



ПУТЬ ШАМАНА

НАЧАЛО ПУТИ

ГАМБИТ КАРТОСА

ТАЙНА ТЕМНОГО ЛЕСА

ПРИЗРАЧНЫЙ ЗАМОК

ШАХМАТЫ КАРМАДОНТА

ВСЕ ТОЛЬКО НАЧИНАЕТСЯ

ПОИСК СОЗДАТЕЛЯ

Василий МАХАНЕНКО

ПУТЬ ШАМАНА

ПОИСК СОЗДАТЕЛЯ



**МОСКВА
2016**

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6-44
М36

Составитель серии *Алексей Бобл*

Разработка серийного оформления
Владиславы Матвеевой

В оформлении переплета использована работа
художника *Владимира Манюхина*

Маханенко, Василий Михайлович.

М36 Путь Шамана. Поиск Создателя / Василий Маханенко. — Москва : Издательство «Э», 2016. — 480 с. — (LitRPG).

ISBN 978-5-699-88057-7

Продолжение приключений Шамана...

Еще недавно Дмитрию Махану, по кличке Шаман, казалось, что он совершил в игровом мире Барлионы шестой шаг, и последний, но жизнь внесла поправку. Корпорация решила возродить Темного Повелителя и всю его армию. Иванов, глава Корпорации, лично нажал кнопку восстановления. Гераника и его Дракон Мрака ожили. А Шаман получил от руководства Корпорации предложение, от которого нельзя отказать...

УДК 821.161.1-312.9
ББК 84(2Рос=Рус)6-44

ISBN 978-5-699-88057-7

© Маханенко В., 2016
© Оформление.
ООО «Издательство «Э», 2016



ГЛАВА 1

Возвращение в Барлиону

— Добро пожаловать в игру «Барлиона». Производятся настройки капсулы. Просим ознакомиться с обновлениями...

Приятный женский голос начал перечислять обновленный функционал и его особенности, однако я уже успел с ними ознакомиться в реальности. Настя вкратце рассказала основные изменения: уровень НПС класса Император повышен с 500 до 1000, так что теперь даже десяток Армагеддонов им не страшен. Также были повышены Советники и Вестники, до 900-го и 800-го уровня соответственно. Очень забавно поступили с игроками. Верхнюю границу характеристик, составляющую 500 единиц до обновления, полностью убрали и теперь самые упорные игроки могут повышать свои характеристики хоть до бесконечности. При этом игрокам были сброшены очки характеристик, получаемые с каждым уровнем. Игровые форумы тут же взорвались от возмущения высокоуровневых игроков, давным-давно достигших верхних границ и оттого не получавших



бонуса прокачки последние несколько лет. Однако политика Корпорации была непреклонна — лишних бонусов не положено никому. Даже наоборот — они позволили заново распределить свободные очки характеристик, только уже со знанием дела. Радуйтесь и этому.

Других глобальных изменений в функциональности не было, разве что несколько дополнительных классов и рас получили новые локации да территория материка увеличилась за счет какого-то землетрясения и прибившегося острова, на котором, собственно, эти новые расы и появились. Однако я слушал об обновлении вполуха. Мой взгляд был сосредоточен на трехмерном изображении персонажа, облаченного в шикарные шаманские одежды. До того как я взорвал Геранику, такой формы у меня не было. Однако у меня даже в мыслях не возникло желания возмутиться. Специфичное фиолетовое свечение Легендарных вещей, исходившее от обновленной одежды, говорило о том, что она мне понравится.

Ведь в Барлионе на 300-м уровне одеяние Трилистника утрачивало свою важность.

Корпорация приняла решение возродить Геранику и всю его армию. Оказалось, что пятью свитками Армагеддона я уничтожил не только Темного Повелителя и его приспешников, но также и нового Дракона Мрака, на которого разработчики возлагали особые надежды. На этот раз Игорь и его команда не стали изобретать велосипед и напрямую обратились к Иванову, главе Корпорации, с просьбой восстановления



состояния Барлионы за час до ее отключения. Были написаны горы объяснительных, определен уровень компенсации игрокам за потерю часа прокачки и торговли, после чего Иванов лично нажал на кнопку восстановления. Гераника и его Дракон Мрака оказались живы, игроки получили соразмерную компенсацию, однако Корпорация не стала трогать моего персонажа. У Махана остался весь полученный им Опыт. Мало того, моего Шамана снабдили такими бонусами, что на всех встречах представители Корпорации лишь многозначительно улыбались и предлагали поскорее вернуться в игру, чтобы лично проверить их щедрость.

Вообще после выхода из капсулы моя реальность превратилась в одну большую сказку. Три дня в центре реабилитации, где меня поднимали на ноги. Неделя суда, на котором я выступал в качестве свидетеля, а не подозреваемого. Уникальные договоренности с Корпорацией по поводу моего персонажа. Приход Анастарии и ее обстоятельный монолог. Наше полчаса молчание, когда мы сидели и просто смотрели друг другу в глаза, не решаясь сказать ни единого слова. Бурное и страстное занятие любовью. Безумные и глупые слова о прощении, признание в любви. Выключение из реальности. Слезы. Радость. Любовь.

Если бы не отец Насти, настоявший на нашем возвращении в Барлиону, сказка могла продолжаться бесконечно. Но все хорошее когда-нибудь заканчивается, поэтому...

Вход!



Список заданий обновлен. Просим ознакомиться.

Первое, что появилось перед моими глазами, едва Барлиона заменила реальность, стала информация об обновленном перечне заданий. Огромные пылающие и неубирающиеся в сторону слова констатировали простой факт — до тех пор, пока я не открою перечень заданий и не ознакомлюсь с ним, сообщение никуда не денется. Убедившись на всякий случай, что меня ввели в игру в относительно безопасном месте — главном зале Альтамеды, я уселся в свое любимое кресло-качалку и начал проводить ревизию. Что-то мне подсказывает, что до тех пор, пока я полностью не ознакомлюсь со всеми изменениями Шамана, меня даже из Альтамеды не выпустят.

«Создатель света». Описание: обратитесь к Отшельнику, живущему в предгорьях Эльмы. Он поможет направить ваше творчество в нужное русло.

«Пиратское братство. Шаг 3: Армард по нам плачет». Описание: Нападите на столицу империи Мрака вместе с пиратами. Уничтожьте Сердце Хаоса (15 дней до завершения) или разграбьте город. Задание можно выполнить только на собственном корабле.

«Тренировка. Уровень 2». Описание: Пройдите тренировочную площадку Патриарха Вампиров. Длительность тренировки — шесть недель, при успешном прохождении все основные характеристики повышаются на 60 единиц. Уровень персонажа увеличивается на 5 уровней.

«Встреча с Императором». Описание: Вы заработали Превознесение с Императором и империей



Малабар. Вам надлежит прибыть к Императору для получения награды.

«Встреча с Властелином». Описание: Вы заработали Превознесение с Властелином и империей Картос. Вам надлежит прибыть к Властелину для получения награды.

«Награда Императора». Описание: Вы заработали «Первое убийство» и получили 2 билета на аудиенцию у Императора. Аудиенция у Императора состоится через пять месяцев.

«Прохождение Гробницы Создателя». Описание: Вы получили «Изначальный ключ» Гробницы Создателя. Любая добыча, полученная в этом Подземелье, будет иметь уровень «Уникальный», либо выше. Минимальный уровень монстров Подземелья равен максимальному уровню игрока вашего материка. Информация об этом передана всем кланам Барлионы.

«Крепкая семья. Шаг 1». Описание: В течение трех календарных месяцев проведите с Анастарией 30 встреч по 1 часу, выполняя совместные задания или общаясь друг с другом. Класс задания: Уникальное семейное. Награда: + 2000 Репутации со Жрицами Элуны, + 1000 Репутации с Богиней Элуной, доступ к следующему шагу цепочки.

Так... Как много новой информации получено после прочтения обычного списка. Первое — был скорректирован текст заданий, ибо я не помню + 5 уровней в тренировке Патриарха. Второе — Репутация с Малабаром и Картосом достигла своего максимума. Подталкиваемый любопытством, я открыл список до-



стижений, однако новой строчки с описанием бонуса за первое Превознесение сразу в двух империях у меня не было. Кто-то умудрился получить его раньше меня. Обидно. Третье — в списке отсутствовало несколько социальных заданий, которые я получил еще в незапамятные времена и до которых либо не доходили руки, либо не было желания их выполнять. По всей видимости, представители Корпорации посчитали такие задания несущественными и удалили за ненадобностью.

Персонаж обновлен. Просим ознакомиться.

Следующим шагом ознакомления с изменениями персонажа стали характеристики и одежда. На самом деле, я хотел посмотреть их с самого начала, однако задания вылезли первыми. Открыв свойства, я ткнул в первый попавшийся мне предмет и вывел его свойства перед глазами. Посмотрим, какие Легендарные предметы подарили мне разработчики.

72-й нагрудник Едки. Описание: Один из основоположников Шаманизма древний тролль Едка славился тщательным подбором одежды. То ему не нравилось описание, то слишком мало характеристик, то предмет выглядит как-то неубедительно. Однако на 72-м нагруднике душа тролля возрадовалась — он нашел то, что искал.

Улучшения: +2500 Выносливости, +3200 Интеллекта, +600 Силы, +900 Ловкости, +40 Бодрости. Защита от всех типов повреждений +3400.

Бонус за 2 предмета: +5000 Интеллекта.



Бонус за 6 предметов: +5000 Выносливости, +10 000 Интеллекта.

Бонус за полный набор: Все основные характеристики увеличиваются на 30%.

Класс предмета: Легендарный набор. Ограничение: Класс Шаман, уровень персонажа 300+.

Посмотрев на хомяка и жабу, рухнувших от шока на спину и начавших судорожно дергать лапками, я судорожно сглотнул слюну. Такого подарка я не ждал — девять Легендарных предметов. Полный набор Едки. В личный мешок были свалены имевшиеся у меня предметы Трилистника, однако после сравнения характеристик они там лежать и остались, утратив свою былую привлекательность. На 300-м уровне разница между характеристиками Трилистника и подаренным набором была чудовищной. Практически в два раза. Единственным предметом, уступающим обновленной одежде самую малость, стали подаренные Императором сапоги. Если бы не бонус за полный набор, я бы так их и оставил.

Других изменений в одежде не было. К примеру, на шее так и осталась болтаться Малая Медная цепочка, дающая мне всего +12 к Интеллекту и являющаяся прямым напоминанием о том, что настала пора заняться творчеством. Я закрыл окно с одеждой и характеристиками, желая приступить к анализу почты, однако перед глазами вылезло новое сообщение:

Просим распределить имеющиеся у Вас свободные очки характеристик.



Особого выбора не было. Как я ни старался закрыть вылезшее вслед за сообщением окно с характеристиками, система настойчиво требовала выполнения действий. Даже выход в реальность не помог избавиться от назойливости Барлионы — едва я возвращался обратно в игру, взор вновь застилал экран с характеристиками и предложением распределить 1500 свободных очков. Все-таки дожали...

Окно характеристик игрока Махана, спутника Анастории				
Количество опыта	0	из	18 000 000	Дополнительные характеристики
Раса	Дракон			Ранг Дракона 16
Класс	Предвестник			Минуты в облике Дракона 160
Основная специальность	Ювелир			Физический урон 3 782
Уровень персонажа	300			Магический урон 160 416
Количество жизни	240 830			Защита от физических атак 20 100
Количество маны	517 470			Защита от магии 20 100
Бодрость	430			Защита от огня 20 100
Характеристики	Шкала	База	+ Вещи	Защита от холода 20 100
Выносливость	0%	592	24 083	Защита от яда 100%
Ловкость	0%	84	7 276	
Сила	0%	98	2 282	Шанс уклонения 17,73%
Интеллект	0%	1 214	51 747	Шанс критического удара 11,20%
Харизма	0%	80	88	Благословение Шаманов 10%
Ремесло	0%	16	31	Благословение Элуну 15%
Устойчивость	0%	154	170	Ранг Духов воды 12
Духовность	0%	89	98	Уровень Тотема 112
Свободных очков характеристик	0			Усиление предметов 5%
Специальности			Специализация	
Ювелирное дело	0%	165	165	Огранщик камней 3
Горное дело	0%	86	86	Крепость 2 10%
Торговля	0%	19	19	-
Кулинарное дело	0%	32	32	-
Картограф	0%	99	99	Создатель свитков 2 10%
Кузнечное дело	0%	129	129	Плавильщик 2 10%
Ремонтное дело	0%	6	6	Ремонт кожи

— Хозяин! — Едва окно характеристик ушло в сторону, меня навестил Вилтрас — управляющий, он же — дворецкий моего замка. Система приняла решение, что полностью выполнила миссию по ин-



формированию об обновлениях Барлионы, позволяя откинуть все окна в сторону и заняться, наконец-то, непосредственно самой игрой. — Будут какие-либо указания?

— Рассказывай, что произошло с замком за последнее время...

Вилтрас деловито поправил лацкан пиджака, словно собираясь с мыслями, после чего гордо поднял свою зеленую мордочку вверх и начал вещать с чувством, с толком, с расстановкой. Я с трудом сдерживал улыбку, так как для полной картины гоблину не хватало небольшой табуретки. Образ маленького мальчика, которого заставили рассказывать стих на Новый год для того, чтобы получить подарок Деда Мороза, был бы совершенен.

Изменений и происшествий в замке было немного. Учитывая относительную отдаленность Альтамеды от мест обитания НПС и 180-й уровень локации, в которую попал замок, Вилтрас позволил себе вольность выпустить Серую Смерть и ее стаю погулять в окрестностях. Непонятно, как он общался с волками, но гоблин умудрился поставить несколько условий прогулки — передачу 30% полученного от мобов Опыта в накопители замка и сдачу всей добычи на склады. Серая Смерть согласилась, и буквально за несколько недель огромная территория вокруг замка была полностью зачищена. Уничтожалось все, даже лягушки и кузнечики, не говоря о медведях, лосях и прочей живности. Мало того, в стае появилось несколько новых волков, которых Серая Смерть нашла в окружающих замок лесах, а также у нескольких самок родились щенята. Общий уровень стаи вырос



до 240-го уровня, сама Серая Смерть стала матерой 280-й волчицей, и до меня дошло, что в моем распоряжении появилась вполне реальная и мощная армия НПС, не привязанная непосредственно к замку. Начальник дворцовой стражи Рргорд и его воины были защитниками замка, и использовать их на выездных мероприятиях было трудоемким и дорогим удовольствием.

Также Вилтрас удивил меня тем, что в замке уже третью неделю заседает Злобный Гнум. Гном появился еще до катаклизма и теперь нервирует хранителя склада. Катаклизмом Корпорация назвала период, в течение которого Барлиона была недоступна. По разработанной легенде, мимо нашего мира пролетел удивительный метеорит, который на две недели остановил время. Как для живых существ, так и для всех явлений и действий. Для чего это было сделано — непонятно, так как можно было спокойно начать игру с момента восстановления, однако метеорит был нужен, видимо, для внутренних целей Корпорации. Так вот, Злобный Гнум выполнил свое обещание и починил ворота замка, потратив практически весь запал Императорского Дуба, после чего заперся в мастерской и уже две недели оттуда не вылезает. Изредка доносится его приглушенный смех, взрывы, чертыхания, снова смех, периодически из мастерской выходит один из демонов и отдает Вилтрасу список с необходимыми ингредиентами. Высокоуровневыми ингредиентами. Учитывая мой прямой приказ снабжать Гнума всем необходимым, дворецкий не мог отказать гному, но по внешнему



виду гоблина было видно — он категорически против такого соседа.

Отряд Рргорда исправно нес службу, за прошедшие три недели с моего последнего посещения замка ничего критичного не произошло, разве что несколько раз замок навещал Артем Сергеевич с неизвестными людьми, они посещали выносные склады, после чего в клане появлялись новые контракты. На текущий момент загруженность складов составляла 70%, из которых моему клану принадлежали только 30%. Остальное — чужие вещи, переданные Легендам Барлионы под договора ответственного хранения. Вилтрас закончил доклад, однако не спешил оставлять меня одного. По тому, как гоблин начал теревить лацкан пиджака, стало понятно, что он от меня что-то хочет дополнительного.

— Нам бы домовых нанять! — решился Вилтрас выдать свои тайные мысли. — Замок без домовых пуст, в нем нет ни души. Как и защиты от наделенных властью существ. Хозяин, никак нельзя договориться с госпожой Анастарией, чтобы она убрала альганцетры?

Гоблин так умоляюще посмотрел на меня, что я не мог ему отказать в такой малости и сразу же связался с Настей. В игру мы входили вдвоем, так что она точно должна быть где-то в Барлионе.

— *Солнышко, мне бы альганцетры из Альтамеды убрать нужно.*

— *Не вопрос, ты сейчас в замке?*

— *Да. Ташу.*

— *Подожди минуту, я с отцом договарю. Даже не так — официально даю тебе доступ в свою личную*