падёт жертвой хищных чар той, что своей красотой затмевает всех остальных суккубов?

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

Данная глава взята из открытого источника. Файл был скачан с сайта: https://loghorizont.ru/

Если вам понравилась глава:

Оставьте комментарий: https://loghorizont.ru/Zhizn-bez-pravil-v-virtualnoj-realnosti/

Отблагодаритьте нашу команду: https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/

Помочь проекту, кликнув на рекламу: https://loghorizont.ru/

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

**Друзья, если Вам понравилась книга, и работа нашей команды по созданию электронной книги**

**Поддержите Нас символической оплатой, даже если это будет 0.1$ / 1RUB или кликните на рекламу на сайте.**

**Нам будет очень приятно осознавать, что проделанная работа принесла Вам пользу, и наша команда старались не зря.**

**Поблагодарить авторов и команду. (ссылка на раздел поддержать проект https://loghorizont.ru/podderzhat-proekt/)**