

# LitRPG

Андрей КРАСНИКОВ

ЗАБЫТЫЕ ЗЕМЛИ

## Annotation

---

Когда надоедает серая действительность, когда мир вокруг кажется скучным и невыразительным, а дождь за окном навевает депрессию... Именно тогда наступает время уйти в «Забытые земли».

---

- [Андрей Красников](#)
    - [Предисловие от автора](#)
    - [Пролог](#)
    - [Глава 1](#)
    - [Глава 2](#)
    - [Глава 3](#)
    - [Глава 4](#)
    - [Глава 5](#)
    - [Глава 6](#)
    - [Глава 7](#)
    - [Глава 8](#)
    - [Глава 9](#)
    - [Глава 10](#)
    - [Глава 11](#)
    - [Глава 12](#)
    - [Глава 13](#)
    - [Глава 14](#)
    - [Глава 15](#)
    - [Глава 16](#)
    - [Глава 17](#)
-

**Андрей Красников**  
**Забытые земли**

## Предисловие от автора

Один из давно написанных романов, до сих пор лежащих в столе. Собственно, когда-то, на заре становления ЛитРПГ, автору очень захотелось создать что-то в этом стиле — так и появились «Забытые земли». В дальнейшем к этому направлению он несколько охладел, так что продолжения можно не ждать. Впрочем, мизерный шанс на это все же есть — в книге сделано достаточно закладок для развития сюжета.

Автор является страстным поклонником серии *Diablo* и одно время даже был весьма известен в русскоязычном сообществе чародеев под ником Shearer. Вследствие этого все претензии фанатов линейки, вовки и прочей ереси им не принимаются — автору все равно на то, нарушает ли он какие-то каноны этих игр.

Впрочем, «Забытые земли» к миру *Diablo* также не имеют никакого отношения, за исключением немногочисленных жаргонизмов, иногда встречающихся в тексте.

Напоследок автор просит рассматривать этот роман как дебютный и не особо сильно придираться. Первый блин, что называется...

# Пролог

В игры полного погружения играют все. Закомплексованные подростки, пытающиеся самоутвердиться в реальной жизни за счет виртуальных подвигов. Вечные романтики, уставшие от повседневной жизни и жаждущие приключений в новых неизведанных мирах. Служащие силовых ведомств, проходящие в виртуальности курсы спецподготовки. А еще рабочие, отыскивающие после тяжелой смены на нарисованных лугах волшебных стран, торговцы, делающие себе на играх отличный реальный доход, студенты на специфических дисциплинах... Виртуальность 2.0, как ее с легкой писательской руки обозвали создатели технологии, многогранна.

Спустя двенадцать лет после появления первых устройств для переноса человеческого сознания в искусственно созданную компьютерную среду, виртуальность прочно и бескомпромиссно вошла в повседневную жизнь. Началось все, как обычно, с военных, которым гораздо удобнее было бить друг другу физиономии и отрабатывать военные действия в нарисованной локации, а не в какой-нибудь реальной тайге. Продолжилось в образовательной сфере и, практически сразу же — в игровой. А теперь и среднестатистические домохозяйки частенько предпочитают смотреть любимый сериал в виртуальном дворце, наслаждаясь изысканными яствами. Заодно и худеть не надо.

Игры... Для них технология открыла поразительные возможности. И одновременно поставила жесткие ограничения. Да, простейший виртуальный шлем стоил недорого. Но его категорически не рекомендовалось использовать больше полутора-двух часов в день. Что это для увлеченного геймера? Правильно, пшик. Нет никакого удовольствия в том, чтобы все время игры считать оставшиеся до планового отключения минуты. А полноценные капсулы жизнеобеспечения, позволявшие проводить в игровой реальности заметно больше времени, стоили уже как неплохой автомобиль. Очень неплохой и доступный далеко не каждому. Вот и выкручивались поначалу гиганты игровой индустрии, стремясь создать что-то, что укладывалось бы по времени прохождения в те самые полтора часа.

Разумеется, буйным цветом расцвели проекты, основанные на скоротечном противостоянии — весь игровой мир запомнил фурор, вызванный появлением Counter-Strike 1.6 [v2.0]. Но вот стратегии, рпг,

симуляторы — их сегмент сильно просел, скатившись до практически неиграбельных огрызков. Игроки радовались виртуальности, но печалились от контента.

Ситуация резко поменялась, когда флагман в мире технологий виртуальной реальности — компания «Роботек», — выкупила контрольные пакеты сразу нескольких игровых гигантов. И, свернув все остальные их разработки, пустила совокупную интеллектуальную мощь на создание нескольких полноценных игр полного погружения. Конкуренты, немножко пощелкав клавами, бросились по тому же пути, почувствовав, что в мире что-то серьезно изменилось. Игровая индустрия внезапно встала перед свершившимся фактом — простые, не виртуальные, игры оказались на грани вымирания.

А затем «Роботек» представил миру свою первую массовую бюджетную капсулу. Одновременно с выходом сразу нескольких полноценных многопользовательских игр с гордой приставкой [v2.0]. И перелом был совершен. Играть начинали все.

Солидные бизнесмены с радостными воплями гоняли наглую школоту по виртуальной травке, размахивая купленными за реал мечами и топорами. Школота не сдавалась и, после многодневного нудного фарма, получив топовый шмот, с радостью мстила обидчикам, задорно обзываая поверженных врагов нубами и той самой школотой. Серьезные бизнесмены обижались и донатили еще больше, в надежде приструнить подрастающее поколение.

В виртуальном космосе последователи незабвенного Эндера с не меньшим энтузиазмом уничтожали свои и вражеские эскадры звездолетов, пытаясь замахнуться на вселенское господство.

А в боевых симуляторах, моделирующих глобальные конфликты планетарного масштаба, столкнулись две великие силы — суровые военные, действующие и отставные, прошедшие десятки реальных сражений и тощие задроты, проведшие десятки тысяч виртуальных боев. Военные матерились, но проигрывали.

Конкуренты «Роботека», поняв, что катастрофически сдауют позиции, за год завалили рынок кучей новых игр и различными вариантами капсул и шлемов. Игры часто не выдерживали никакой критики, а капсулы время от времени ломались, начисто и безвозвратно стирая владельцам мозги. По миру прокатилась волна судебных исков и законопроектов, регламентирующих новое игровое пространство. На этом фоне почти незамеченными остались несколько случаев переноса личности в игровой мир вследствие ошибок капсул. Слухи о несчастных, запертых в игре,

появлялись, но тут же, словно по мановению чьей-то волшебной палочки, исчезали с полос газет. Иногда вместе с журналистами, их распространявшими.

Через пару лет неразберихи ситуация устаканилась. Определились лидеры индустрии, определились направления игр. Самых игр стало меньше, но они стали заметно лучше. Как ни странно, большой популярностью начали пользоваться глобальные симуляторы существующей реальности, благодаря которым сектор офисной работы практически полностью переместился в виртуальный мир, а онлайн-магазины совершили колоссальный скачок в развитии. Побочным, но весьма приятным эффектом этого стало значительное уменьшение пробок на дорогах всего мира, а также резкое снижение стоимости коммерческой недвижимости.

Что же касается сегмента развлечений, то четыре или пять игровых вселенных были посвящены бесконечным войнам — современного типа и более футуристического. Сплошной файт, тактика и стратегия. Еще пара миров представляла из себя симуляторы вселенной. Летай, изучай новые миры, воюй, добывай ресурсы.

Ну и, конечно же, магическое средневековье. Драконы, эльфы и бизнесмены с топорами.

Именно в этом секторе сейчас готовился прорыв. Как заявлял «Роботек», разработчики учли прошлый опыт, все ошибки молодости и создали идеал, максимально приближенный к реальности.

*«Вас ждет новый мир меча и магии. Неизведанный мир. Лучший мир из тех, что вы когда-либо видели.»*

Больше описаний не было. В редких интервью разработчики говорили лишь про то, что в ожидающейся совсем скоро игре каждый игрок сможет почувствовать себя первооткрывателем, исследующим новый, непознанный мир. Что это означало на самом деле — было непонятно, но сведений об игре не давалось больше никаких.

В итоге, ближе к релизу, конечно же, слухи просочились. Но все равно известно было немного. Вся полученная инсайдерская информация сводилась к нескольким вещам — отсутствию квестов в привычном их понимании, отсутствию стандартных линий раскачки персонажа и к огромному миру, который игрокам придется исследовать самим. Отдельной строчкой виднелась информация о диких процессорных мощностях, используемых для поддержки игры. Обычные алгоритмы действий для всех

НПС мгновенно заменялись работой динамических ИИ, стоило только персонажу войти во взаимодействие с игроками. Помимо этого, отдельный процессорный кластер обеспечивал постоянную работу статических ИИ, привязанных к главными действующими лицами государств, городов, армий и прочих крупных формирований, за счет чего достигалось постоянное и деятельное участие НПС в жизни мира.

В общем и целом — все, как и везде, но полная неизвестность и полная же свобода в действиях. Непонятная политика, неразведанные территории, загадочные враги и неизвестные боги.

Я, наверное, неудачник, раз собрался с головой окунуться в этот мир. Но в реальности мне в данный момент действительно все надоело. Стабильный доход уже существовал и деваться никуда от меня не собирался, пусть даже я даже буду проводить в игре сто процентов своей жизни. Семейные проблемы исчезли вместе с разводом, а новых отношений пока что не очень-то и хотелось. Делать мне, откровенно говоря, было нечего. Более того, заниматься чем-то серьезным было просто лень. То ли кризис среднего возраста, то ли мелкая депрессия, уж не знаю. Но решение отвлечься от скучной жизни этого мира в другой реальности было принято вполне себе обдуманно. По крайней мере, заказывая новейшую игровую капсулу в комплекте с установленным клиентом игры «Забытые земли», я истово в это верил.

# Глава 1

Ну что же, свершилось наконец-то. Пока я устраивался поудобнее на мягком гелеобразном пластике капсулы и наблюдал за медленно закрывающейся крышкой, на ум пришел старый фильм про каких-то синих инопланетян. Там люди тоже перебрасывали свое сознание, лежа в таких вот штуковинах. Не помню, правда, зачем они это делали, вроде бы шпионили за этими самыми инопланетянами. Хороший фильм, сейчас таких и не снимают уже...

Крышка звонко щелкнула и перед глазами мгновенно загорелся голубовато-зеленый дисплей с настройками. Тест нейронной активности, тест физиологических показателей, тест эмоциональной совместимости, тест, тест, тест... Лет пять назад еще приходилось подключать к голове какие-то электроды, считывающие информацию, теперь же достаточно простого изолирования сознания внутри капсулы. Закрыл крышку, экранировался от внешних излучений — и все, лежи и наслаждайся.

Я нащупал под пальцами правой руки простейший манипулятор и принялся щелкать по строчкам меню, запуская все тесты подряд. К сожалению, в первый раз это делалось вот так — ручками. Зато дальше, после настройки, капсулой уже можно будет управлять мысленно. Правда, только в закрытом состоянии — в открытом часто создаются помехи от внешних излучений и черт его знает, что капсула решит сделать под их влиянием.

Тесты пролетели неожиданно быстро, причем все сразу. Вот что значит — новейшая модель. Таблица с тестами погасла и вместо нее перед глазами развернулось новое полупрозрачное окно:

«Желаете подключить периферийное оборудование? В наличии: коммуникатор — 2 шт, компьютер — 2 шт, система „умный дом“ — 1 шт. Да/нет.»

Да.

«Желаете подключить внешние программы? Возможно: браузер на выбор — 11 шт, программы медиа — 27 шт, офисные пакеты — 3 шт, почта — 5 шт, сервисный пакет „Роботек“ (рекомендуется в обязательном порядке).»

Да. Пришлось повозиться, настраивая программы под себя и безжалостно вычищая рекламу, пытающуюся вписаться заодно с ними под любыми предлогами.

*«Вам доступен 1 мир виртуальной реальности 2.0 — „Забытые земли“. Подключиться к игровому миру?»*

Да. Наконец-то.

Перед глазами промелькнула красочная заставка, а затем выскоцило лицензионное соглашение. С которым оказалось невозможным согласиться раньше, чем ты его внимательно прочитаешь два раза. Именно два. И отвертеться никак — все показатели считаются, новые технологии, мать их... Все как обычно — не несем ответственности... на свой страх и риск... подтверждаете, что вам есть восемнадцать лет, иначе будет активирован режим ограниченного доступа... Заинтересовал только пункт о том, что все сторонние программы и устройства, подключенные к капсуле, можно активировать только в личной комнате. То есть, захотел посмотреть, не пришло ли тебе письмо в реальном мире — будь добр сначала добраться до этой самой комнаты. Ну да ладно, новый мир — новые правила. Не зря же его рекламировали как самый реалистичный и продвинутый из всех созданных. Вот, собственно, и первые сложности появились — действительно сделали все как в жизни, через одно место...

Наконец, соглашение позволило с собой согласиться и передо мной выплыло окно интерфейса с выбором персонажа.

Расы в игре были представлены вполне обычным набором — люди, эльфы, дроу (которые тоже эльфы, но темные и вообще злые), орки, гномы, карлики. Интриговало лишь то, что в конце списка виднелись еще пять серых строчек с красной надписью «временно заблокировано». Похоже, когда-то в мир войдет и что-то нестандартное, вопрос только — позволят ли переродиться старым игрокам или же это все будет открыто только для новичков.

Ладно, человек я... Везде и всюду люди обычно не имели ни каких-то штрафов, ни особых бонусов. То же самое наблюдалось и в «Забытых землях». Просто стандартная болванка, из которой ты можешь попытаться вылепить что-то хорошее и доброе. Впрочем, другие расы я тоже просмотрел, но решения так и не переменил — неохота мне было становиться ушастым эльфом, мохнатогим карликом или бородатым толстым гномом. Решено, человек.

Переспросив о точности сделанного выбора, система предложила создать облик персонажа. Я в ответ не стал особо заморачиваться, выбрав все такую же стандартно-худощавую фигуру и повелев игре создать для нее мое лицо. Немножко посмотрел критическим взором, подправил чуть-чуть лоб и подбородок, после чего остался доволен.

С классом я тоже вроде как давно определился — хотелось поиграть за классического вора, побыть незаметным и не знающим преград пронырой... гм, да.

Вора в списке доступных для человека классов не оказалось. Из чего-то на первый взгляд похожего был классический ассасин, а также преступник, которого охарактеризовали как «класс, ориентированный на преступную сферу деятельности» и неизвестная мне «тень» — «класс, не имеющий четкой социальной направленности, ночной». Интересно, кстати с этими классами — изначально вроде как говорилось, что жестких линий развития нет и не будет, а тут уже началась разбивка. Или это только стартовый пинок, вроде того же выбора расы? Впрочем, совсем забивать себе этим голову я не стал, сосредоточившись на выборе.

Ассасин — это, конечно, хорошо, но затачивать своего персонажа только для убийств и скрытых шпионских миссий мне не очень хотелось. От игры я ждал приключений и экстрема, связанного с проникновением в чужие сокровищницы — что поделать, уж слишком законопослушную жизнь вел в реале, вот похоже и захотелось небольшой компенсации.

Преступник на поверку оказался довольно прибыльным — по описанию, — но не очень интересным персонажем — бонусы, завязанные на азартные игры и ведение прочей незаконной деятельности. Начальный минус к репутации со стражей всех городов и плюс к репутации с нищими, ворами и прочими асоциальными элементами. Возможность завести собственный притон и получать с него немаленькие финансовые бонусы. Рай для донатера, желающего отбить свои вложения.

Но игра за него изначально подразумевала довольно жесткие рамки развития, так что этот вариант я отбросил и начал изучать класс тени. Хотя изучать-то на поверку оказалось особо и нечего — лаконичные строчки утверждали, что: «тень — класс, получающий большие преимущества во время игры в темное время суток и в случае нахождения в тени, а также штрафы в дневное время и в случае нахождения под прямыми солнечными лучами». И все. Думай, что хочешь.

Думал в результате я довольно долго, попутно просматривая другие расы. Очень быстро, кстати, выяснилось, что класс «вор» в игре все же есть — но только у карликов. Увы, играть мелким позорным созданием меня по-

прежнему не тянуло. Зато сразу же захотелось изучить все остальные варианты, имеющихся у иных игровых рас. Но, опять увы, чего-то лучше того же ассасина нигде не было. И я вернулся к первоначальному выбору.

Преступника я теперь даже не рассматривал, а вот между хорошо знакомым мне убийцей и непонятной тенью выбор было сделать непросто. В конце концов, я, скрепя сердце, все же остановился на тени. Ассасинов везде, как грязи, а тут, как-никак, новая фишка, все дела... посмотрим, в общем. Очень надеюсь, что разработчики все же создали сбалансированный, играбельный класс. В крайнем случае, конечно, всегда можно создать нового персонажа, хоть это муторно, да и в числе первопроходцев меня уже не будет. Верим в разработчиков, в общем.

*«Вы создали аватар класса „тень“. Вам доступна одна классовая особенность на выбор. Внимание, не выбрано имя. Внимание, зарегистрировать имя будет возможно только через 6 часов 43 минуты 50 секунд.»*

Это все и так понятно — имя можно будет зарегистрировать только с момента официального запуска мира. Собственно, поэтому я, как и тысячи других таких же продвинутых геймеров, лежу сейчас в капсуле и готовлюсь. Чтобы в момент начала игры успеть получить нормальное имя, а не что-то вроде «Архангел117» или «Поработитель2390». Имена в игре однозначно уникальные, кто первый встал — того и тапки...

*«Хотите выбрать классовую особенность?»*

Да.

Вариантов на выбор оказалось три.

*«Неуловимая тень» — с каждым вашим уровнем шанс уклониться от любой атаки любого типа, если вы находитесь в тени, увеличивается на 0,1 %.*

Где-то на двухсотом уровне это уже будет ощутимый бонус. Но до него ведь докачаться еще надо. Вдобавок, на свету, получается, навык становится бесполезным.

*«Полог тьмы» — тени всегда рядом. Навык скрытности растет на 0,5 с каждым вашим уровнем.*

Выберу этот вариант — и на старших уровнях меня, наверное, не заметит никто и нигде. Здорово. Если не учитывать того, что на таких уровнях у противников однозначно появятся умения, позволяющие вылавливать таких вот невидимок.

*«Тень под солнцем» — все негативные эффекты, связанные с дневным светом, уменьшаются на 0,5 % с каждым уровнем.*

Опять-таки, двухсотый уровень — и прощай дебафы, привет, солнышко... Вот только надо ли оно мне. Назвался груздем — полезай в кузов, то бишь, в тень.

Немного подумав, остановился на «пологе». В конце концов, в невидимку и так попадать не должны. Да, полноценно играть, похоже, получится только по ночам, но, если я правильно понимаю, за трудности и плюшку какую-нибудь должны будут потом выдавать.

*«Поздравляем! Вы выбрали особенность „Полог тьмы“. Вам доступен навык „Скрытность“. Текущее значение — 0.»*

Кстати, а что там еще у меня есть?

**Герой:**

**Характеристики:**

**Сила — 1**

**Восприятие — 2**

**Ловкость — 2**

**Выносливость — 1**

**Интеллект — 1**

**Удача — 1**

**Особенности:**

**Полог тьмы.**

**Навыки:**

**Скрытность — 0**

Ну вот, терминатор прям. Великий и ужасный. Полюбовавшись

немного на параметры, я сохранился и выполз из капсулы. Предстояло сделать стратегический запас продуктов на ближайшую неделю, настроить автоответчики и вообще, заняться всем тем, что обычно люди делают при подготовке к отъезду в отпуск.

За мелкими хлопотами время пролетело совершенно незаметно. И вот оно, время «Ч». Снова мягко захлопывается крышка, снова высвечивается дисплей... Теперь он, правда, работает, подчиняясь моим мыслям. Быстро и эффективно.

Перед глазами промелькнула заставка «Забытых земель» и я опять очутился в меню создания персонажа, попутно получив предупреждение о так и не выбранном имени.

К счастью, игра позволяла сделать список желаемых ников из десяти позиций — если чей-то аналогичный запрос на имя получит больший приоритет, попросту — доберется до сервера на миллисекунду раньше, то в ход пойдет второе имя в списке, если и оно проиграет борьбу, — третье и так далее.

Я быстренько накидал десяток вариантов — от своего собственного имени до всяких «теней» и «гарретов». Осталось только немного подождать.

*«Осталась минута до старта сервера. Приготовьтесь!»*

И вот... пять секунд, четыре, три... «Создать персонажа»!

*«Имя занято...»*

*«Имя занято...»*

*«Имя занято...»*

*«Персонаж „Смертная Тень“ создан. Приятной игры!»*

Я даже не успел огорчиться тому, что мне досталось не самое нормальное имя из списка, как пространство вокруг вспыхнуло красками и я оказался посреди средневековой городской улицы. Брусчатка, обшарпанные стены, вонь...

*«Вы находитесь на солнечном свету. ВСЕ ваши показатели уменьшены в два раза. Уйдите в тень.»*

Не успел я осознать появившееся прямо перед носом сообщение, как меня чувствительно приложило по ребрам какой-то доской с проезжавшей

мимо телеги.

— Прочь с дороги, голытьба! — мужик на телеге приподнял было кнут, но я, разобравшись в ситуации, уже отскочил к стене дома.

*«Вы зашли в тень. Все ваши показатели в норме. Восстановление жизни +50 %, восстановление энергии +50 %.»*

Несколько, гм, неожиданный вход в игровой мир, однако. Аккуратно осмотрелся. Я действительно оказался на самой обычной уличке самого обычного средневекового города. Ну, обычного — это значит, нарисованного в нашем воображении многочисленными фильмами и реконструкциями. Шершавая стена дома, идущие куда-то по своим делам прохожие, немного мусора под ногами... Я сначала не поверил своим глазам, но мусор действительно был в наличии. А каменная мостовая, на которой он лежал, оказалась неожиданно теплой на ощупь.

Какая-то женщина, проходя мимо, неодобрительно посмотрела на меня, копающегося в грязи, и пробормотала что-то совсем нелестное. Я смущился и отступил в тенистый уголок на стыке двух домов.

Вокруг продолжалась ничуть не потревоженная моим появлением жизнь. Шли по своим делам прохожие, пара мальчишек на другой стороне улицы самозабвенно гоняла палкой круглый булыжник, над головой у меня кто-то с жаром переругивался.

Ладно. Приютившись в тени, я начал разбираться с интерфейсом, минимизируя его и отключая ненужные сообщения. В конце концов, если реальность вокруг воспринимается как настоящая целиком и полностью, так зачем портить ее дурацкими окошками.

*«Вы провели в неподвижности, скрываясь от врагов, 10 минут. Ваш навык скрытности увеличен на 1.»*

Ну вот. И скрытность прокачал, и окон теперь никаких не всплывает — только почти незаметные строчки на краю поля зрения, всплывающие, когда сознательно обращаешь на них внимание. Отлично. Ну что же, пойдем знакомиться с миром.

## Глава 2

Выйти в мир оказалось неожиданно сложной задачей. Всюду светило проклятое солнышко, дневное время суток понижало характеристики до неприличных значений... Этак ворона сверху нагадит, а я и сдохну.

Впрочем, половинные характеристики сами по себе еще никого не убивали, так что я потихоньку все смелее начал выглядывать из темных переулков, приближаясь к центру города. Находиться на солнце было неприятно — чувствовалось жжение на коже, резь в глазах, тело ощущало себя словно в сауне. Реализм и полное погружение, чтоб их... Но здоровье не убавлялось, а это главное.

Вокруг по-прежнему было средневековье, напоминающее мне старые районы Праги. Только очень уж самобытной Праги... Там, помнится, мне как-то не попадались столкнувшиеся на тесном перекрестке телеги, рядом с которыми самозабвенно мутузили друг друга их владельцы, подбадриваемые азартными криками местных обитателей.

Аккуратно обойдя стороной драку, я продолжил путь, вертя головой по сторонам в поисках каких-то ключевых мест, где меня могли бы чему-то научить, чем-то экипировать или хотя бы накормить. Повсюду, как назло, виднелись только обычные дома с выглядывающими из окон жителями, провожающими меня любопытными взглядами.

Но, в конце концов, на одном из перекрестков мне попался небольшой оружейный магазин — первый встреченный в этом городе. Почему в месте, куда меня занесло, так мало торговых точек, я так и не понял. Может быть, просто оказался в неподходящем районе, кто знает.

Здесь же красовалась какая-никакая, но вывеска, обещающая посетителям всевозможные товары со всех концов света по смешным ценам. В инвентаре у меня гордо лежал целый золотой, так что я решил начать общение с неписями именно тут. На улице заговаривать было немного боязно — уж больно реальный мир оказался вокруг и слишком реальные, на первый взгляд, НПС. Не понравишься такому — двинет в челюсть, да и отправит на место перерождения. Надо, кстати, узнать, где оно тут.

— Добрый день, хозяин! — вежливость, она еще никому не вредила, помнится.

— И тебе не хворать, — нейтрально отозвался толстый продавец из-за прилавка с какими-то тряпками. — По делу или так, языком почесать?

— По делу, почтенный, вот только не знаю, что у тебя тут есть и на что моих скромных денег хватит, — честно признался я. Продавец на это только презрительно хмыкнул и повел рукой — выбирай, мол.

Я начал рассматривать ассортимент. Увы, но на свой золотой я мог купить совсем немногое. Либо самый позорный в магазине кинжалчик, либо такой же меч, либо... а больше ничего и не мог. Обычного для других игр набора из лечебных пузырьков и грошовых, почти бесплатных, шмоток тут почему-то не наблюдалось. Все более-менее нормально выглядящие мечи и доспехи стоили от пары десятков золотых и выше. Поглазев немного на недостижимые для меня предметы и все же решив, что оружие, пусть даже самое смешное, в этом мире мне точно не повредит, купил кривую железку с гордым названием «кинжал» и получил двадцать серебряных на сдачу. Денежная система в «Забытых землях» была тоже вполне обычной — медь, серебро и золото, один к ста по возрастающей. Вот только, рассматривая цены в этом магазине, я очень сомневался, что мне здесь когда-нибудь понадобится медь. Или разработчики напутали с балансом игровой валюты, или даже не знаю.

Насладившись видом покупки, а если честно, то просто засунув ее стыдливо за пояс, я попробовал стрясти с лавочника какое-нибудь задание.

— Скажите, а вам тут помочь не нужна в чем-нибудь?

— От тебя, что ли? — не проникся моей готовностью творить добро продавец. — Ты себя в зеркале видел? Скажи спасибо, что вообще из лавки не выгоняю.

— А не подскажете тогда, где тут ближайшая гостиница? — я постарался сохранить лицо.

— Выйдешь, потом направо и через квартал увидишь. И вообще, пора тебе, мне других клиентов обслуживать надо.

С учетом полного отсутствия других посетителей в помещении, это прозвучало как откровенный посып в дальние и темные места.

Вот сволочь наглая. Поблагодарив, я отправился по указанному маршруту и вскоре действительно оказался перед входом в роскошное здание с нотками мрачной готики в архитектуре. Немного робея и опасливо посматривая в сторону монументальных охранников, в свою очередь недобро косящихся на меня, я зашел внутрь.

Девушка у стойки, одетая в симпатичную бирюзовую униформу в средневековом стиле, взглянула на меня, как на... то самое, короче говоря. Долбаный реализм. Здесь, похоже, пока уровней не наберешь, комплекс неполноценности словить можно.

— Апартаменты люкс стоят 100 золотых в сутки, стандарт — 10

золотых, упрощенный номер — один золотой.

— Э... а подешевле ничего нету? — я начал остро жалеть о своей недавней покупке. Похоже, золотой мне выдали как раз для того, чтобы можно было разок переночевать в гостинице.

Девушка сморщила носик еще сильнее.

— Подвалные камеры есть. У нас здание стоит на фундаменте бывшей тюрьмы. Всего за десять серебряных любая комната на ваш выбор.

— Согласен, давайте ключ... — давненько же я не ощущал себя таким нищебродом. Неожиданно даже стало весело.

Спуск вниз начинался где-то за подсобкой неподалеку от девушки. В подвале оказалось темно, сыро и холодно. Но зато дешево.

Закрыв за собой дверь крохотной клетушки два на два метра, я внезапно получил сообщение.

*«Поздравляем! Теперь у вас есть своя комната в этом мире. Здесь вы всегда в безопасности от убийц и воров. Эта комната окажется в любой гостинице на вашем пути. Вы можете хранить здесь свои ценности до тех пор, пока не купите свой собственный дом. Вы можете обустраивать вашу комнату по вашему вкусу. Внимание! В случае неуплаты аренды отсутствии денег у вас на счету ваш доступ блокируется до внесения суммы за номер. После 30 дней неуплаты случайная вещь из ваших запасов, находящихся в гостинице, будет выставлена на аукцион. Выручка пойдет на погашения долга перед гостиницей.»*

Надо будет раздобыть денег и настроить плату за гостиницу. А то и ночевать послезавтра уже негде будет. С этими мыслями я шлепнулся на жесткую лавку и скомандовал игре выход.

Кapsula выпустила меня, как и было обещано, отдохнувшим и бодрым. Массажные приспособления и тонкая настройка активности различных участков мозга, как утверждает разработчик аппарата, позволяют вообще играть в режиме двадцать четыре-семь. Но это все-таки перебор, мне кажется. К тому же, в реальной жизни есть и в туалетходить все же стоит. Хотя хитрая капсула, подключенная ко всем хозяйственным службам, сама и помоет тебя, и посушит, если что вдруг неожиданное случится. А ты, тем временем пачками убивающий врагов Родины, ничего и не заметишь...

Закинув в кухонный шкаф пару полуфабрикатов, я полез на сайт игры.

Форум, официально открывшийся в момент старта игровой вселенной, радовал нескончаемым вайном игроков. Кто-то не угадал с классом

персонажа и громогласно возмущался тем, что нового можно создать не раньше, чем через месяц — работало заявленное разработчиками «перерождение души», а на самом деле просто мера против нечестных игроков, стремящихся на старте кинуть случайных товарищей на деньги и шмот, а потом быстро начать играть новым персонажем — в «Забытых землях» все деньги и вещи привязывались к учетной записи, а не к герою.

Кого-то убили монстры на выходе из города. Кого-то — другие игроки. Одного, особенно удачливого индивидуума, пришиб оглоблей какой-то НПС — настолько тот достал его расспросами.

Поголовно все жаловались на отсутствие стартовых квестов и заданий. «Ходишь, как дурак, что делать — непонятно, куда идти — неизвестно, карты нет, денег нет, жопа» — так охарактеризовал свое существование в игре один из игроков. На что другой заметил, что это еще везение, а вот когда ты оказываешься на острове посреди реки, которую переплыть практически нереально из-за здоровенных крокодилов — это с твоим-то первым уровнем! — вот это — да, проблема.

Время от времени появлялись красные посты модераторов, но вся суть их сводилась к одному — игра похожа на жизнь, из любой ситуации всегда можно найти выход, играйте!

Почитав общий раздел, я заглянул в технический и, наконец-то, получил ответы на несколько волнующих меня вопросов — создатели все же опубликовали минимум необходимой информации. Включить карту оказалось нельзя до того момента, пока ты эту самую карту где-нибудь не найдешь или не купишь у картографа, которого тоже предлагалось найти. Уровень и характеристики окружающих можно увидеть, просто прищурившись. Так же активируются навыки «Наблюдательность», «Поиск сокровищ» и смежные с ними.

Экстренный выход из игры можно осуществить в любой момент, но тогда абсолютно все вещи игрока, кроме привязанных к владельцу, остаются на месте выхода. После экстренного выхода в следующее появление в игре система давала выбор — появиться на месте, откуда был осуществлен выход или же возродиться в той точке воскрешения, к которой привязан игрок. Если воскреснуть там, откуда вышел, то есть даже шанс снова подобрать выпавшие вещи.

Насколько я понял, такая система позволяла избегать сложных игровых ситуаций — игрока нереально было где-то задержать против его воли. Всегда можно было экстренно выйти, а затем появиться в гостинице, в полной безопасности. Да, с потерей непривязанных вещей, но здесь уж извините — грабежи и в обычной жизни никто не отменял.

Спокойно выйти в оффлайн игрок мог в любой момент кроме боя, но в таком случае его тело оставалось «спать» на месте выхода еще десять минут — и убьют, и обворуют сто раз. Очень жирный намек на то, что нужно пользоваться гостиницей, тратя на нее свои кровные денежки. Или просто прятаться в надежном безопасном месте. Или, опять же, привязывать все имущество к учетной записи, а деньги... а деньги держать в гостинице или банке, все равно тратя имеющиеся сбережения. Судя по всему, механизму противодействия внутриигровой инфляции разработчиками уделялось значительное внимание.

Гостиница давала стопроцентную гарантию сохранности всего и вся — до тех пор, пока ты платишь за аренду. Личный дом или апартаменты такую защиту тоже давали, а попутно открывали огромное количество самых различных возможностей.

Довольно насущный вопрос — смена точки воскрешения после смерти, — также был решен. Если тебя убивали на ней, то система сразу же спрашивала — хотите ли вы возродиться в личной комнате. Так что оказаться запертым на одном месте игроку, уже побывавшему в гостинице, не грозило. Вообще, поход в это заведение становился наиважнейшим первоначальным действием, так что я — молодец, что сам до него додумался.

Выпадение вещей при смерти было исключительно рандомным, что из инвентаря, что с тела, а процент вероятности такого исхода потихоньку снижался с набором уровней. Вдобавок, при наличии не особо значительной суммы денег все вещи можно было к себе привязать и обезопасить их таким образом от потери и кражи. Обратная сторона — потом эти вещи было невозможно продать или подарить. То есть, вырос из ценной и отличной вещи — увы, потерял ее, а вдобавок и деньги, потраченные на привязку. Больше она никак тебе не пригодится, разве что пойдешь зачем-то на реролл.

Насчет опыта все было довольно стандартно — до десятого уровня штрафов от смерти не существовало, после десятого каждая смерть снимала двадцать процентов от величины опыта, требующегося для перехода на следующий уровень. Пять раз умер — прощай, весь прогресс. Но снизиться на уровень ниже было нельзя, что нескованно радовало общественность.

Почитав все что мог на общем форуме и убив в результате пару часов времени, заглянул в классовый раздел. Там пока что было затишье. Ну, разве что парочка игроков второго уровня предлагала создать великие теневые кланы и покорить мир.

Ладно. Ужин съеден, информация получена, привет, капсула!  
Моя личная комната встретила меня холодом и абсолютной темнотой.

«Вы зашли в тень. Восстановление жизни +50 %, восстановление энергии +50 %.»

«Наступила ночь. Все ваши показатели увеличены на 50 %.».

«Вы получили навык „Ночное зрение“. Текущее значение — 1»

Ух ты, сколько всего. Вот только в окружающей меня кромешной тьме все равно не было видно совершенно ничего. Несмотря на новый навык. Ощупав все стены, я с трудом нашел магический светильник и включил его.

«Вы вышли на прямой свет. Восстановление жизни-50 %, восстановление энергии-50 %. Модификаторы, связанные со временем суток, продолжают действовать».

Мдя. Похоже, мне все время в игре действительно придется перебегать из тени в тень. Сбросив сообщение и запретив его повторное появление, я осторожно выглянул в коридор. Темно, мрачно, сырьо, тусклые фонари на стенах еле светят. Поборов желание выйти на поверхность, к людям, я отправился вглубь коридора. В конце концов, старая тюрьма — довольно своеобразное место, должно же тут быть что-то интересное и загадочное.

Увы, похоже, моим надеждам было не суждено сбыться. Коридор, миновав несколько открытых камер и несколько запертых, отмеченных слабым белым сиянием, в которых, похоже, находились такие же нищие игроки, как и я, сделал поворот и уперся в свежую кирпичную кладку. Тупик. Простукивание стены дало только осознание того, что не с моими нынешними силами ее ковырять. Следующие полчаса я прилежно осматривал все открытые камеры, пытаясь найти хоть что-то. Нашел в предпоследней. После внимательного рассматривания помещения один из камней в углу вдруг подсветился синим, а на меня обрушился ворох сообщений.

«Поздравляем! Вы нашли клад!»

«Вы получили навык „Кладоискатель“. Текущее значение — 1»

«+1 к навыку „Ночное зрение“»

«Вы получили уровень!»

«Вам доступны 5 очков характеристик.»

Вот оно, счастье! Правда, в самом тайнике нашлось всего несколько медных монет, но уже что-то. Я сел на лавку и начал рассматривать свои характеристики. В конце концов, раскидал по единичке повсюду, кроме удачи. Ей не повезло.

**Смертная Тень. Уровень 1:**

*Урон* — 3–6 (4–7)

*Здоровье* — 20 (30)

*Мана* — 20 (30)

*Броня* — 0

*Сопротивления* — 0

**Характеристики:**

*Сила* — 2 (3)

*Восприятие* — 3 (4,5)

*Ловкость* — 3 (4,5)

*Выносливость* — 2 (3)

*Интеллект* — 2 (3)

*Удача* — 1 (1,5)

**Особенности:**

*Полог тьмы.*

**Навыки:**

*Скрытность* — 1,5 (2)

*Ночное зрение* — 2 (3)

*Кладоискатель* — 1 (1,5)

Отлично, похоже, жизнь налаживается. Вот только скрытность как-то непонятно обозначена. Впрочем, если учесть то, что я в тени, да еще и ночью, да еще и с пологом... ну да, примерно так и получается...

Внезапно раздавшийся снаружи камеры шорох заставил меня замереть, а потом, крадучись, подойти к двери. И осторожно выглянуть наружу.

— Аах! — так же осторожно заглядывающий в камеру здоровенный орк заорал от неожиданности и саданул мне по голове здоровенной палицей.

Больно же. Сволочь. По умолчанию негативные ощущения

устанавливались всего на тридцать процентов от реальности, но даже эти тридцать процентов оказались очень неприятными. Очень.

«Вы получили 6 урона.»

Ах ты, гад... Пока орк осмысливал ситуацию, я, горя праведным гневом, выхватил свой кинжал и бросился в атаку.

Это был какой-то страшный сон. Я никогда в жизни не двигался настолько неуклюже, как здесь в игре. Мои могучие удары пролетали мимо цели, сбивая меня же с равновесия, сами движения получались какими-то замедленными и тягучими... вот она, прелест первых уровней. Хорошо хоть, быстро оправившийся от потрясения орк махал своей дубинкой ничуть не лучше.

«Вы нанесли 4 урона игроку Аргх Кровавый.»

«Вы нанесли 5 урона игроку Аргх Кровавый.»

«Вы получили 6 урона.»

— Получай, падла!

— Сам падла! На!

«Вы нанесли 7 урона игроку Аргх Кровавый.»

— Гад!

В конце концов, все решили мои лишние 10 жизни, полученные от ночного времени суток. Когда у меня оставалось всего 7 пунктов, очередной мой удар отправил Аргха к праотцам. Его тело рухнуло к моим ногам, а на пол упало несколько монет.

«Вы убили игрока Аргх Кровавый.»

«Вы убили убийцу. Вами открыт навык „Каратель“. Текущее значение — 1.»

Почему убийцу? Наверное, присвоили ему статус за то, что на меня первым напал. А «Каратель», интересно, что дает, кроме чувства глубокого морального удовлетворения? Я пошарил вокруг, собирая монеты, а затем начал рассматривать строчку с новым навыком. Внезапно под ней развернулась табличка, сообщившая мне, что:

*«Текущее значение навыка увеличивает урон, наносимый другим игрокам, на 1 %.»*

О, а я и не знал об этой фишке интерфейса...

Где-то коридоре с грохотом распахнулась дверь и донесся злобный рев дикого орка:

— А теперь молись, сучара!

Твою ж мать... что мешало мне быстро слинять в комнату, а там уже изучать все, что душе угодно. И жизней всего-то девять осталось... хорошо еще, хоть две единицы успели отрегениться.

Твою мать!

В коридоре послышались быстро приближающиеся шаги. Я заполошно метнулся назад-вперед по камере, а потом шустро нырнул под лавку и замер, притворившись ветошью.

*«Вы находитесь в укромном месте. Ваш показатель скрытности увеличен на 100 %»*

В камеру ворвался орк.

— Ну и где же ты, скотина... Иди к папочке... — что за идиотизм. Сам напал, сдох, а я теперь скотина.

Орк обежал взглядом камеру, мельком заглянул под лавку.

— Вот гад... ничего, сейчас мы тебя найдем, сучонка...

Хорошо, однако, моя маскировка работает. Ведь прямо на меня смотрел, а не увидел. Я позволил себе чуть расслабиться, наблюдая, как орк вертит головой по сторонам, стоя в дверях камеры.

*«+1 к навыку „Скрытность“. Текущее значение — 2,5.»*

Кровавый Аргх пошел дальше, старательно изучая все попадающиеся на пути укромные места, а я, одним глазком следя за ним из своей камеры, принялся думать о том, как бы быстрее и незаметнее свалить отсюда. Подвал гостиницы успел мне изрядно надоесть.

Наконец, дождавшись, когда орк скроется в очередной камере, я аккуратно выскользнул и метнулся ближе к выходу. Противник ничего не заметил, продолжая грозить кому-то в конце коридора страшными карами.

Фух, выскочил. Кто бы мог подумать, что даже в гостинице здесь опасно. А еще становится очевидным, что моя скрытность — это просто манна небесная. Помнится, я ее прокачал сначала неподвижным сидением

на одном месте, а теперь — успешно спрятавшись от ищущего меня врага. Надо будет попробовать как-то поднять ее повыше.

*«Игрок Аргх Кровавый занес вас в список врагов.»*

Да и фиг с тобой, золотая рыбка. Я проскочил мимо все той же надменной регистраторши и вышел на улицу.

Красота... Бездонное небо над головой, усыпанное яркими звездами, улочка, укрытая колеблющимися тенями, желтые отблески редких фонарей на брусчатке... Я, аккуратно переходя из тени в тень и прячась от света фонарей, отправился исследовать ночной город.

Что можно сказать... Атмосфера в игре продолжала оставаться на высоте — разработчики постарались на славу. Вдалеке время от времени слышался лай собак, надо мной попискивали летучие мыши, редкие прохожие, топающие по своим делам, не обращали на притаившуюся тень никакого внимания. На самом деле, это здорово — быть невидимкой. Шастая по городу и рассматривая сонные тихие улочки, я отбросил последние сомнения в том, что выбрал правильный класс.

Несколько раз я даже принимался тайком следить за припозднившимися прохожими и редкими игроками — вполне успешно. Неписи топали по своим делам, игроки, как и я, вертели головами, рассматривая все вокруг, но никто не обращал на меня никакого внимания. Лишь сидевший на одном из подоконников здоровенный пушистый котяра внимательно проводил меня взглядом блестящих зеленых глаз, когда я, крадучись, проходил мимо. Поймав его недобрый взор, я немного напрягся — уж больно толстым и лоснящимся выглядел зверь и слишком пристальным было его внимание.

— Кыш! — произнес я не самым уверенным голосом. Кот оскалился и зашипел в ответ, сверля меня злобными глазами. Да не больно-то и хотелось.

Я быстро смылся подальше от недружелюбного создания.

Погуляв немного таким образом по городу и прокачав одновременно ночное зрение и скрытность, я задумался о большем. Пора уже начинать облегчать кошельки простых неписей и вообще идти к успеху и процветанию.

После недолгого рассматривания окружающих меня домов, я остановил свой выбор на солидном, украшенном замысловатой лепниной здании, в котором на третьем этаже виднелось открытое окно. Ну-с... Лезть по стене оказалось довольно просто — лишь разок я чуть не упал, с

трудом балансируя на макушке какого-то каменного господина и пытаясь дотянуться до следующего выступа.

Еще, правда, силы заканчивались практически моментально, так что после каждого действия приходилось некоторое время отдыхать. Но это уже чисто технические трудности, связанные с низким уровнем.

*«Вы открыли навык „Акробатика“.* Текущее значение — 1».

Круто. А вот и окошко... Я аккуратно подтянулся и перекинул через подоконник руку... В следующее мгновение оконный проем мигнул ярко-оранжевым призрачным светом, а все мое тело пронзила совсем не призрачная боль. Руки разжались и я камнем полетел вниз, прямо на голову той самой каменной статуи.

*«Вы получили 1500 урона.»*

*«Вы умерли.»*

Офигеть. Перед глазами моргнул черный экран, затем появились цифры, ведущие обратный отсчет, а потом я оказался у себя в гостиничной камере, глупо моргая глазами в темноте.

Офигеть еще раз. Я машинально проверил инвентарь — ну да, осталось всего тринадцать серебряных, остальное, что выпало с Аргха, сейчас, похоже, валяется около того дома. Хорошо еще, что кинжал остался у меня — с таким низким уровнем вполне реально было потерять вообще все.

Черт. Вот же дурень, не догадался, что на домах тут защита стоит. Не по Сеньке шапка пока что. Хотя, Сенька сам хороший — полез грабить какое-то элитное жилье, даже не подумав о том, что оно во все времена охранялось изо всех сил. Великий темный гений, гроза города и повелитель преступного мира, ага.

Похоже, единственная надежда для начинающего вора здесь — это то, что в бедных кварталах с охраной все наверняка попроще. Вопрос только — где эти самые бедные кварталы найти? В том месте, где я появился в мире в первый раз, все уже было вполне пристойно. Не главная площадь столичного города, но все равно порядок, довольствие и относительная чистота там присутствовали. Хотя и в заметно меньшей степени, чем на улочке, где я только что совершил свою неудачную попытку ограбления.

Значит, следует идти в сторону места своего рождения в этом мире, а потом дальше, пока что-то подходящее не подвернется под руку.

Предусмотрительно оставив остатки денег в комнате, я снова выбрался из гостиницы. И направил свои стопы в том направлении, где по моим представлениям должны были находиться беззащитные, открытые для воровства трущобы.

## Глава 3

Идти пришлось не так уж и долго — уже минут через десять впереди показалась невысокая стена с закрытыми воротами. И со стражей, которая сразу же насторожилась, увидев такого красивого и замечательного меня.

За стеной виднелись ветхие крыши домов, так что я уверился, что там находится именно продолжение города, а не дикие земли, полные кровожадных монстров, только и ждущих случая полакомиться моей тушкой. Значит, надо как-то пробраться на ту сторону.

— Добрый день, то есть, ночь, почтенные! Не подскажете, как бы мне попасть за стену? — надеюсь, хоть не прибывают сразу.

— И тебе доброй ночи. А что тебе там понадобилось, интересно? — хитро прищурился стражник. Второй, смерив меня сумрачным взглядом, поудобнее перехватил жутковато выглядящее копье. — Там же по ночам только воры да бандиты ходят.

— Личное дело! — постарался как можно тверже ответить я.

— Хы... по бабам, значит?

— Ну... — я изобразил смущение пойманного с поличным юнца.

— Ясно. Вон, калитка, проходи. Но учти, из Нижнего города ночью сюда хода нет, так что куковать тебе там до утра. И, если убьют — не жалуйся, я предупреждал.

Ну и фиг с вами, утром вернусь. Я проскользнул в приоткрытую стражником калитку и осмотрелся. Здесь не было ни охраны, ни фонарей, а издалека доносилась рыбная вонь, почему-то совершенно не чувствовавшаяся с той стороны стены. Мостовая здесь была в заметно худшем состоянии — грязь, лужи, какой-то мусор повсюду... просто разительная перемена. Действительно, настоящая смена локации. Что ж, пора качаться, что ли.

Дальше я двигался, делая, на посторонний взгляд, совершенно непонятные и глупые вещи — целенаправленно перепрыгивал каждую лужу, столь же упорно подтягивался на каждом подоконнике, а попутно, прищурившись, рассматривал все и вся. Долго, муторно, зато акробатика за полчаса прокачалась на два пункта. Я так увлекся, что даже забыл о своих первоначальных преступных замыслах. А потом внезапно в одном из переулков, который я внимательно изучал, подсветился какой-то контур и мне снова выскочили несколько сообщений.

«Вы нашли тайный проход!»  
«+1 к навыку „Кладоискатель“..»  
«Вы получили уровень!»  
«Вам доступны 5 очков характеристик.»

Отлично. Притаившись рядом с каким-то ящиком, я начал разбрасывать очки характеристик. В этот раз досталось ловкости, выносливости и восприятию.

**Смертная Тень. Уровень 2:**

Урон — 3–6 (4–7)  
Здоровье — 40 (60)  
Мана — 20 (30)  
Броня — 0  
Сопротивления — 0

**Характеристики:**

Сила — 2 (3)  
Восприятие — 4 (6)  
Ловкость — 5 (7,5)  
Выносливость — 4 (6)  
Интеллект — 2 (3)  
Удача — 1 (1,5)

**Особенности:**

Полог тьмы.

**Навыки:**

Скрытность — 3 (4,5)  
Ночное зрение — 3 (4,5)  
Кладоискатель — 2 (3)  
Каратель — 1 (1,5)  
Акробатика — 3 (4,5)

Ну вот, теперь я ловкий глазастый недотанк с паршивым уроном. Теперь можно и в дверь найденную заглянуть.

Оказалось, легче сказать, чем сделать. Дверь маячила перед глазами, но открываться не желала. Сломать ее у меня тоже не получилось — только ушиб плечо и потерял несколько пунктов жизни. Злобный пинок, которым я

наградил дверь после этого, добавил мне незабываемые ощущения отбитого пальца и еще минус два пункта здоровья.

Немного успокоившись и потратив минут десять на исследования, мне все же удалось обнаружить неприметную щелку рядом с косяком. Ткнул туда кинжалом и — вуаля! — дверца открылась. Как все оказывается просто, когда находишь решение.

*«Вы получили навык „Взломщик“. Текущее значение — 1.»*

Ну вот, еще один шаг на пути к величию. Аккуратно зашел, прикрыл за собой дверь и полюбовался на следующую табличку.

*«Вы первым открыли Восточное Подземелье и получаете особенность „Первооткрыватель“. Каждое открытые вами место дает +1 к восприятию и увеличивает получаемый всеми членами созданного вами клана опыт на 1 %.»*

Я улыбнулся в темноте. Еще только второй уровень, а уже сколько всего успел получить. Интересная игра. Не понимаю тех, кто пишет огромные кучи жалоб на форуме.

В подземелье было хоть глаз выколи — ни лучика света с улицы, ни единого светильника или факела. Но здесь я наконец почувствовал, что ночное зрение — это не просто строчка в графе характеристик. При том, что вокруг меня сгустилась абсолютная тьма, глаза все же каким-то чудом умудрялись вылавливать смутные контуры расположенных рядом предметов. В тот момент, когда я успешно уклонился от встречи с нависающей балкой, заметной лишь как легкая темная тень на фоне непроглядной черноты, система порадовала меня новым повышением навыка. Внешне, правда, ничего не изменилось — светлее не стало, это уж точно. Но вот если помечтать, то сколько же возможностей откроет этот навык на более серьезных уровнях...

Приятные грезы прервал резкий писк, раздавшийся из-под ноги и выскочившее сообщение:

*«Вы нанесли 3 урона монстру Серая крыса.»*

Тут же ногу кольнуло болью.

*«Вы получили урон 1.»*

Лиха беда начало... Теперь писк слышался со всех сторон, а сообщения замелькали с пугающей быстротой.

«Вы получили урон 1.»  
«Вы получили урон 1.»  
«Вы получили урон 1.»  
«Вы получили урон 2.»  
«Вы получили урон 1.»

Да екарный бабай... Меня же сейчас тут загрызут! Не видя ничего кругом, я принялся делать то единственное, что мне оставалось — прыгать, надеясь придавить кого-то из хвостатых гадов. Эквилибристикой я занимался довольно долго, время от времени получая укусы и, заметно реже, ловя оповещения:

«Вы убили: Серая крыса.»

Очки здоровья уже упали до критических отметок и я было попрощался с жизнью, когда вдруг выскочили сразу несколько оповещений:

«Вы убили: Большая черная крыса.»  
«Вы получили уровень!»  
«Вам доступны 5 очков характеристик.»  
«Акробатика +1»

И тут же сражение закончилось. Похоже, большая крыса осталась последней.

Ну, наконец-то. Я сел на холодную плиту пола и начал вдумчиво изучать свои характеристики. Что качать? Без силы я совершенно не наношу урона. Восприятие мне с заданной линией развития просто необходимо. Как и ловкость. Выносливость... вроде бы я пока довольно толстый для своего уровня, даже десяток крыс меня завалить не могут. Интеллект... Зачем он мне вообще? Пока что я так и не нашел ему ни одного применения. Будет нужен — прокачаю. Удача — еще одна спорная характеристика. Ее надо качать, наверное, но так, по мелочи.

Ладно. Два пункта в силу, по единичке — в восприятие, ловкость и удачу. И вперед, на покорение подземелий. Здоровье уже почти до тридцати пунктов отрегенилось.

Пробираясь по пыльному коридору и время от времени чихая от залетающей в нос трухи с потолочных балок, я дал себе зарок снова зайти на форум и прочитать все про свой класс. Не хотелось сделать кривого персонажа, тем более, что начинается все, вроде бы, совсем неплохо.

Коридорчик тем временем уперся в самую настоящую галерею, уходящую далеко в обе стороны. И здесь даже был свет. Где-то вдалеке горели несколько факелов, рядом на влажных стенках рос слабо светящийся мох. Появился сырой прохладный ветерок. Бррр. Так и не скажешь, что вокруг — виртуальный мир. Затягивает.

Поскольку я понятия не имел, куда идти, то направился в сторону факелов. Несмотря на все мое ночное зрение, шастать в потемках уже изрядно надоело.

Вдалеке прошмыгнуло несколько крыс, но я им был явно безразличен — не наступай, мол, и да не будешь покусан. Ну, я и не наступал, решив на некоторое время обойтись без сражений.

Ближе к факелам проход стал заметно суще и выше. В стенах нарисовались несколько дверей, которые я безуспешно попытался открыть, под потолком появились какие-то балки, перекрытия. Похоже, если идти дальше, то в конце тоннеля окажется что-то вроде местных складов — очень уж местность напоминает заброшенные хранилища в нашем мире. Да и район вполне подходящий для таких сооружений.

Факелы горели у массивной дубовой двери. Дверь выглядела очень соблазнительно и я решил, что просто обязан попасть за нее — воображение уже рисовало мне златые горы и безбедную дальнейшую игру. Увы, повторялась та же история, что и со входом в подземелье — проклятая дверь не имела никаких выступов и скрытых механизмов, вообще ничего. Промучившись около получаса и ничего не достигнув, я от злости со всей дури стукнул по ней сапогом. Похоже, в обращении с дверьми это теперь мой излюбленный прием.

Мне послышался недоуменный возглас, донесшийся изнутри и я притих, вслушиваясь. С той стороны двери раздался легкий шорох, заставивший меня вообще превратиться в камень, прижавшись к стене. Воображение снова дало о себе знать, услужливо и в красках рисуя злодеев с огромными окровавленными топорами, готовящимися порезать мое хрупкое тельце на ломтики.

Некоторое время ничего не происходило, а затем прямо рядом со мной одна из заклепок в двери неожиданно и бесшумно втянулась внутрь. Не надо было быть семи пядей во лбу, чтобы понять, что с той стороны сейчас находится кто-то, кто внимательно рассматривает проход. И хорошо, что я

предусмотрительно прижался к стене.

— Вроде нет никого, — послышался тихий шепот.

— Или сбоку стоит, где не видно.

— Бери топор, только тихо...

Решив, что дальше мне тут делать нечего, я мягкими шажками быстро отошел метров на десять и аккуратненько полез на стену. В прямом смысле — кирпичная кладка в галерее оказалась не самого высокого качества, щеголяя выщерблинами и уступами, по которым легко можно было забраться под потолок, к балкам. На одну из них я и залез, мысленно радуясь, что полночи занимался акробатикой. Замер и принял следить за тем, что происходит внизу.

Несколько минут все было совершенно тихо и мирно, а потом дверь внезапно резко распахнулась и в коридор выскочили два мужика звероватого вида. Один из них тут же врезал топором прямо в то место рядом с дверью, где совсем недавно пряталась моя особа. Я от неожиданности чуть не свалился со своего насеста.

Второй мужик осмотрел коридор по другую сторону двери. Там, понятно, тоже никого не оказалось.

— Я ж тебе говорил — крысы! — уже не таясь, произнес первый.

— Ага, крысы... крысеныши... Мелкие твари... — второй наклонился и что-то поднял с земли. — Как тебе такие крысы?

У него в руке был мой кинжал! Мой, честно купленный на пред последние деньги верный стальной друг! Который я, по глупости и ротозейству, оставил лежать у двери. Дубина.

— Быстро зови остальных! А я тут посмотрю... — и этот гад принял внимательно рассматривать все вокруг, не обделяя вниманием и балки, на одной из которых притаился я. Второй мужик умчался за дверь и через пару минут появился еще с пятью такими же бандюками.

— Так! Шнырь, берешь троих — и направо. Остальные — за мной!

Мужики выхватили из креплений факелы и дружно убежали в разные стороны, оставив меня одного в полумраке. Тупые неписи. Сами оставили мне свое убежище на разграбление. Немного выждав, я аккуратно повис на руках и мягко спрыгнул на пол. Прошмыгнулся к приоткрытой двери и скользнул внутрь.

— Привет! — дружелюбно поздоровалась со мной темнота и из нее с резким щелчком вылетел арбалетный болт. На мое счастье, заходя внутрь, я вляпался в паутину и рефлекторно сделал шаг в сторону, пытаясь от нее избавиться. Только поэтому болт сейчас торчал не в моей голове, а в косяке рядом с ухом.

Неписи-то здесь, оказывается, не совсем уж и тупые... Я бросился в сторону, споткнулся обо что-то, но удержался на ногах и спрятался за каким-то смутно виднеющимся в темноте ящиком.

— Ай, какой шустрой гость нам попался, — издевательским тоном сказала темнота. — Сам выйдешь, или как?

Я чуть было не ляпнул сдуру «или как», но вовремя сдержался — с него станется и на звук выстрелить. Впрочем, мой противник тоже больше не трепал языком. В конце концов, рядом с ним находился неизвестный, ловко увернувшийся от стрелы и непонятно чем вооруженный. Знал бы он, что я вообще безоружен... Впрочем, как раз это стоит изменить.

Вытянув руку повыше, я аккуратно провел ладонью по какой-то полке. Реакция последовала мгновенная — щелчок, резкий свист, руку тут же обожгло болью, а болт, оставив царапину у меня на коже, со звоном ударился о стену и упал где-то рядом.

*«Вы получили урон 1.»*

Ну что же, нужно ковать железо, пока горячо. Точнее, пока враг взводит свой арбалет. Я, пошарив вокруг себя руками, нашел и схватил тяжелую металлическую стрелу, отмахнулся от какой-то совсем некстати выскочившей таблички и выскочил из своего укрытия.

Тут же снова споткнулся о практически невидимый в темноте ящик и с грохотом навернулся на пол. В нескольких шагах от меня кто-то ругнулся шепотом и я, наконец, засек смутную фигуру, лихорадочно пытающуюся что-то сделать — похоже, натянуть тетиву арбалета. Бросился на четвереньках вперед и вместе с арбалетчиком снова рухнул на пол, разломав по пути еще один ящик.

Мне досталось по голове прикладом арбалета. Я вонзил в живот врагу острие болта. Мы некоторое время копошились в партере, но преимущество все же было на моей стороне — арбалетчик только и мог, что лупить меня своим оружием, не нанося особых повреждений, я же уверенно и быстро снимал ему хитпойнты своим страшным болтом. Наконец, все закончилось.

*«Вы убили: Серри-арбалетчик.»*

Не такой уж он и страшный — опыта дали, как за четырех крыс...

Вдали послышались голоса. Вот черт, сейчас же еще эти мордовороты сюда вернутся. Я бросился к двери, захлопнул ее, практически на ощупь

набросил какие-то запоры... Все, не войдут. Но точно постараются.

— Закрыта!

— Эй, Серри, открывай, гад плешивый!

Послыпался усиливающийся стук и ругательства. Так, надо побыстрее тут... С трудом нашел наощупь на стене светильник, зажег его. Вспомнил о наблюдательной дырке, быстро приволок какую-то подвернувшуюся под руку доску и поставил так, чтобы закрыть отверстие.

— Там кто-то есть.

— Открывай, падаль, мы тебя убивать будем! — ага, я вот после такого заявления прям бросился и открыл.

— Если ты Серри убил, тебе не жить, скотина!

Постаравшись не обращать внимания на вопли, я в темпе вальса начал обыскивать помещение. Больше всего меня порадовал арбалетчик — с него я получил несколько монет, даже золотых парочек, арбалет, полтора десятка болтов и кинжал, такой же, как и мой бывший, который умыкнул кто-то из горланящих за дверью буянов. Еще один болт я вытащил из дверного косяка, ну и еще оставался тот, которым я воевал — итого семнадцать. Уже хорошо. Тщательный осмотр всего и вся в комнате принес только один найденный тайник — массивный сейф, спрятанный за пыльным шкафом. Увы, мне с ним не справиться... Но хоть опыта немножко. Так и уровень уже скоро новый будет. Кстати, кладоискателя мне не подняли — похоже, до следующего повышения одного найденного тайника уже недостаточно.

В дверь начали размеренно и монотонно стучать чем-то тяжелым. И, взглянувшись пристальнее, я заметил неприятную вещь — появившаяся над ней шкала прочности потихоньку сползала к нулю. Значит, скоро эта ватага окажется здесь и отправит меня на перерождение, забрав все нажитые непосильным трудом богатства. Нет уж. Благо у комнаты был и второй выход — в дальнем углу в потолке виднелся люк, а прямо под ним услужливо стояла бочка — похоже, этим люком тоже часто пользуются.

Залез на бочку, подпрыгнул, подтянулся, зацепившись за перекладину обнаружившейся лестницы... Сзади затрещала дверь и я очень быстро полез наверх, цепляясь за ступеньки со всей возможной скоростью. Лезть пришлось довольно долго, но в конце концов, аккуратно подняв круглую деревянную крышку, я все же покинул негостеприимные подземелья. Вылез на какой-то свалке среди складов. Создавалось, правда, впечатление, что свалка тут была сделана как раз для маскировки подземного хода. Впрочем, фиг с ним, ходом. Пора брать руки в ноги и валить подальше отсюда.

Когда я отбежал от свалки на пару улиц, небо уже достаточно сильно

посветлело. И, как результат, появилось радостное сообщение:

*«Наступил день. Всеваши показатели уменьшены в два раза.»*

Стражники в воротах пропустили меня обратно с огромной неохотой. Помогла только моя твердая вера в то, что, раз для моих навыков уже наступил день, то и для ограничений по проходу в Верхний город — тоже. Все-таки воины оказались классическими нпс, раз согласились с моими доводами и открыли ворота. Я бы вот самого себя, такого замызганного и со всех сторон подозрительного, сроду бы никуда не пустил, да еще и задержал бы, во избежание.

Все, гостиница. Захлопнув дверь тесной камеры, я внезапно ощутил себя по-настоящему дома. Привыкаю помаленьку. Осталось рассмотреть, что же мне досталось сегодня.

*«Болты арбалетные, 17 шт, урон 1–2.»*

Насколько я помню, урон болтов, так же, как и стрел, приплюсовывался к урону арбалета или лука. Так что, хочешь наносить много урона — покупай не только хорошее оружие, но и хорошие стрелы.

*«Арбалет одноручный, урон 4–8. +1 к ловкости.»*

Здорово, слабенький арбалетик, а уже дает плюс к характеристике.

*«Кинжал, урон 1–4.»*

Ну, а это один в один мой потерянный. Тоже ничего так — по крайней мере, я остался с таким же клинком, с каким отправлялся на прогулку.

Денег оказалось два золотых и 12 серебряных. Ну, еще и на ближайшее время с жильем проблем не будет. В общем, сплошные плюсы от сегодняшних ночных приключений.

А теперь пора и в реал выглянуть.

## Глава 4

Реальная жизнь встретила меня медленно разгорающимся рассветом, мелким осенним дождиком за окном и унылыми шутками во включенном сдуру телевизоре. Заглушив зомбоящика, я задумался. Хотелось одновременно и сходить проветриться, и полезть на игровой форум — изучать новую информацию, если она, конечно, появилась. По здравому размышлению, я все же переборол лень, оделся и выполз на улицу.

Осень... последние желтые листики на деревьях, нудный дождь, окурки на тротуаре. Отбросив появившуюся на задворках сознания мысль — «а оно тебе надо?» — зашел в маленькое круглосуточное кафе и съел стандартный завтрак, наблюдая в окно за редкими прогрессивными прохожими, спешащими на работу.

Как-то нереально все тут, прокралась мысль. Нереально и тоскливо. Вспомнилисьочные похождения в виртуальном, но таком настоящем мире. К черту.

Я расплатился, купив напоследок небольшой набор выпечки, и быстро отправился домой. Кстати, несмотря на мои ночные бдения, спать не хотелось совершенно. Кapsула действительно стоила своих денег. Разрекламированное преимущество перед другими игроками, «которым требуется тратить драгоценное время на сон, в то время, как вы можете продолжать игру», действительно имело место быть. Воистину ведь, пока ты спишь, враг качается.

А теперь пора и на форум.

Хрустя свежей булочкой, я принялся изучать новости за прошедший день. Первое, что бросалось в глаза — на главной странице сайта появилась карта Забытых земель. Ну как, карта. Большой черный прямоугольник, в центральной части которого виднелась маленькая россыпь белых точек — открытые игроками пространства. Разработчики молодцы, держат марку — если новый мир, то новый, никаких подсказок и карт, все нужно открывать своими ручками.

На форуме становилось все оживленнее. Несчастный, оказавшийся на острове, полной крокодилов, от отчаяния попробовал-таки переплыть реку. Крокодилы были очень довольны.

Набирала посты и популярность тема «Я ухожу». В ней недовольные сложностью и непонятностью игры массово ругали разработчиков и грозились уйти из игры, да еще и друзей своих забрать. Гораздо большее

количество форумчан обзывало их нытиками, нубами, казуальщиками и презренными донными крабами — при чем тут крабы интересно?.Недовольные в ответ с не меньшим воодушевлением вешали на оппонентов ярлыки задротов. Отписался островитянин, заявив, что, несмотря на все сложности, он доволен игрой и обязательно придумает способ, как перехитрить прожорливых рептилий. Следом шла масса постов с одобрением и сомнениями в его адекватности. Весело. А парень-то становится знаменитым.

Среди официальных новостей игрового мира значилось создание первого клана — каких-то «Громовых стрел». Клан получил от разработчиков плюшку — каждый его член получал пятипроцентную прибавку к скорости набора опыта. Число желающих вступить росло с ужасающей прогрессией.

В разделе статистики и рекордов я надолго задумался. За то время, пока я набрал жалкий третий уровень, игрок Кровавый Ларри отхватил уже двадцать девять. Кстати, он оказался одним из создателей тех самых «Стрел».

Я полез курить мануалы. Хотелось опыта и уровней, а то как-то даже стыдно на люди показываться с таким прогрессом. Тоже ведь крабом назовут...

Мануалов от разработчиков не было, что и не удивительно. Зато был небольшой гайд по набору опыта от самих игроков. Ну, в принципе, все, как я и предполагал. Опыт давался за убийства, за применение отдельных навыков, вроде того же поиска кладов, за выполнение заданий от нпс — правда, тут же упоминалось о том, что задания эти получить очень сложно и их очень мало. Один счастливчик — или дурачок, это еще как посмотреть, — умудрился набрать сто очков интеллекта, не достигнув десятого уровня и получил особенность «Мудрец», дающую постоянный семипроцентный бонус к опыту. Как оказалось, он выбрал какие-то хитрые плюшки своего класса, дающие бонусы к интеллекту, вдобавок девять уровней подряд закидывал все очки умений в него же. Правда теперь он представлял из себя довольно жалкое зрелище — дохлый, слабый и неуклюжий, зато с могучим интеллектом. Черт его знает, может быть, на поздних уровнях его раскачка окажется суперской. В этой игре пока ни в чем нельзя быть уверенным.

Ветка моего класса тоже потихоньку начала обрасти темами. Народ делился опытом. После часа изучения я понял, что, во-первых, днем в игре нам, теням, делать нечего, зато ночью мы — великие нагибаторы и поработители всего живого. И вообще, скрытность рулит. Во-вторых —

срочно нужно обзавестись картой, существенно облегчающей жизнь. В третьих — качаться для начала нужно на крысах. Заходишь в любые подземелья и лупиши этих хвостатых, пока не получишь девятый-одиннадцатый уровень — дальше уж больно медленно опыт с них идет.

Я не удержался и рассказал о своем опыте прыганья по крысам в темном коридоре. Народ посмеялся, а потом начал обсуждать, как я умудрился получить такой интересный ник и не девушка ли я, случайно.

Извращенцы малолетние.

Последнее, что я выяснил ценного — пора заводить питомца. Народ на форуме уже вовсю хвастался прирученными крысятами, змеями, кошками и прочей живностью. Чем я хуже? Вот только хочу что-нибудь особенное, например, летучую мышь. Точно, хочу мышь.

Попробовал было поискать себе пати на форуме, но внезапно понял, что даже не знаю, в каком городе нахожусь. Точно, краб. Ладно, пора качаться...

Игра встретила меня напоминанием о дневном штрафе и привычной уже комнатой. Вспомнив, настроил автоматическую плату за гостиницу, немного послушал, не раздаются ли в коридоре шаги грозного Аргха, а затем вышел навстречу приключениям.

В городе было неуютно. Солнечный свет резал глаза, вызывал слабость и буквально физически давил на плечи. Неприятно. Походив сначала из принципа немного на свету, я все же потихоньку начал уходить в тенистые улочки, спасаясь от разгневанного моей наглостью светила. Что самое обидное, всем остальным вокруг было хорошо, а пара встреченных мной игроков даже наделила меня любопытными взглядами — мол, такая замечательная погода, а этот чудик стоит в тени.

Ладно, все это — лирика. Если я собираюсь истреблять крыс, то мне нужны сапоги. Крепкие и защищающие от укусов, а не тот смех, что мне выдали автоматом на старте игры. Побродив по городу, я зашел в неброско выглядевший магазинчик. Лавок в городе, кстати, оказалось достаточно — просто при старте игры меня угораздило попасть в неудачный квартал.

— Чем могу служить? — тут же подскочил ко мне мелкий, но толстый гном.

— Э... сапоги купить...

— Отличный выбор! Пройдемте! Только сегодня и только для вас — новейшие сапоги из шкуры зеленого ящера! Всего за сто пятьдесят золотых! — гном начал пихать мне под нос болотно-зеленый сапог. — Вы посмотрите, какое качество!

— Уважаемый... — черт, как противно быть нищебродом.

— О, если вам не нравится цвет, то вот, почти такие же, только... — гном сделал трагическую паузу, — ...лучше! И всего за сто семьдесят золотых!

— Уважаемый, у меня, к сожалению, нет таких денег. Меня недавно обокрали, оставили лишь пару золотых. Да вы посмотрите, в чем я хожу!

Боже, что я несу. Гном подозрительно прищурился.

— В кредит не дам, уж простите.

— Да я и не прошу в кредит, уважаемый. Мне бы просто что-нибудь по моим средствам, вот и все.

Гном недовольно покряхтел, а потом скрылся под прилавком. После некоторой возни он вылез оттуда, чихнул и поставил передо мной пару сапог.

— Два золотых.

Прищурившись, я глянул на свойства.

*«Сапоги. Броня 3. Скорость передвижения +1 % Прочность 20/20»*

— Беру! — как раз то, что нужно. В этом мире броня на вещи не складывалась с остальными, а отвечала за защиту того участка тела, который прикрывала. Грубо говоря, можно было обвешаться элитной экипировкой, но, если оставить неприкрытыми, например, руки, то удар по ним шел напрямую, без снижения урона. Честно, но немного обидно. Впрочем, на более старших уровнях наверняка будет какая-то штука, позволяющая распределить урон. Наверное.

Но мне сейчас это было на руку. Крысы с их смешным уроном просто ничего не смогут со мной сделать.

Попрощавшись с гномом и надев обновку, я отправился на поиски какого-нибудь подземелья. Вход подсказали знакомые стражники у ворот в Нижний город, заметив, что меня там съедят и не подавятся.

— А там у тебя тоже подружка, парень? Красивая, небось... хвостатая! — вот жеж, запомнили мои ночные прогулки. Продвинутый интеллект, однако.

У спуска в подземелье наблюдалось скопление игроков. Я осторожно подошел поближе. Несколько человек и эльфов внимательно слушали гнома по имени Торрин. О, счастливчик, застолбивший нормальное односоставное имя. И уровень у него уже четырнадцатый, в то время как у окружающих — пятые-шестые.

— Сейчас делаем пати! — гноме надрывался, чтобы его услышали все вокруг. — Все по классике, я и другие танки — впереди, сзади поддержка и

стрелки. До четвертого уровня проходим спокойно, затем возвращаемся. Опыт льется рекой! Стоимость участия — 2 золотых! Безопасно, надежно! Я уже сто раз так делал!

Заманчиво, но нет у меня двух золотых. Уже нет. Я проскользнул мимо начавшего формировать пати гнома и скрылся в канализации. Ну, а как же иначе — конечно же, это была канализация. Вонючая, непроглядно-темная и кишащая крысами. Постаравшись не тревожить грызунов у входа, я быстро пошел вглубь. Толпиться на входе вместе с новой пати не было никакого желания.

Следующий час представлял из себя монотонное выбивание чечетки на крысиных костях. Я заходил в какой-нибудь коридор, целенаправленно наступал на одну из крыс — и начиналось веселье. Грызуны лезли из всех близлежащих щелей, безрезультатно кусали меня за сапоги и умирали. Вот только опыта за них давали совсем мало и значились они как «Крысы», а не «Серые крысы», которых я истреблял в предыдущем подземелье.

Тем не менее, за час я успел поднять три уровня и прокачать одновременно скрытность и ночное зрение. После распределения характеристик мой персонаж уже выглядел вполне солидно, хоть дневное время суток и вносило отвратительные корректизы.

### **Смертная Тень. Уровень 6:**

*Урон — 8-11 / 11-15(4-5 / 5-7)*

*Здоровье — 70(35)*

*Мана — 30(15)*

*Броня — 3*

*Сопротивления — 0*

### **Характеристики:**

*Сила — 7(3,5)*

*Восприятие — 10(5)*

*Ловкость — 9(4,5)*

*Выносливость — 7(3,5)*

*Интеллект — 3(1,5)*

*Удача — 3(1,5)*

### **Особенности:**

*Полог тьмы.*

*Первооткрыватель (1)*

### **Навыки:**

*Скрытность* — 6(3)

*Ночное зрение* — 5(2,5)

*Кладоискатель* — 2(1)

*Каратель* — 1(0,5)

*Акробатика* — 4(2)

*Взломщик* — 1(0,5)

Стояла бы ночь на улице, вообще бы песня была.

Через полчаса новых блужданий в потемках я получил еще одну единичку навыка ночного зрения и нашел спуск на второй уровень — винтовую лесенку в нише в стене.

А еще через некоторое время меня ожидал небольшой сюрприз. Обычных крыс на втором уровне почти не было, зато большие Серые попадались на каждом шагу. Причем эти твари не гнушались прыгать вверх, стараясь цапнуть меня за незащищенные участки тела. Потеряв прилично здоровья, я поступил уже проверенным способом — подпрыгнул к потолку и уцепился за какую-то трубу. Одна из крыс напоследок ухватила меня за сапог, чуть не стянув его, но я уже подтянулся и расположился на трубе, потихонечку восстанавливая здоровье. Крысы кружком сидели внизу, явно не желая выпускать из виду жертву. Будет вам жертва...

Минут через сорок, когда жизнь восстановилась полностью (надо бы не забыть прикупить на такой случай целительных зелий, если они вообще есть в этом городе), я совершил дерзкую вылазку, спрыгнув прямо на стаю крыс. После пятиминутной драки крыс осталось вдвое меньше, а я, еле живой, снова забрался на трубу, получив при этом новый уровень. И бросил все пять очков в выносливость. Жить-то как-то надо...

Тем временем, вдалеке послышались азартные крики. Крысы насторожились. Я постарался прикинуться ветошью.

Спустя несколько минут из-за угла, маха факелами и горланя какую-то песню, появилась пяти игроков во главе с гномом. Все, кроме гнома, подросли в уровнях, но как-то слабенько. Если я получил уже четыре, то тут никто не подрос выше восьмого, а я точно помнил, что самые маленькие на площади были пятого уровня.

— Крысы! — воскликнул гном.

«Пища — подумали крысы», — пошутил про себя я.

Впрочем, крысам тут ничего не светило — гном, три человека, эльф и эльфийка быстро разобрались с хвостатыми.

— Странно, что они тут кучковались, — задумчиво произнес гном.

— Квест? — азартно предположила эльфийка, как ее там... Эланиэль, во.

— Нет, скорее они тут того чудика затрепали, который перед нами отправился. Вот следы. — второй эльф, похоже был следопытом.

— Далеко зашел, — с оттенком уважения произнес Торрин. — Жалко, что из него ничего не выпало. Ладно, идем дальше.

Пати отправилась дальше, а я остался на трубе, кипя от злости. «Жаль, что ничего не выпало!» Почему-то это, довольно обыденное проявление игровых реалий, меня взбесило. Зависть, наверное. Эти вот идут, размахивают факелами, им весело. А я один и в темноте по грязи шлепаю.

Комплексы, похоже, у меня уже завелись из-за этой игры — скоро и лечиться надо будет.

Я соскользнул с трубы, несмотря на не полностью восстановившееся здоровье и отправился по следам группы, стараясь держаться на границе освещенного пространства и с неудовольствием отмечая, что следопыт то и дело останавливается и прислушивается к тому, что происходит у него за спиной. Я только было решил отстать от группы, как гнусный эльф внезапно выхватил один из двух горевших факелов у соседа и по высокой дуге швырнул его в мою сторону.

— Эй, ты чего... — человек не договорил. Вся пати с изумленными лицами наблюдала, как факел, неторопливо кружась в воздухе, обрисовывает стоящую в проходе темную фигуру, затем ударяется о какую-то железку в стене и красиво падает к ногам этого незнакомца, мгновенно угасая в луже.

— Ааааа! Вампир! — идиоты.

— Ииииии! — и идиотки.

Дальше события внезапно развернулись по не совсем нравящемуся мне варианту. Оба эльфа и один из людей вскинули луки и дружно пустили в меня стрелы. Одна впилась мне в плечо, заставив выругаться от боли. Треть ощущений — это тоже достаточно много, когда в тебя всаживают острую деревяшку. Еще одна свистнула мимо уха. От последней стрелы я каким-то чудом отмахнулся кинжалом, который теперь постоянно носил в руке.

«Вы получили урон 22»

«Вы открыли навык „Блок“. Текущее значение — 1.»

Здорово, конечно, давно в игре мне ничего не открывалось. Вот только валить надо от этих кретинов, а то так и останусь здесь трупиком. Я

отскочил назад и шмыгнул в недавно замеченный боковой коридор.

— Попал кто-нибудь?

— Я попал! На 22 урона! — ишь, радуется, гад. Прибью, точно прибью.

— Видит его кто-нибудь?

...

— А чего это у нас ники красные?

— Так это что, игрок был, что ли? Какого черта вы не посмотрели, прежде чем стрелять? — ишь, гноме разбушевался. Правильно, если первым напасть на игрока, твой ник краснеет и эта краснота спадает либо вместе с твоей смертью, либо через сутки после нападения. А к агрессорам в игре плохо относятся все нпс и стража в первую очередь.

А вот у меня, кстати, появляется замечательная возможность прокачать своего «Карателя». И, пожалуй, этим я и займусь...

— Эй, Тень! Ты там? — я дернулся было от удивления, но потом до меня дошло, что ранивший меня игрок явно получил сообщение о том, кого ранил. Вот только сразу не посмотрел, похоже.

— Тень, выходи, не обидим! Мы не нарочно! — ага, хрен вам... у меня тут, похоже, намечается увлекательный аттракцион из разряда «Хищник против жалких людышек».

— Удрал, наверное, с перепуга.

— Да и черт с ним, пошли дальше. Жалко, факел сдох, мало их.

Следующие несколько часов я на пределе видимости следовал за группой. Попутно охотился в темных и не совсем темных переходах и отнорках, прикончив не один десяток Серых крыс и несколько Больших черных. Получил еще два уровня, два очка ночного зрения, скрытность, акробатику и нашел маленький тайник, получив вдогонку еще и кладоискателя.

В тайнике обнаружилось пяток золотых и серебряное колечко с узорной вязью, которое мигало красным и требовало идентификации. Идентифицировать я пока ничего не умел, так что отправил все богатства в инвентарь и отправился дальше.

Ближе к вечеру пати, наконец-то, спустилась на третий уровень. А за ними и я. Еще час прошел в исследованиях уровня. Тут уже важно прогуливались толстые Черные крысы, время от времени проползали змеи и здоровенные многоноожки, а на стенах появился плотоядный студень, намеревающийся переварить любого, у кого хватит глупости прикоснуться к нему.

Получение очередного уровня не заставило себя долго ждать. А вместе

с ним выскоцил и приятный сюрприз.

«Поздравляем! Вы достигли 10 уровня и можете выбрать очередное умение вашего героя! На выбор:

*Невидимка 1 уровня.*

*Критик.»*

Присмотрелся к строчкам и получил развернутые характеристики:

«*Невидимка 1 уровня. Активация умения стоит 10 единиц маны, + 1 за каждый уровень персонажа, выше 10. Позволяет становиться абсолютно невидимым для всех персонажей (кроме обладающих специальными навыками) на промежуток времени, равный (скрытность) секунд. Умение прерывается при получении или нанесении урона. Откат умения 30 секунд.*»

«*Критик. Активация умения стоит 100 % маны, доступной персонажу. Все ваши удары в течение одной минуты становятся критическими. Откат умения 1 час.*»

Чуть поколебавшись, выбрал Невидимку — в конце концов, я же собираюсь делать упор на скрытность и неуловимость.

После чего закинул все доступные очки в интеллект, которого сразу стало мало. Немного повозился с управлением и теперь вызов умения осуществлялся древним джедайским жестом — повел рукой в сторону и исчез. Красота.

Теперь пора начинать действовать. А то игроки в пати тоже уже наверняка подбираются к десятому уровню и кто их знает, какие они бонусы там отхватят.

«*Наступила ночь. Все ваши показатели увеличены на 50 %*»

Кто бы мне сказал раньше, что такое простенькое сообщение способно вызвать у меня столько радости. Открыл параметры.

**Смертная Тень. Уровень 10:**

Урон — 9-12 (13–16) / 12–16 (16–20)

Здоровье — 140 (210)

Мана — 80 (120)

Броня — 3

*Сопротивления — 0*

**Характеристики:**

*Сила — 8 (12)*

*Восприятие — 15 (22,5)*

*Ловкость — 11 (16,5)*

*Выносливость — 14 (21)*

*Интеллект — 8 (12)*

*Удача — 3 (4,5)*

**Особенности:**

*Полог тьмы.*

*Первооткрыватель (1)*

**Умения:**

*Невидимка (1).*

**Навыки:**

*Скрытность — 9 (13,5)*

*Ночное зрение — 8 (12)*

*Кладоискатель — 4 (6)*

*Каратель — 1 (1,5)*

*Акробатика — 5 (7,5)*

*Взломщик — 1 (1,5)*

*Блок — 1 (1,5)*

Ну все, хана злодеям, напавшим на меня. С увеличенной за счет ночного бонуса скрытностью я уже гораздо более спокойно подбирался к топающим по канализации игрокам. Некоторое время тихо шел прямо за ними и даже чуткий эльф ничего не почувствовал.

Еще минут десять обдумывал стратегию. В принципе, мне нужно было лишить их света. Тогда все козыри оставались в моих руках — я сам уже чуть-чуть ориентировался в кромешной темноте, но не верил, что кто-то из неприятелей сможет повторить мой подвиг. Оставалось только придумать, как отобрать у них оба оставшихся факела. В принципе, можно не отбирать, достаточно облить водой и факел станет непригоден примерно на сутки, но лучше поступить надежнее. И тут гном, добив очередную крысу, заявил:

— Ну что, друзья-товарищи, вот он, вход на четвертый уровень.

Дальше уже не пойдем, опасно. Отдыхаем и домой!

Друзья-товарищи повздыхали немного — видать, понравилось опыт грести, — и разлеглись на более-менее сухом участке пола. Притомились. А я вот, как ни странно, усталости особо не ощущаю. Кapsула, что ли, помогает...

Итак, у меня есть тринадцать с половиной секунд. Крыс вокруг вроде бы нету... поехали...

Джедайский пасс рукой и я исчезаю.

Тринадцать секунд. Аккуратно приближаюсь к отдыхающим.

Десять секунд. Подхожу к воткнутым в щели стены факелам.

Семь секунд. Эльф-следопыт недоуменно водит длинными ушами — услышал. Выдергиваю факелы, вызывая испуганные взоры всех собравшихся.

Пять секунд. Делаю гигантские прыжки в сторону виднеющегося неподалеку перехода в соседнюю галерею.

Четыре... три... две... Запрыгиваю в переход, за спиной пролетают одна за другой две стрелы, невидимость спадает. Руки дрожат от адреналина. Засовываю факелы в лужу и вокруг разливается такая родная и приятная тьма. Сделал. Из коридора доносится яростная ругань оставшихся без освещения игроков. Надеюсь, запасных источников света у них нет.

Теперь главное — не торопиться. Сейчас они на любой шорох готовы выстрелить. Но мое неуемное любопытство все же пересилило осторожность и я аккуратненько, по стеночке, начал приближаться к противникам. Вот уже начинают виднеться их смутные силуэты, все отчетливее, отчетливее... Стоп. Вот отсюда можно и понаблюдать.

— Тихо вы! — внезапно прикрикнул кто-то. Но явно не гном. — Тихо, говорю! Я ничего не слышу из-за вас!

Понятно, эльф-следопыт. Лидером растет, похоже. И сейчас он здесь самый опасный.

— Почему ты не взял больше факелов?! — а это уже эльфийка истерит. — Ты обещал нас довести без проблем!

— Тихо!!! — один из призрачных силуэтов отвесил неловкий подзатыльник другому и наступила тишина.

Как интересно, оказывается, сидеть в засаде и чувствовать себя всемогущим охотником. Ну, почти всемогущим.

— Да нет тут никого, — послышался чей-то тихий шепот.

— Тссс...

Мы просидели еще минут двадцать в полном молчании. У меня

подскочили и скрытность, и ночное зрение. Наверное, у других тоже. Игра действительно не оставляет никого в беспомощной ситуации. Просидишь неделю без света — настолько прокачаешь себе ночное видение, что потом спокойно сам из этих закоулков выберешься.

— Точно нет никого, — снова раздался шепот эльфийки. — Ушел он.

И вся группа разом заговорила. Общий смысл высказываний был, как обычно: «кто виноват и что делать». После недолгих споров обвинить решили меня или какого-то еще игрока, случайно повстречавшегося им в здешних местах.

Хотя некоторые выдвигали версии о призраках и вампирах. Сошлись все же на мне — мол, обиделся и теперь мстит. В общем-то, догадались абсолютно правильно.

С тем же, что делать, определиться было сложнее.

— Пусть кто-нибудь выйдет из игры и позовет на помощь на форуме!

— Да кому мы тут нужны, искать нас?

— Можно просто прокачать ночное зрение и потом спокойно выйти отсюда. — Вот, разумный человек... точнее, эльф. Точно, валить его надо, причем первым.

— И сколько ждать? Можно просто спокойно умереть и воскреснуть в гостинице. Подумаешь, потеряю что-то из инвентаря... — Нет-нет, а вот это не пойдет, я хочу получить опыт за вас!

— Я не хочу умирать! Это больно!

Жадность воевала с благоразумием. Жадность не позволяла просто так бросить купленные вещички, потерять опыт. Благоразумие тонко намекало, что будет гораздо больше проблем, если пытаться выбраться отсюда без света и с неведомым врагом где-то рядом.

Но, думаю, в конце концов они все же действительно поубиваются и отправятся на воскрешение в гостиницу, оставив меня с носом. Пора действовать.

Отлепившись от стены, я крадучись пошел к игрокам. Сначала эльф...

Я потратил пять минут на то, чтобы, вплотную к игрокам, обогнуть их импровизированный лагерь и зайти к эльфу со спины. Последние шаги я делал тихо, как мышь, памятуя о его остром слухе. Итак, есть... Эльф что-то пытался доказать коренастому силуэту, мрачно отвечающему голосом гнома, когда я, почти вплотную приставив арбалет к его голове, нажал на крючок.

«Критический урон! Вы нанесли 34 урона игроку Дуриэль.»

Выдумывают же себе идиотские имена... Эльф завопил от боли — хотя в реале от стрелы в затылок вообще умирают, пусть спасибо разработчикам скажет, что жив остался, — а я принялся быстро-быстро наносить ему удары кинжалом. Прямо-таки швейная машинка.

Однако тело эльфа внезапно оказалось каким-то... увертливым, что ли. Удары слишком часто скользили по касательной, не нанося практически никакого урона. Все, дальше нельзя. Я отпрыгнул в сторону, сделал пару громких шагов, а потом скользнул к стене и затаился.

— Сука!

— Да что такое случилось?

— Дур, что с тобой?

— Падла, я тебя убью!!!

— Кто это был, где он?!

— Ты живой?!

— Ребята, кто где?!

Как дети... Пока компания дружно вопила, я спокойно натянул тетиву арбалета и сделал еще один выстрел в голову эльфа, чей силуэт в трех шагах от меня что-то пытался рассмотреть в коридоре.

*«Вы убили игрока Дуриэль.»*

*«Вы убили убийцу. Навык „Каратель“ +1. Текущее значение — 2.»*

Есть! Остальное уже должно быть делом техники. Несколько облегчило мою задачу еще и то, что два человека, плюнув на все, задействовали экстренный выход и покинули нас, оставив на грязном полу россыпь тихо звякнувших монет и какие-то шмотки.

Сначала я, не мудрствуя лукаво, просто расстрелял издалека последнего оставшегося человека, упорно отказывавшегося экстренно сваливать из игры. Потратил шесть стрел, получил уровень и новый плюс к «карателью».

Дальше я не сумел удержаться от злой шутки. Подкрался к силуэту испуганно сжимающей в руках лук и озирающейся по сторонам эльфийке и тихо прошептал в ухо:

— Беги... спасайся... — и тут же отпрянул в сторону, а то с нее станется, еще луком приложит... Не приложила, только пискнула и тоже выскоцила из игры.

— Слыши, это ты, Тень? — в голосе гнома слышалась обреченная угрюмость. Его силуэт занимал стратегически верную позицию у выступа стены. — Может, договоримся?

— Зачем вы напали на меня, люди? — не удержался я от капельки трагичности. Гномий силуэт закрутил головой, пытаясь определить источник звука.

— Ты же знаешь, что мы нечаянно! Не будь скотиной!

— Это жизнь... вы вероломно напали на меня, ранили... оставили страдать одного в ужасной темноте...

— Ага, — несмотря на все минусы своего положения, гном не терял присутствия духа. — То-то ты из этой темноты не вылезешь. У тебя класс какой?

— Призрак, конечно. Брошенный соратниками в этих сырых подземельях... — я подавил еще больше трагичности.

— Хорош. Давай договоримся. Меня ты запаришься убивать, я танк. А вещички с туристов уже я тебе собрать не дам, они у меня под ногами лежат, я тебя услышу. Давай так, я ухожу, все это — тебе и никаких претензий?

Я задумался. Преимущество все равно на моей стороне, но потеря времени...

— Давай так, гноме... с тебя десять золотых — не отнекивайся, я в курсе, что эта пятерка тебе в сумме столько и заплатила. А я рассказываю, как найти факелы и отпускаю тебя с миром. Через сутки их снова можно будет зажечь и уйдешь отсюда снова делать бизнес. Как тебе?

— А жирно тебе не будет? — поинтересовался гном.

— Я ж тебя все равно прикончу, если захочу. И потеряешь ты тогда что-нибудь ценное... Например, сразу весь свой шмот. Может, действительно, ну его, эти десять монет...

— Ладно, уговорил, — пробурчала темнота голосом гнома. — Не обманешь?

— Нет. Ты прав, мне тебя из доспехов выковыривать не особо хочется. Я на четвертый уровень пойду, а ты делай дальше, что хочешь.

В конце концов, нормальная сделка.

— Обманешь — богом клянусь, найду и буду много и часто убивать. В леса уйдешь. Держи монеты.

— На землю кинь, — подходить к воинственному гному я не собирался. — Сейчас ты спиной к стене. Повернись налево, пройди двадцать метров и с правой стороны будет проход, в который я забежал. Там прямо сразу, лежат оба факела. Успехов.

Гном молча кинул на землю деньги и, демонстрируя бесстрашие, пошел в указанном направлении. Нашел факелы, отряхнул и заявил мне напоследок:

— Смотри, не попадайся мне больше. В следующий раз не прокатит, прибьем, как муху.

— Ты тоже, братец, особо в темноте-то не гуляй... тут убивают, говорят.

После обмена любезностями гном свалил в соседний коридор, а я аккуратно подобрал все, что выпало из агрессоров. Разберусь потом, а сейчас — на четвертый уровень. Надо найти там безопасное местечко и выйти в реал — попить-поесть и снова почитать форум.

## Глава 5

Безопасного местечка долго не находилось. Везде мох, многоноожки, крысы... Зато потолки стали повыше и появились какие-то деревянные сооружения, смутными тенями уходящие ввысь. Похоже, я добрался до каких-то заброшенных шахт под городом. Эта догадка подтвердилась где-то через час, когда я натолкнулся на валяющуюся на боку вагонетку. Пожалуй, это и будет моим безопасным местом.

Основательно повозившись, я перетащил ее на наиболее ровный участок пола и аккуратненько перевернул на себя. Ну вот. Никто не залезет, можно и на выход. Впрочем, любопытство заставило меня сначала вдумчиво разобраться с трофеями.

Не так уж и плохо. Улов составил почти пятнадцать золотых, кожаные штаны с бонусом плюс пять к броне, такие же, как у меня, сапоги, колечко на плюс два к ловкости, два кинжала, тоже идентичные моему, а еще лук с пятью стрелами. Туристы, как и я, оказались не слишком богатыми.

Колечко и штаны надел на себя. Остальное оставил в рюкзаке. И вышел в реальный мир. Задумчиво посмотрел на потихоньку светлеющее небо за окном. И решительно направился на форум игры.

Форум жил в любое время суток. И самая свежая, самая злободневная тема была... про меня.

Заголовок был громкий: «Покараем убийцу!»

А дальше хорошо знакомый мне эльф Дуриэль в красках расписывал, как на их мирный отряд, неторопливо истребляющий крыс, внезапно и без предупреждения напал какой-то игрок с ником Тень, непонятного класса и возможностей, скорее всего, ассасин. Этот игрок обманом заставил одного из членов пати ранить себя, сделав, таким образом, их агрессорами. А потом, украв факелы и пользуясь кромешной темнотой, начал убивать их поодиночке. Следующим комментом были откровения Эланиэль, расписывающей весь ужас ожидания неминуемой смерти и леденящие когти, хватающие ее за плечи... хм... это точно про меня? Ладно.

Дальше начиналось обсуждение ситуации другими игроками. Посты радовали разнообразием.

«Ненавижу таких. Проклятые ПКшеры, нигде играть нормально не дают!»

«Какие ПКшеры, ламер, они на него первые напали.»

«Парень красава, положил фулл пати нубов!»  
«А где это вообще было? Могу помочь прибить гада.»  
«Как бы он и тебя не прибил вместе с ними заодно.»  
«Арельон»  
«Так меня эта падла точно так же подставила и замочила!!!!»

Ну вот, даже мой любимый Аргх вылез. А я хоть узнал, в каком городе нахожусь. Посмотрел на карте — ничего особенного, почти не открытая территория на востоке от основной массы открытых земель. Берег моря, скорее всего. Вокруг — чернота и до ближайших белых пятен — очень далеко. Что ж, будем выживать.

Вернулся к чтению про себя, любимого. Выяснив между собой, кто здесь нуб, кто — краб, а кто вообще ламер, форумчане разделились на две партии. Первая, во главе с Аргхом и Дуриэлем, пыталась начать крестовый поход против меня и активно искала сторонников. Вторая — ржала над крестоносцами и пророчила им бесславный конец под ударами такого славного хлопца, как я.

Внезапно появился еще один мой знакомец — Трорин. Его я, оказывается, обобрал донага и оставил на съедение крысам. На самом деле, гном, скорее всего, просто случайно сагрил на себя в темноте стаю крыс и был закусан насмерть. Сам дурак, как говорится. Впрочем, гном, понимая, что условия сделки я все же выполнил, не стал мутить воду, а так, набросил слегонца для интриги и тактично слился.

Потихоньку выяснили мой класс. Начали всем миром придумывать, как завалить ночью в темноте невидимого и неуловимого меня. Даже те, кто меня поддерживал, втянулись. Предлагались самые разнообразные варианты — от «вычислить по айпи в реале и набить морду» до «залить напалмом всю канализацию». Тем не менее, в потоке бреда начали проскальзывать умные мысли — что в пати желательно тоже иметь тень и пару лучников с самонаводящимся выстрелом — интересно, кстати, что это еще за фигня такая, — что очень нужен маг, владеющий объемными заклинаниями и при всем этом желательно иметь несколько питомцев, чувствующих запах.

Все это мне начало совсем не нравиться, но тут в тему зашел мой «коллега» и довольно высокомерно заявил, что нормально раскаченная тень убьет любое количество противников, сражаясь в темноте, да еще и ночью.

Мне бы его уверенность.

Пролистав несколько страниц ругани и бреда, я внезапно наткнулся на призыв Дуриэля вступать всех в только что открывшийся клан «Длань

справедливости». Основными принципами клана декларировались геноцид ПКшеров, помохъ новичкам и охота на Тень. Меня, то есть. Вот ничего себе парня припекло. Подумаешь, получил пару болтов в голову...

Глянул на состав клана. Там ожидали оказались Дуриэль с Эланиэлью, Аргх и еще четыре человека. То ли проникнувшихся идеей моего убийства, то ли просто решивших, что на первое время и такой клан сойдет.

Выбросив их всех из головы, я вернулся в игру. Надо становиться большим и сильным.

Следующие шесть часов я сражался с всевозможной подземной живностью, расчищая четвертый уровень. Неприятным фактом стал восход солнца, но даже со штрафами получалось идти довольно ходко. К тому времени, когда я отыскал спуск на пятый уровень, мне удалось добить четыре уровня, на пару единиц прокачать акробатику, на три — ночное зрение и на одну — скрытность.

Помимо этого у меня появился новый навык — «Живодер». Не помню, за что его дали, то ли за количество убитой живности, то ли за качество, но он появился и теперь давал 1 % к урону животным. Мелочь, а приятно.

Уютно расположившись на балке под потолком, я распределил оставшиеся очки характеристик и полюбовался на своего персонажа.

### **Смертная Тень. Уровень 15:**

*Урон — 15–18 / 18–22(7–9 / 9–11)*

*Здоровье — 150(75)*

*Мана — 100(50)*

*Броня — 8*

*Сопротивления — 0*

### **Характеристики:**

*Сила — 14(7)*

*Восприятие — 20(10)*

*Ловкость — 20(10)+2*

*Выносливость — 15(7,5)*

*Интеллект — 10(5)*

*Удача — 8(4)*

### **Особенности:**

*Полог тьмы.*

*Первооткрыватель (1)*

## **Умения:**

*Невидимка (1)*

## **Навыки:**

*Скрытность — 13,5(6,5)*

*Ночное зрение — 12(6)*

*Кладоискатель — 4(2)*

*Каратель — 3(1,5)*

*Акробатика — 7(3,5)*

*Взломщик — 1(0,5)*

*Блок — 1(0,5)*

*Живодер — 1(0,5)*

Все же днем я представляю из себя откровенно жалкое зрелище, к сожалению. Но пока что для фарма хватает — и хорошо.

В любом случае, теперь можно и отвлечься чуток. Я проверил окрестности на предмет всевозможной живности, на всякий случай залез на полусломанную балку, немного выступающую из стены, и вышел из игры.

Спать не хотелось по-прежнему, а вот есть — еще как. Приготовив себе яичницу с беконом и поставив вариться вареники, я ухватил почерствевшую булочку и снова отправился на форум. Скоро, наверное, и есть по- нормальному разучусь, буду пытаться форумными сообщениями и тем, что в игре найду...

Игровые новости настораживали. Клан «Длань справедливости» за короткое время успел разрастись до тридцати человек и даже спасти какого-то новичка от ПК. Что заметно повысило его популярность и количество желающих в него вступить. Как-то резко и неожиданно смешной клан начал превращаться в довольно действенную силу. И в черном списке у этой силы значилось только одно имя — мое. Хм. К сожалению, в клановый раздел меня не пустили, но по обрывкам информации из других разделов я понял, что теперь патрули из добровольцев дежурят около обоих известных выходов из канализации, а заодно и в подвале гостиницы. Делать им больше нечего... Тем не менее, на душе было тревожно.

Я полез в другие разделы.

Игра жила. Островитянин сумел на куске бревна уплыть от крокодилов и сейчас пробирался по каким-то заболоченным лесам, очень боясь снова

умереть и возродиться на острове. Кровавый Ларри почти взял сороковой уровень. Зверь. Я так не могу. Прошла первая межклановая битва. Клан «Всадники Апокалипсиса» в составе четырех человек вчистую проиграл сражение «Дому черного пламени» в составе восемнадцати эльфов. Один из королей-нпс объявил, что отдаст легендарный набор брони тому, кто принесет ему яйцо черного дракона. Мнения игроков разделились — неизвестно, что лучше, броня или дракон, которого можно вытащить из яйца и сделать петом.

Драконы воздержались.

Кстати, о петах. В разделе про питомцев ничего особенного не было. Появилось только упоминание, что, если вы покупаете пета в магазине, то все идет стандартно, а вот если вы приручаете дикого детеныша, то на вас могут свалиться бонусы. Какие, правда, не сказано. Хорошо, значит, буду для себя отлавливатьдикую летучую мышь. Пусть приносит те самые бонусы.

В разделе своего класса я, оказывается, тоже засветился. Кто-то скопировал тему с общего раздела и дополнил комментариями — мол, так и нужно мочить проклятых нубов и ламеров, которые первые лезут в драку, а потом плачут, как сопливые нытики. Остальной народ в целом тоже высказывал мне всяческое одобрение. И просил, если я вдруг читаю эту тему, рассказать все со своей точки зрения. Почему бы и нет... Я довольно быстро набросал сообщение:

*«Народ, все было очень просто. Устал ползать в темноте по канализации, увидел группу. Пошел за ней, незаметно, не хотелось навязываться. Участый что-то услышал и кинул прямо в меня факел. Само собой, меня увидели, тут же обделались с перепугу и шмальнули с трех луков. Чуть не убили, блин, пришлось убегать. Ну, а после этого стало как-то обидно, что ли — вот и покрошил, кого смог. Двое сами свинтили, девку напугал, тоже на перерождение отправилась, с гномом договорились — отдал мне все деньги и ушел себе спокойно. А то, что его крысы затрепали — это уж я не при чем. А теперь вот, похоже, придется весь их клан мочить...»*

Не дожидаясь ответа, закрыл форум. Решил было отдохнуть от игры, но заниматься решительно ничем не хотелось. Телевизор — в топку. Готовить — лень. Гулять — тоже. Попробовал почитать книжку и неожиданно заснул, да так, что проснулся уже под вечер. Бодрым и счастливым. Все-таки, чтобы там производители капсул не говорили,

настоящий сон — это святое. Превозмогая желание отправиться на форум, отправился на кухню и приготовил ужин. Макароны по-флотски... божественно. Ну, а за ужином можно и почитать.

Мое сообщение вызвало фурор. Собственно, после него все обсуждение нашего конфликта плавно перешло в классовую ветку.

Ну как, обсуждение... Аdeptы «Длани», накручивая себя и сподвижников, грозили мне страшными караами, обвиняли во лжи и ласково приглашали выйти из деръма на свет. Кто-то даже попытался прилепить на меня ярлык «Ужасная Канализационная Тень», но, слава богу, не прижилось. Впрочем, тролли и просто сочувствующие мне игроки в долгую не оставались, издеваясь над трусливыми воителями, боящимися спуститься в канализацию и рисовали жуткие картины конечной гибели всего клана от рук ужасного монстра. Какой-то местный талант даже сотворил реальный рисунок, где изобразил меня в виде окутанного тьмой демона пятисотого уровня, заносящего ногу над крошечными разбегающимися в разные стороны «дланями».

Почти в самом конце виднелось сообщение от Аргха, где он сообщал мне, что ждет встречи около ворот в Нижний город.

Не удержался и написал:

*«Чего ждать-то. Все равно я там еще долго не окажусь. Мне все подземелье пройти надо, опыт заработать, достижение получить. Спускайся на седьмой уровень, тут и поговорим.»*

Я, правда, не знал, есть ли тут седьмой уровень и достижения, но получилось солидно. Ладно, пора и в игру...

Проявился я на той же самой балке, в тишине и безопасности. Потянулся, проверил амуницию и отправился на пятый уровень.

Лестница вниз быстро закончилась, открыв моему взгляду уходящий вдаль коридор, аккуратно выложенный каменными плитами. На стенах то тут, то там виднелись светильники. Добрых две трети из них не работали, но света остальных вместе с моим зрением хватало для того, чтобы видеть все как днем.

Мной овладело радостное предвкушение. Впереди просто обязаны оказаться несметные сокровища. Или еще что-то эпичное и восхитительное. Надеюсь, я прав в своих надеждах.

Коридор постепенно загибался в сторону и все сильнее уходил вниз. Куда же я попаду, интересно. И когда.

Выяснилось это только минут через двадцать, когда проклятый

коридор, наконец, закончился. Я стоял на самом краю огромного зала, украшенного резными каменными колоннами и каменными же статуями, освещенного призрачным светом редких светильников... и заставленного саркофагами. Этакий здоровенный склепище. По объемам — так для целого города.

*«Вы открыли одноразовую локацию „Склеп Предков“. Навык „Первооткрыватель“ увеличен на 1. Внимание, у вас есть час на исследование локации.»*

А что будет через час? Нападение монстров или все тут просто обрушится? В любом случае, надо спешить. Вперед, на поиск сокровищ!

Я аккуратно сделал шаг внутрь, ступив на пыльный мрамор пола. Ничего не случилось, только на краю видимости зажегся циферблат с обратным отсчетом.

Следующие минут десять я, наверное, вел себя очень смешно с точки зрения стороннего наблюдателя. Я пытался найти хоть что-то ценное, но у меня не получалось. Статуи были каменными, колонны тоже. Нигде ни золота, ни артефактов, ни драгоценных камней. Даже тайников — и тех не было. А время потихоньку уходило.

Еще через десять минут пустой беготни до меня, наконец, дошла простая истина — надо открывать саркофаги. Больше в зале точно ничего нет.

Присмотрелся повнимательнее к ближайшему. На крышке был изображен воин с суровым выражением лица. Эх, была — ни была... Чтобы сдвинуть каменную крышку, пришлось очень сильно постараться. Даже арбалет в качестве рычага использовать. Но все же, через пару минут пыхтения, крышка сдвинулась настолько, чтобы можно было увидеть то, что находится внутри.

Скелет. Довольно хорошо сохранившийся. В руке сжимает насквозь проржавевший меч. Рядом лежат истлевшие останки одежды... А что это так маняще сверкает у него не пальце? Каюсь, жадность победила все остальные чувства и я, плюнув на приличия, принялся стаскивать с костяного пальца золотую печатку.

— А... — раздавшийся стон заставил мои волосы встать дыбом, а самого меня, сжимающего вожделенное колечко, отпрыгнуть на несколько метров назад. Стон раздался снова, а затем из открытого саркофага высунулась костлявая рука.

— Это всего лишь игра... игра, игра... А у меня всего полчаса

осталось... — я сделал самое разумное, что мог в этой ситуации — отбежав метров на пятьдесят от пытающегося выбраться скелета, начал яростно колупать следующий саркофаг.

Минут через пять я сумел-таки сдвинуть на нем крышку, а первый скелет, в свою очередь, за это время смог вылезти из своего обиталища. Я бегло осмотрел нового покойника и чуть не взывил от досады — ничего. А он тем временем тоже начал шевелиться. Твою мать.

Отбежав еще в сторонку, я принялся за новый саркофаг, поглядывая на первого скелета, довольно бодро топавшего в мою сторону. Опять несколько минут задержки, какой-то свиток и несколько книг оказались в моем рюкзаке, а затем... А затем костяная дрянь, незаметно и на удивление очень быстро одолевшая последние метры, от души врезала мне мечом по загривку.

«Вы получили урон 62.»

Нихрена себе... Один удар — и жизни как не бывало.

Я очень шустро и резво отскочил в сторону, выстрелил из арбалета скелету в голову, убедился в отсутствии у него видимых повреждений, в наличии еще одного покойника неподалеку и бросился наутек, попутно набросив невидимость. Пробежав чуть ли не до самой стенки, нырнул за колонну. Невидимость спала. Чуть-чуть подождав, я выглянул и убедился, что скелеты меня потеряли — да, они еще двигались в мою сторону, но как-то по инерции, без уверенности. Отлично. Я занялся крышкой ближайшего саркофага, время от времени ныряя в невидимость и продолжая следить за врагами. Дело шло тяжело и его ничуть не облегчало напоминание системы о том, что осталось всего чуть больше десяти минут на разграбление.

Наконец, крышка подалась и неожиданно легко ушла в сторону, а затем и свалилась на пол, пробудив грохотом от падения, наверное, всех неупокоенных в локации. Троица скелетов оживилась и резво направилась в мою сторону. Так, время, время... На этом покойнике обнаружились красивые золотистые браслеты, которые я тут же с него стащил. Вроде все... Тут скелет неожиданно очнулся, повернул ко мне голову и звонко щелкнул зубами. Чертяка... Несмотря на испуг, я увидел то, что не было заметно раньше — за его черепом тускло блестела маленькая сережка. Вот только достать ее теперь было малореально — владелец сам стремился что-нибудь из меня вытащить, равно как и его собратья, одолевавшие последние метры.

— Скотина... — прошипел я, включая невидимость и длинными

прыжками несясь к выходу.

Теперь, когда мне не удалось получить заветную побрякушку, она в моем воображении росла в цене просто катастрофическими темпами, попутно обрастая чудесными свойствами.

«Осталось пять минут» — порадовало меня сообщение и в тот же момент крышки на нескольких саркофагах раскололись вдребезги. Понятно, похоже, сейчас восстанут все покойники, а кто отсюда не успел удрать, тому — северный лис.

*«Наступила ночь. Все ваши показатели увеличены на 50 %.»*

Вот оно. Есть счастье в этом мире! У меня появилась практически бесконечная невидимость, которой я тут же воспользовался. Двадцать секунд — это очень много. Вот только что с ними делать? Новый саркофаг открыть я не сумею, остается только заглянуть в один из тех, откуда вылезают скелеты. И желательно, поближе к выходу.

Правда, проклятые твари, раздолбав крышки, не особенно-то и торопились покидать места своего обитания. Хотя, когда я вышел из невидимости неподалеку от выхода, активность стала повыше.

Три минуты. Черт! Половина или даже две трети сокровищ мира лежит передо мной, а я не могу их взять!

Две минуты. Наконец-то один из скелетов поблизости окончательно вылез из гроба и резво направился ко мне. Невидимость, сумасшедший бег до его ящика, осмотр... ничего. Проклятье. С меня спала невидимость и вся нежить мигом сориентировалась, куда идти. Еще один скелет освободил свое место совсем рядом со входом и я бросился к нему, снова уйдя от взоров неупокоенных. Интересно, а чем, кстати, они смотрят вообще?

Одна минута минута. Потертые небольшие ножны внутри саркофага. Я радостно схватил их и тут же больно поцарапался об острый край крышки. Еще раз черт! Невидимость слетела в мгновение ока и оказавшийся рядом скелет со всей дури врезал мою многострадальную тушку ржавым мечом. Хорошо еще, что болевые ощущения в таких играх динамически изменяются, иначе, наверное, потерял бы сознание. А так — больно, но все же терпимо.

*«Вы получили урон83.»*

Глаза заволокло красной пеленой, но, даже свалившись на пол от удара, я не выпустил добычу. А ведь, если бы не наступившая так кстати

ночь, уже валялся бы трупом.

Я все же сумел откатиться в сторону выхода и второй раз скелет по мне не попал. А дальше наконец-то откатилась невидимость и я вывалился из склепа уже под ее защитой.

Буквально через несколько секунд в зале послышался чудовищный грохот и несколько огромных плит намертво перегородили вход. Внизу поля зрения замелькали сообщения.

«Вы получили уровень!»

«Вы получили новый навык — „Осквернитель“. Текущее значение — 1.»

«Кладоискатель +1.»

Сколько счастья — и все для меня. Я недрогнувшей рукой бросил пять очков характеристик в ловкость, кинжал, все еще лежащий в руке — в рюкзак и, старательно нацарапав арбалетным болтом на стене «Смертная Тень следит за тобой», пошел к выходу, с тревогой наблюдая за медленно ползущим вверх значением здоровья. Надо сваливать из этого коридора в уютную тьму четвертого уровня. Не дай бог, кто тут застукает, а к серьезному бою я сейчас однозначно не готов.

Как в воду глядел — только выглянул на четвертый уровень, как за поворотом показались блики от факелов. Уж не знаю, по мою это душу или нет, но береженого бог бережет. Ловкость плюс акробатика — сильная вещь. Я взбежал на несколько шагов по стенке туннеля, ухватился за балку, подтянулся, залез на нее, подпрыгнул до следующей... Я говорил, что на четвертом уровне бывают очень высокие потолки? Пока новые искатели сокровищ дошли до меня, я уже был надежно укрыт между какой-то доской и каменным выступом на высоте десятка метров и не сомневался в своей невидимости. Теперь сидим, восстанавливаем здоровье и ждем. Выходить из игры не хотелось — кто знает, что этим туристам в голову взбредет...

Туристы, в составе четырех человек, бодро помчались на пятый уровень. И гораздо менее бодро вылезли обратно где-то через час.

— ... тот же, что на форуме?

— Наверное, какой же еще. Город тот же, подземелья те же... — говоривший внимательно посмотрел вокруг и даже посветил факелом наверх. — Тень, ты тут?

— Мы это, не по твою душу! — добавил второй. — Мы вообще уходим, мир!

Надо же, я знаменит.

— Ты это, напиши на форуме, что там было, ладно? Мы прочитаем!  
Может и напишу...

Туристы потолкались еще немного и ушли к выходу. Мне бы вот тоже надо на выход, положить находки в надежную комнату в гостинице и узнать, как их можно распознать — все, собранное в склепе, требовало идентификации.

Пожалуй, пойду-ка я за группой. Тем более, что мне стало казаться, что ночное зрение лучше прокачивается не в полной темноте, а в полумраке. В нем, такое впечатление, глаза напрягаются и тем самым улучшают навык. А в полной темноте отключаются практически полностью, оставляя лишь тот самый накопленный навык.

Туристов я догнал довольно быстро и, по старой добой традиции, пристроился в нескольких метрах позади освещенного пятна. Довольно долго мы топали по пустынным переходам в мире и согласии. Группа иногда добивала отдельную возродившуюся живность, я радовался правильности своей догадки — за пару часов ночное зрение подросло на пару же пунктов. А потом один из путешественников начал нервничать.

— За нами кто-то идет, — незаметно прошептал он на ухо соседу. — Я не вижу, но чувствую, мамой клянусь!

А восприятие тоже, оказывается, полезная вещь. Услышать за десяток метров тихий шепот...

— Тень, это ты? — Громко спросил человек, к которому обращался нервный. — Никому не стрелять!!!

И сделал то, что я от него ожидал меньше всего — точно так же, как и в случае с гномьей пати, бросил в мою сторону факел. Группа застыла. Я дернул рукой в сторону и ушел в невидимость. Факел шлепнулся в шаге от меня на совершенно сухой пол и продолжил весело гореть, плюясь искрами. Пришлось, ругаясь про себя, на последних секундах стелса отскочить подальше вглубь коридора.

— Никого нет... — как-то даже разочарованно произнес метатель.

— А я уверен, что есть! — нервный не успокаивался. — И он ждет момента, чтобы нас убить!

Ого, да я тут целая страшилка для новичков уже, похоже.

Дальнейший путь представлял из себя сплошной аттракцион для меня и сплошной кошмар для нервного. Время от времени я задевал стены тоннеля, иногда сбрасывал на пол мелкие камешки или наступал ногой в лужу. И тренировал реакцию — факелы в мою сторону прилетали еще трижды. В последний раз я вообще с трудом сумел увернуться от горящей палки — настолько сильно и точно метнул свой снаряд Нервный. Правда, в

этот раз факел шлепнулся прямиком в лужу и благополучно издох.

— Твою мать, Стив, баран ты ощипанный, у нас всего два факела осталось, какого хрена ты творишь?

Сказать Нервному Стиву в ответ было нечего и он молчал.

— Да пусть он хоть до выхода за нами идет, мне по барабану! Он еще ни разу первый ни на кого не нападал — только на идиотов, которые его ранили. Красный статус на всю группу хочешь, да? И смерти нашей?

После этого взрыва эмоций я прекратил шутки — в конце концов, как минимум, лидер группы — нормальный парень, к чему создавать конфликты. Обогнал группу на широком участке тоннеля и бегом отправился к выходу. Хотелось успеть выйти из подземелий к рассвету.

Не получилось. Сообщение о наступлении дня и потере бонусов застало меня прямо перед выходом на первый уровень. Туристы плелись где-то позади.

Пришлось искать укромный уголок. В конце концов, я оборудовал себе «гнездо» в маленьком закутке, в котором под потолком несколько труб уходили в стену. Потолок немного разрушился, так что трубы и пол были покрыты кусками кирпичей и слоем пыли. Отлично. Пришлось, правда, поползать по трубам, а потом очень аккуратно переставить куски кирпичей, зато теперь меня было совершенно точно не видно снизу. Да и следов внизу никаких. Увидев сообщение о том, что я нахожусь в укромном месте и, порадовавшись снова подросшей скрытности, я затаился и вышел из игры.

## Глава 6

Форум в этот раз особо не вдохновлял. Игровое сообщество начинали интересовать более насущные вопросы, нежели скрывающийся в канализации какого-то заштатного города убийца.

Судя по сообщениям, в мире назревала первая дележка власти. Кланы аккуратно пробовали друг друга на зубок, пытались заключать какие-то договоренности о сотрудничестве и разделе сфер влияния. До открытых конфликтов дело пока не доходило, но уже скоро, скоро...

На этом фоне особняком стояли немногочисленные сообщества, махнувшие рукой на власть и занимающиеся разведкой новых территорий и облавами на монстров. Судя по некоторым замечаниям, сделанным, наверное, достаточно сведущими в играх людьми, именно они и являлись главной будущей силой в мире. Смысл грызться сейчас, когда новых неоткрытых подземелий с артефактами — хоть пруд пруди, а кучи монстров только и ждут момента, чтобы отдать свои жизни для прокачки твоего персонажа? Я был с ними согласен — если бы вместо меня на пятый уровень канализации зашел целый клан, он, наверняка, обогатился бы на годы вперед. И ведь таких штучек еще много, я уверен.

А вот потом, прокачавшись в боях и собрав сливки с найденных сокровищниц, можно будет уже и вернуться. И выкинуть с иллюзорных тронов всякую мелкоту, возомнившую себя правителями мира.

Серьезные игроки, похоже, приходили к таким же выводам и старались подписаться под один из таких кланов. Ну, а школота... Школота буянила и делила власть.

Обычные игроки, не желавшие вступать в кланы, тоже не сидели без дела. Карта мира на сайте показывала все больше изученных областей. Впрочем, по сравнению с гигантским пространством, заполненным черным цветом, достижения картографов все же были невелики.

В Авельоне все было относительно спокойно. Разве что новички боялись ходить в городскую канализацию, где, по слухам, обитал безжалостный убийца.

Островитянин все же познакомился в джунглях с каким-то хищником и теперь снова бродил по острову, рассматривая крокодилов и подумывая, не послать ли все к черту. У него неожиданно оказались коллеги по несчастью — тоже заброшенные черт знает куда. Вместе они создали тему «Остаться в живых» и делились там своими историями.

Особенно меня впечатлил рассказ некоего Райнмана, которого закинуло на скалистый морозный утес над застывшим озером. Выход там был только один — прыгать. Но толку от этого не было, поскольку высота была значительная и шлепок об лед ни к чему хорошему не приводил — только возвращение на точку появления в этом мире. Райнман философски ждал наступления весны и таяния льда, а пока что хвастался тем, что сопротивление холоду у него уже на первом уровне раскачано до пятидесяти семи процентов. Мужик...

Оставив в покое форум, я собрался на улицу. Предстоял долгий марафон — банк, почта, магазины, парикмахерская... Да и к родным в гости надо на часок заскочить, а то потеряли уже, небось.

Беготня продолжалась до самого вечера и в игре мой персонаж уже наверняка получил бы за это свои законные бонусы. В реале, к сожалению, я просто устал и малость задолбался.

Я шлепнулся в капсулу.

В подземелье была тишина да благодать, лишь упитанная крыса сидела подо мной на полу и внимательно рассматривала неизвестно откуда появившегося человека.

До выхода я добрался где-то за полчаса. А дальше подвис. Прямо перед отверстием наружу расселись два игрока. А само отверстие оказалось закрыто решеткой с внушительным замком. Опа. Хорошо же постарался Дуриэль сотоварищи.

Ладно, будем ждать.

Ждать пришлось нереально долго, часа четыре. За это время я, неподвижно сидящий в одной позе, успел два раза повысить навык скрытности. И разозлиться на весь мир в целом и на клан «Длань правосудия» — в частности.

Но всему когда-то приходит конец — решетка все же открылась, пропуская внутрь до боли знакомого гнома, ведущего небольшую группу юнцов. Гном, судя по эмблеме клана рядом с именем, тоже примкнул к правосудию. И подрос аж до двадцать первого уровня. Впрочем, неважно, пофиг на гнома.

Я аккуратно, по стеночке, дошел до границы освещенного пространства, наблюдая за толпой игроков у выхода. Итак, у меня есть двадцать пять секунд стелса. Пошел.

Все получилось очень просто и совершенно без осложнений. Я просто прошел мимо толпы, внимательно слушающей важного гнома, быстро вылез на улицу, успел даже отскочить в тень за угол дома и только потом вышел из невидимости. Тьфу, а нервничал-то.

До гостиницы тоже удалось дойти безо всяких неприятностей, лишь пару раз уходя в стелс просто на всякий случай. Странное ощущение — вот вроде бы ты есть, но ни для кого ты не существуешь. Как призрак. Что же будет на высших уровнях? Надо будет повнимательнее почитать форум, а то как-то слишком уж шикарный персонаж получается. Где-то точно есть подвох.

На входе в подземный этаж гостиницы обнаружились еще двое поборников справедливости. Увлеченно рассуждавшие о том, что, «если эти идиотские дежурства продолжатся, то придется тоже сваливать из этого идиотского клана». Судя по всему, кто-то уже свалил.

Но вот пройти мимо них нереально. Стоят, жлобяры, в дверном проеме, наверняка выполняя инструкцию. Придется сделать ход конем. Я возвратился к стойке регистрации, появившись прямо перед ней. Молодой непись, сидящий на месте прежней девушки, флегматично поинтересовался:

— Вы грабитель или постоялец? — видать успел уже насмотреться и на тех, и на других.

— Э... гм, постоялец, — немного растерялся я. — Снимаю комнату у вас в подвальном этаже, хотел бы повысить уровень. Скажем, комната за один золотой у вас найдется?

— О, конечно, господин, одну минуту! — непись что-то накорябал в толстой тетради, а у меня выскоцило сообщение, что теперь с моего счета будет списываться уже один золотой в сутки.

— Пожалуйста, второй этаж, номер тридцать семь. Хорошего отдыха!

Я кивнул и, уже скорее по привычке, чем по необходимости растворившись в воздухе, отправился в новый номер, наградив по пути часовых злорадным взглядом.

Пора было заняться инвентаризацией.

В новом жилище было хорошо. Просторная по сравнению с подвальной камерой комната метров в пятнадцать площадью радовала видом из зарешеченного окна на кусочек гостиничного сада. Из обстановки, правда, была только кровать и маленькая прикроватная тумбочка, но все равно. Мягкая кровать, тумбочка... эх, заживу.

Просмотр содержимого рюкзака выявило наличие сапог, пары кинжалов, дрянного лука с несколькими стрелами, полутора десятков золотых монет, а также четырех неидентифицированных предметов и свитка с книгами. С них я и решил начать.

Свиток, довольно ветхий и перевязанный красным шнурком, я разворачивал довольно аккуратно, опасаясь срабатывания какого-нибудь

заклинания. Игровые боги миловали, никакие заклинания не сработали. А в самом свитке оказались планы какого-то подземелья. Внимательное изучение в конце концов натолкнуло на полустерную надпись «Склеп предков».

Мдя. Похоже, мне досталась карта городских подземелий, которые я и так излазил уже вдоль и поперек. Я просмотрел свиток до конца, ожидаемо не увидел ничего нового, но заслужил новое достижение.

*«Вы получили навык „Картограф“. Текущее значение — 1. Вы автоматически добавляете на свою карту все места, где вы побывали. Вызвать карту?»*

Я согласился и передо мной в воздухе повис полупрозрачный прямоугольник. Абсолютно белый, за исключением маленького изображения гостиницы. Круто. То есть, все предыдущие места, где я был, надо проходить заново. Впрочем... Я попытался скопировать карту со свитка в свою основную, но, увы и ах, сделать это было невозможно — в меню карты пункт о копировании был неактивным. Похоже, нужно как-то прокачивать навык картографа.

Ладно. Я засунул свиток в тумбочку, свернул карту и взялся за книги.

Облом подстерегал меня и здесь — все три книженции были исписаны непонятными каракулями, при взглядывании в которые выскачивало сообщение о том, что я не знаю языка, на котором они написаны.

Тут нужно сказать, что в игре существовал один всеобщий язык, на котором свободно общались все — хоть немцы, хоть корейцы, хоть русские. Перевод осуществлялся идеально. Но были, как теперь оказывается, и другие языки, неизвестные по умолчанию.

Некоторое время я сидел и злобно смотрел в окно. Набрал, называется, трофеев. Ничем воспользоваться нельзя. Оставалось только идти и искать свитки распознавания и языковедов, способных научить меня новому языку.

Захватив десяток золотых монет, ненужный мне шмот и одну, самую тоненькую и невзрачную книжечку, я аккуратно вышел из гостиницы.

Опять ночь. Хорошо хоть, я уже уяснил, что большинство лавок работает круглосуточно. Первым пунктом моего путешествия значилась та лавка, в которой я купил когда-то свой первый кинжал — и торговец, как никак, знакомый уже, да и находится неподалеку.

Магазинчик оказался, как я и надеялся, открыт. А рядом с продавцом виднелись здоровенные фигуры орков-охранников. Видать, грабят тут

магазинчики, грабят... Решив не провоцировать зеленомордых, я заглянул внутрь полностью видимым. Впрочем, орки все равно подобрались и впились в меня цепкими взглядами красноватых глаз. Вампиры, что ли?

— Чем могу вам помочь? — продавец был все тот же.

— Доброй ночи, уважаемый! Хочу вам немножко вещей предложить.

— А на кой они мне сдались? — удивился торговец. Я впал в ступор.

— Ну как же, вы же занимаетесь торговлей, продадите их дороже кому-нибудь, заработаете...

— Молодой человек, у меня контракты с лучшими поставщиками в этом городе. Зачем мне ваш ворованный товар? — никак не пойму, то ли торгуется, то ли посылает меня на несколько букв.

— Почему же сразу ворованный? — обиделся я. — Честно взятый с поля боя. Да вы сами посмотрите!

И, не давая продавцу шанса, быстро начал вытаскивать из инвентаря шмотки. Продавец горестно вздохнул, рассматривая мои богатства.

— Молодой человек, только потому, что сейчас ночь и мне совершенно нечем заняться, я не донесу на вас в стражу. И даже куплю весь этот хлам за двадцать серебряных монет.

Я немножко офигел от наглости непися.

— Но ведь вы сами продали мне один такой вот кинжал за восемьдесят серебряных?!

— Ну хорошо, только потому, что вы мой, как оказалось, постоянный клиент — пятьдесят. И я вас не спрашиваю, как это все попало к вам в руки, — он мне хитро подмигнул.

— Уважаемый господин...

— Дварон, молодой человек, меня зовут Дварон.

— Уважаемый господин Дварон, я согласен отдать вам каждый из этих кинжалов всего за сорок серебряных, лук со стрелами — всего за два золотых, вдобавок я подарю вам эти замечательные сапоги и дам разрешение спрашивать у кого угодно про этот товар!

Торговец некоторое время помолчал, очевидно, прикидывая, не выставить ли меня вообще за дверь, потом все же сказал:

— Только ради вас — полтора золотых. И не медяшкой больше! — После чего гордо задрал нос и вообще принял вид оскорбленной невинности.

— Отлично, я согласен! — похоже, больше я у гнома все равно не вытрясу. — А скажите, нет ли у вас свитков идентификации, возможно, мы могли бы просто обменяться?

Неожиданно Дварон нагло заржал.

— Обменяться? Ха-ха-ха! Молодой человек, я могу вам продать один свиток за десять золотых. Дешевле вы все равно не найдете. А с учетом вашего барахла — с вас всего восемь пятьдесят.

Мда... вот так и стал я счастливым обладателем свитка. И остался почти без денег.

— Заходите еще, молодой человек! Особенno, если что-то интересное найдете...

Выйдя на улицу, я немножко подумал — идти ли мне на поиски приключений или же забежать в гостиницу. И еще — обидно, что не дали навык торговли. Похоже, тут каждый раз самому надо торговаться, а не рассчитывать на игровые условности.

В конце концов, решил все же податься в гостиницу. Свиток жег руки и требовал немедленно распознать хоть что-нибудь. Так тому и быть.

Я вприпрыжку потопал домой.

Уже недалеко от гостиницы встретил пару игроков, внимательно рассматривающих фасады зданий. Неужто коллеги? Не удержался и притаился в темном уголке, наблюдая за ними. Точно. Тихонько перешептываясь и озираясь, парочка подошла к одному из домов, затем более щуплый влез на плечи напарнику, подпрыгнул, зацепился, полез вверх... Я не отказал себе в удовольствии, дождался оранжевой вспышки, знаменующей смерть незадачливого воришки, и отправился дальше.

Кинжал, два колечка, наручи. Я задумчиво мерял их взглядом уже не одну минуту. Раздобыть денег на еще три свитка я не факт, что вообще смогу в ближайшее время, так что надо выбрать что-то, что мне пригодится... По логике, маленькое серебряное колечко, найденное в канализации, должно быть на мой уровень. Но оно, скорее всего, откровенно фиговое по свойствам. Остальные вещи, наверняка, заметно лучше, но не факт, что я смогу их надеть.

В конце концов, так и не выбрав ничего, закрыл глаза и наугад ткнул вперед рукой. Попал в золотую печатку, снятую с пальца скелета. Ну, что же...

*«Вы получили навык „Идентификатор“. Текущее значение — 0,01 %»*

*«Кольцо древнего гения.*

*Класс — неповторимое.*

*В любой момент времени увеличит весь набранный вами за время игры опыт на 9 %. Для использования — прижать надетое кольцо ко лбу и произнести „Активировать“.*»

Офигеть. Шикарнейшее кольцо, способное одномоментно подбросить тебе несколько уровней. Вот только использовать его сейчас — идиотизм. И потом тоже — идиотизм... Такие вещи используются только тогда, когда уровень уже просто никак больше не набирается. Или же продаются очень высокоуровневым игрокам. Которых пока что нет и в ближайшие месяцы не предвидится. Я положил колечко в ящик тумбочки. Отложил, так сказать, в долгий ящик... очень долгий.

Полученный навык идентификатора давал шанс в сотую процента на идентификацию вещи, первый раз взятой в руки. Ну, десять тысяч идентификаций — и свитки мне больше не понадобятся... Достигну ста процентов.

Ладно, пора опять в город. Глянув недобрый взглядом на оставшиеся неопознанными предметы, я вышел из комнаты.

На этот раз сначала заглянул на стойку регистрации и, потратив немножко красноречия, добился того, что всего за один золотой мне на мою пустую карту скопировали схему Внутреннего города. А еще за один — отметили две имеющиеся в Адельоне магические лавки и один магазинчик, торгующий живностью. Следующий этап развития нужно было начинать уже сейчас — пора заводить верного спутника.

До магазина пришлось топать по ночным улицам через весь центр. Я по привычке то и дело включал стелс, а также время от времени скакал, как резвый молодой конь. Акробатика — вещь хорошая.

Запомнилось выражение лица какого-то игрока, когда я, вынырнув из невидимости по одну сторону перекрестка, сделал несколько диких прыжков и исчез, оказавшись по другую сторону. Наверное, бедолага зарекся с тех пор ходить по ночам в одиночку.

В магазинчике оказалось неожиданно людно — аж три игрока заинтересованно ходили по залу, рассматривая клетки с всевозможными животными. Представителей враждующего клана видно не было, так что я спокойно присоединился к ним. Глаза тут действительно разбегались. Выбрать можно было практически кого угодно. Я начал читать краткие описания — это действительно было интересно.

*«Черепаха желтоглазая. Питомец-тотем, дает постоянный бонус в 5 % к значению брони, на уровне 50 получает способность искать в земле клады, на уровне 100 получает возможность перевозить хозяина через водные преграды, дальнейшее развитие неизвестно...»*

*«Кот обыкновенный. Питомец — тотем, снижает цену всех предметов домашнего обихода на 20 %. На уровне 50 получает*

*способность разведчика, дальнейшее развитие неизвестно...»*

*«Янтарный змей. Боевой питомец. Развитие неизвестно...»*

*«Крыса черная. Боевой питомец. Развитие неизвестно...»*

*«Дракон радужный. Боевой питомец. На 50 уровне получает возможность перевозки хозяина. Дальнейшее развитие неизвестно...»*

Цены на живность откровенно пугали. Даже несчастная черная крыса, точнее, маленький крысенок, стоила целых пять золотых. Радужный дракон, точнее, его яйцо, имел ценник в две тысячи раз больше...

Немного походив и посмотрев на диковинки, я столкнулся у очередной клетки с одним из игроков — девушкой-эльфийкой. Интересно, они все тут эльфов отыгрывают?

— Красивый, правда? — не обращая особого внимания на меня, спросила эльфийка. На мягком пуфике в шикарной золотой клетке возлежал и важно смотрел в нашу сторону малюсенький белоснежный котенок. Надпись на клетке гласила:

*«Королевский барс. Уникальный боевой питомец. Развитие неизвестно...»*

И ценник — семьдесят тысяч золотом.

— Очень красивый, ага... Вот только за такие деньги можно машину в реале купить.

— Ничего ты не понимаешь в красоте, — эльфийка фыркнула, так и не удосужившись даже взглянуть на меня, а затем отошла к прилавку. Крысу, наверное, покупать. Черную, боевую. Я еще немного полюбовался котярой. Деньги бешеные, зато новые умения уникальный питомец получает не раз в пятьдесят уровней, а через каждые десять. И становится в результате чрезвычайно полезным уже на начальных этапах развития. А еще уник — это статус. Как говорится — какой же ты топ, если у тебя нет уникального питомца. Так что скоро их в свободном доступе не станет... Даже по таким ценам. Через месяц в мире официально разрешат донат — после этого все уники мгновенно исчезнут с прилавков. Эх. Я тоже пошел к продавцу.

— Привет-привет, молодой человек! Я счастлив видеть вас у себя в магазине! Тоже решили завести друга? Похвальное желание! Посмотрите, только вчера мне привезли уникальнейшего зверька, он вам понравится! — Я даже слова не успел сказать, как мне под нос ткнули еще одну клетку, в которой важно сидел упитанный хомяк с переливающейся всеми оттенками золота шерсткой.

— З-здравствуйте... я чуть отодвинулся от клетки, так как хомяк, заподозрив во мне будущего хозяина, внезапно пискнул и начал с остервенением грызть прутья клетки. — Я это, мне определенный питомец нужен!

— О, узнаю знатока! — клетка с хомяком отправилась под прилавок, а торговец сделал серьезное выражение лица. — Итак, кто?

— Э... я бы очень хотел завести летучую мышь!

Торговец задумчиво шмыгнул носом.

— Мыши, мыши, летучая мышь... — нараспев произнес он. — Вы знаете, как-то ни разу не попадались... Нету летучих. Только настоящие, обычные...

— Совсем нету? — огорчился я. — Они же вон, повсюду летают!

— Летают — это да. А вот чтобы у меня в лавке — такого я не припомню... Может, вам самому попробовать их гнездо найти? А если вы мне их малышей принесете, я их у вас по честной цене куплю! Раз вы спрашиваете, другие тоже заинтересуются.

А не начало ли это квеста?!

— А вы, случайно, не знаете, где они могут обитать?

— Я, конечно, не эксперт... — торговец сделал скромную физиономию, — но, скорее всего, в скалах к югу от города. Там, говорят, пещер много — там, наверное...

— Спасибо! — я, чуть ли не бегом рванул к двери.

— Не забудьте малышей прине... — захлопнувшаяся дверь прервала мольбу продавца. Итак, время до конца ночи еще есть, пора на юг, навстречу приключениям и мышам!

## Глава 7

Из города удалось выбраться довольно быстро. Оказывается, для выхода за стены можно не прибегать к разъяснениям, а просто дать пару серебряных на лапу страже. Презренные взяточники...

И вот я стою на пороге нового мира. С неба светит луна, сзади нависает каменная стена города, по полю передо мной стелется легкий туман, вдалеке виднеется темная полоска леса... Красиво. И страшновато.

— Я, я, я, я — невидим... — само собой вспомнились строчки старинной песенки. И, трусливо набросив на себя невидимость, я отважно отправился на юг по выложенной крупными неровными булыжниками дороге.

Ничего особо страшного вокруг не было. Просто творцы мира очень хорошо постарались над антуражем — в неверном свете луны каждая тень казалась пристанищем злобного демона, а далекое завывание волков вызывало непроизвольную дрожь. При этом, сама дорога, похоже, представляла из себя условно-безопасную зону — на ней даже мыши и прочие низкоуровневые мобы не попадались.

Через полчаса стало совсем весело. Дорога пошла сквозь мертвый лес. Голые стволы деревьев, чернеющие в призрачном лунном свете, пара человеческих черепов, невзначай попавшихся на глаза... Ворона, почему-то решившая сопровождать меня в дороге и перелетающая теперь с дерева на дерево, периодически зловеще каркая. И при этом — все то же отсутствие всяческих монстров.

В канализации было как-то спокойнее, несмотря на обилие крыс и прочей мелкоты.

К моему удивлению, в мертвом лесу никто мной так и не заинтересовался — возможно, потому, что я так и не сошел с дороги. А еще через полчаса булыжники как-то незаметно исчезли вместе с мертвыми деревьями и я теперь передвигался по обычному живому перелеску. Интересно, скалы-то где?

Скал не было. Зато стала попадаться мелкая живность — пару раз прошмыгнули кролики, сверху поцокала белка... а затем совсем рядом, как будто бы за соседним деревом, раздался тосклиwyй и, как показалось мне, злорадный волчий вой.

На ближайшее дерево я взлетел, как Тарзан. Да что там, жалкому дикарю даже не снилась та скорость и грация, с которой я это проделал.

Даже система оценила мой подвиг и порадовала повышением акробатики. Я вцепился в ветку и осторожно посмотрел вниз. Никого. Ага, так я и поверил. А вот те светлячки в кустах — это действительно светлячки, конечно.

Несколько минут мы со светлячками переглядывались. Затем светлячки мигнули и из кустов выскоцилзнула гибкая тень. Волк осторожно подошел к дереву, понюхал воздух и вперил в меня взгляд блестящих глаз.

— Кыш отсюда! — боюсь, мой немного дрожащий голос его особо не испугал.

— Пошел, а то застрелю! — вид арбалета волка впечатлил настолько, что он даже отошел на два шага от дерева. Как все-таки неудобно, что уровень противника виден только в том случае, если ты с этим противником уже встречался. Фиг поймешь, съест тебя этот волк или же помрет от одного удара.

Через десять минут ожидания волк демонстративно зевнул, отвернулся и скрылся в кустах. А затем, не зная, что его силуэт мне все же виден благодаря ночному зрению, тихонечко сделал круг и притаился совсем рядом от дерева с другой стороны. Коварная сволочь. Вот что с ним делать.

— Пошел отсюда, я сказал! — кусок ветки, упавший рядом, наглядно показал зверю всю ненадежность его маскировки и он снова вылез на лунный свет. Вылез, уселся на пятую точку и опять уставился на меня.

Еще через полчаса сидения я отчаялся и решил вступить в боевые действия и спустился веточкой пониже. Волк оживился. Однако, я не оправдал его надежд и влучил стрелой из арбалета.

*«Вы нанесли 27 урона монстру Ночной волк.»*

Волк взмыл и с места бросился на меня, почти допрыгнув до ветки. Интересно, почему ночной? И сколько у него жизни, интересно, а то стрел после всех канализационных приключений у меня осталось не так много.

Дальше было как-то просто и буднично. Беснующийся внизу волк сдох после одиннадцатой стрелы. Знал бы — не сидел, как дурак, на дереве, а пристрелил бы давно. Правда, несколько стрел сломалось, осталось всего двенадцать, но что делать. Волк, кстати, оказался мне почти ровней, всего пятнадцатый уровень.

Спустившись к туще, я некоторое время не знал, что делать. Из волка ничего не выпало, значит, или так и должно быть, или же надо брать нож и начинать свежевать, тогда что-то получится. Судя по тому, что в подземельях из крыс и прочих тварей тоже ничего не падало, все-таки

придется разделять...

Через час возни и проклятий что-то, напоминающее шкуру, оказалось в моих руках, незаметно немного преобразившись при этом и перестав капать кровью, а система обрадовала меня получением навыка «Шкуродер» и информацией о наступившем дне. «Шкура ночного волка, прочность 9/20» отправилась в инвентарь, а сам я, грязный и вонючий, потопал дальше по дороге. День, ночь, какая разница... надо искать скалы с мышами.

На поиски я убил еще полдня. Попутно нашел ручеек, в котором искупался, приведя себя в божеский вид, а также множество кроликов. Кролики были маленькими и слабыми, так что я, потеряв еще четыре стрелы, добил на них очередной уровень. И шкуры тоже снял, повысив навык и снова изгваздавшись. Пришлось опять топать к ручью.

**Смертная Тень. Уровень 17:**

*Урон* — 16–19 / 19–23(8–9 / 9–11)

*Здоровье* — 150(75)

*Мана* — 100(50)

*Броня* — 8

*Сопротивления* — 0

**Характеристики:**

*Сила* — 15(7,5)

*Восприятие* — 23(11,5)

*Ловкость* — 25(12,5)+2

*Выносливость* — 15(7,5)

*Интеллект* — 10(5)

*Удача* — 10(5)

**Особенности:**

*Полог тьмы.*

*Первооткрыватель* (2)

**Умения:**

*Невидимка* (1).

**Навыки:**

*Скрытность* — 17,5(8,5)

*Ночное зрение* — 14(7)

*Кладоискатель* — 5(2,5)  
*Каратель* — 3(1,5)  
*Акробатика* — 8(4)  
*Взломщик* — 1(0,5)  
*Блок* — 1(0,5)  
*Живодер* — 1(0,5)  
*Осквернитель* — 1(0,5)  
*Картограф* — 1(0,5)  
*Идентификатор* — 0,01 %(0,01 %)  
*Шкуродер* — 2(1)

Смотря на свои характеристики, долго мучился вопросом — что же дальше-то развивать? И в который раз дал себе зарок пойти на форум и изучить всю известную техническую часть. Дойти бы еще до форума теперь. Спать здесь как-то совсем неохота, несмотря на относительно мирных обитателей.

Скалы я увидел, в очередной раз забравшись на дерево и осмотревшись вокруг. Именно от них брал свое начало ручей, в котором я совсем недавно плескался. Вот только местечко оказалось обитаемым — около подножья образовался целый лагерь, несколько игроков валялись на травке, один пытался удить рыбу, а в центре этого всего красовался клановый штандарт с черной мордой дракона в красном круге. При рассматривании флага всплыла подсказка, что это, мол, клан Черные Драконы. И все. Не слышал раньше о таких. У меня вообще сложилось впечатление, что в городе только один клан существует.

Любопытство победило осторожность и я, не скрываясь, потопал по берегу ручья к лагерю. Готовясь, если что, включить невидимость и броситься наутек.

— Кто такой? — часовые обнаружились довольно скоро, почти бесшумно появившись из-за деревьев. Эльфы-рейнджеры, им в лесу положено быть незаметными, шустрыми и всевидящими. Тридцать второй и тридцать третий уровня, солидно для начала игры. Осмотрев меня, один эльф отступил обратно в заросли, а второй продолжал сверлить меня изучающим взглядом.

— Добрый день. Изучаю территорию, вот на вас натолкнулся. Мирный я!

— Натолкнулся — и что дальше? — издевается, что ли.

— Ну, вообще-то, просто зайти хотел, поговорить. А то сутки только с волками общаюсь.

— Волки тут — да, интересные... Пообщался? Тогда не смею задерживать. — Я как-то не сразу понял, что мне предлагают свалить в туман и не мешать делам клана.

— Вы что, территорию для раскачки застолбили, что ли? С вами в пещеры никак нельзя?

— Да, тут хорошее место. Извини, но только для клана. Не обижайся, на тебя тоже мест хватит. Других мест. Мы тоже мирные, но интересы клана прежде всего. — Ага, мирные они. Небось, откажусь уходить, прибывают и не поморщатся...

— Понял, осознал, так сказать... Пока! — я демонстративно развернулся и потопал вниз по течению. И топал еще полчаса, убеждая гипотетических преследователей в том, что возвращаться не собираюсь. Труднее всего было не включать невидимость.

Ну, а ночью мы еще посмотрим, кто тут чего застолбил...

Импровизированную стоянку я устроил на верхушке здоровенного дерева, накрепко привязав волчью шкуру к веткам и устроив нечто вроде гамака. Проверил надежность конструкции, кое-как уgnездился в ней и вышел из игры.

Черт, есть-то как хочется... и в туалет. Все-таки, чуть ли не сутки в игре провел. К счастью, холодильник порадовал готовыми, почти готовыми и почти съедобными вещами. Предусмотрительность — великая вещь! А вот спать не хотелось, как обычно.

Общий раздел форума не претерпел особых изменений в содержании. У Кровавого Ларри появился конкурент — некто Вильгельм. Один взял сорок четвертый уровень, второй — сорок третий. Форумчане придерживались мнения, что Вильгельм набрел на какую-то золотую жилу в плане опыта — потому что раньше от него не было ни слуху, ни духу.

Островитянин, к которому я как-то уже проникся симпатией, молчал.

Какой-то счастливчик умудрился получить в северных горах яйцо, не поддающееся идентификации. На скриншоте яйцо выглядело красиво и загадочно — как переливающийся всеми цветами радуги хрусталь. И выглядело точно так же, как яйцо радужного дракона в недавно посещенном мной магазине живности. Счастливчик, правда, понятия не имел, что ему делать с этим яйцом и что из него получится, но активно хвастался. А народ ему так же активно завидовал.

Я, вспомнив, что знал, поделился информацией и упомянул, что такой пет стоит десять тысяч. Счастливчик забился в экстазе, кинул мне предложение дружбы и попросил, по возможности, узнать, как и что делать с яйцом, а то в его окружении никто об этом не имеет никакого понятия. Ну,

почему бы и не помочь человеку.

Поискал информацию по клану Черных Драконов. Нашел немного — похоже, как раз один из тех кланов, которые занимаются усиленной прокачкой. Ладно, скоро посмотрим, насколько они хороши.

Вспомнив данное себе обещание, полез изучать доступную техническую часть. Много думал... Судя по тому, что успели понять игроки, перебравшиеся со своими тенями за тридцатый уровень, класс получается уж слишком специфичным. Основные его фишки — незаметность и неуловимость, — оставались таковыми лишь до тех пор, пока поддерживались в актуальном состоянии. Говоря простым языком, моя невидимость оставалась единственной лишь до тех пор, пока у другого игрока не появлялась «Наблюдательность». А она появлялась автоматически при достижении восприятием рубежа в пятьдесят пунктов или же раньше — в результате случайных событий. Чтобы дальше оставаться невидимым, нужно было, соответственно, прокачивать Невидимку, благо, со временем появлялась такая возможность.

Вот только это значит, что другие доступные навыки героям взяты не будут. То есть, ты или невидимый по самое не могу, но фиговый боец, или же наполовину невидимый, но хоть как-то наносящий урон.

Игроки сходились на мнении, что качать надо то, что связано с незаметностью, ибо таков класс. При этом все дружно жаловались на маленький урон.

В общем, пока что ничего не понятно толком.

Перейдя в соседний раздел, я неожиданно натолкнулся на тему «Удача — наше все». Некто по имени Снобяра убедительно доказывал полезность данного навыка. Этот чудик, взяв двенадцать уровней, вбухал все очки в удачу. И теперь нагло наживался на этом. Судя по его рассказам, с такой удачей доходит до того, что просто так на улице начинают попадаться оброненные неписями монетки. День походишь по городу — несколько золотых в кармане. Не знаю, приятно, конечно, но на мой взгляд уж больно неиграбельный персонаж получается. А вот информация, конечно, полезная.

Тут я вспомнил, что мне как-то нужно изучать непонятные языки и разбираться с книжками. И попытался найти что-то по этой теме. Нашел кучу сумбура, скрывающую всего две крупицы истины — новый язык можно выучить либо в любом городе где есть филиал Академии, либо в результате случайного стечения обстоятельств. Ну, как обычно в этом мире...

Про питомцев не было почти ничего нового. Обычных заводили часто,

диких ловили редко, всегда получая какой-то бонус к способностям питомца. Уникальных получили считаные единицы — клан «Ночные волки», скооперировавшись, сумел купить своему лидеру уникального скорпиона. Членистоногое уже прокачали до двадцатого уровня и вырос он размером с немаленькую собаку. Какая-то эльфийка, по слухам, заполучила уникального мотылька где-то в чащобах леса. Вроде как мотылек давал кучу бонусов ко всему подряд, но точной информации не было.

В остальном же народ страстно ожидал официального начала доната. Да и у меня тоже завелись нехорошие мыслишки на эту тему — уж больно красив был котяра в магазине. Впрочем, вдруг мне повезет и я найду уникального мыши в пещере...

Просидев на форуме до обеда, и немного вздрогнув, я снова полез в капсулу. В моем воображении уже роились мириады уникальных летучих мышей, жаждущих признать меня своим хозяином.

Проявился в мире я мало того, что под дождем, так еще и в луже — за время моего отсутствия шкура неплохо так набрала воды и напоминала собой подвешенное на высоте озерцо. Спуск доставил мне множество положительных эмоций, подарив напоследок восхитительное чувство полета, когда я не удержался на ветке и навернулся в траву с пяти метров. Хорошо хоть, не сломал ничего.

Время я рассчитал достаточно точно — ночь вступила в свои права как раз, когда я был на полпути к лагерю у скал. Да и с погодой повезло — дождь только усиливался, тучи закрывали все небо. Впрочем, погоде я радовался ровно до того момента, пока не обнаружил, что дождь неплохо так обрисовывает мою фигуру. Нет, попавшая на меня вода тоже исчезала, как элемент одежды, но вот разбивающиеся об меня капли были вполне себе заметны. Хорошо еще, что сейчас ночь.

Последний километр я прокрался, передвигаясь только в невидимости и время от времени подолгу замирая, прислушиваясь к окружающей обстановке. Был вознагражден в результате сразу и скрытностью, и ночным зрением.

Около самого лагеря я устроил осторожность. Последние сто метров растянулись на целый час. И результат появился — во время очередного пристального рассматривания местности темная мешанина кустов внезапно озарилась очертаниями скорчившегося силуэта.

«Вы получили пассивное умение „Наблюдательность“. Текущее значение — 1.»

Супер. Теперь невидимки от меня не скроются. Конечно, если их скрытность не будет перекрывать мою наблюдательность. Форум в лице пары повернутых на исследование игры геймеров поведал мне, что стандарт взаимоотношения скрытности и восприятия — около ста метров. Ну, наверное, сто и есть. Может, чуть больше или меньше, не суть важно. Это, при скрытности и восприятии, равными нулю, предел обнаружения другого игрока ясным днем на ровном месте. Дальше как будто наступает дымка, в которой игрок скрывается. Скрытность наблюдаемого уменьшает это расстояние, восприятие наблюдателя — увеличивает. Ну и, конечно, работает куча плавающих модификаторов для темноты, тени, зарослей, воды и прочего, прочего. Ребята не ручались за стопроцентное совпадение их выводов с игрой, но механика, как они уверяли, именно такая.

Ладно, расчеты потом... Обогнув ничего не заметившего часового, я начал пробираться дальше. Вообще, было бы правильно сделать вторую линию секретов, но, похоже, никто этим не озабочился. Я аккуратно проскользнул мимо нескольких палаток, сделанных из сшитых вместе звериных шкур, прислушался к доносившимся изнутри звукам... Тут спят, тут, похоже, страстный секс, тут разговор... ни о чем. Ладно, пещеры ждут.

Пещеры не ждали. Пещеры были высоко и им было на меня наплевать. А еще под ними скучающе прохаживался часовой. Да что они, из армии, что ли... часовые, дисциплина...

Лезть до ближайшего доступного прохода пришлось долго и нудно. И в обход, потому что, наверное, памятуя о всяких невидимках, эти нехорошие редиски заставили ближайшие дырки в скале вязанками хвороста. Так что я, чертыхаясь про себя, лез еще метров пятнадцать вверх, до следующего яруса отверстий. И, с трудом забравшись, распластался там, как мокрая медуза, тяжело дыша. Надо качать силу. И выносливость... и ловкость...

Ход вглубь скалы оказался тесным и неудобным. А еще длинным и извилистым. А еще он заканчивался тупиком, так что пришлось возвращаться обратно и высматривать новые варианты. Через час, когда дождь успел закончиться, а луна выползла из-за туч, я, успев исследовать еще несколько тупиков, оказался почти на вершине скалы. Совсем рядом виднелся очередной ход. И из этого хода время от времени вылетали вожделенные мыши, мать их.

Остаток пути я проделал, израсходовав последние стрелы от арбалета в качестве альпинистских колышков. И снова, в который уже раз за сегодня, уподобился раздавленной медузе. Но в этот раз — счастливой медузе.

Отлежавшись, я аккуратно пошел внутрь. Ну, точнее, пополз,

поскольку ход был высотой сантиметров пятьдесят, не больше. Метров через пятьдесят лаз внезапно расширился и я вывалился в здоровенную пещеру, попутно довольно сильно стукнувшись коленом о камень.

«Вы получили урон 2.»

«Поздравляем! Вы первым открыли подземелье Дом Летучей Мыши. Навык „Первооткрыватель“ увеличен на 1.»

Вот счастье-то. А теперь — подайте сюда детенышай!

К моей несказанной радости, детеныши были. К несказанному огорчению — были они высоко под сводом пещеры, на узеньких уступах. И вокруг летали летучие мыши, которые, скорее всего, нападут на меня, когда я начну похищать их детей.

Я начал осматриваться вокруг. Если уж я хочу легендарного питомца, то и лезть за ним, наверняка, следует на самую верхотуру. Хорошо еще, что опыта за сегодняшнюю ночь я набрался выше крыши. Так что путь к самым высоким уступам наметил довольно легко. Да и лезть было не так уж и сложно. Единственное — мыши волновались все больше и с каждым метром приходилось все чаще замирать, прикрываясь невидимостью.

Ну, вот и последние уступы. Выше уже ничего нет, а мышата все такие же — маленькие, пушистые и черные. Я самым тщательным образом осмотрел все вокруг, но никаких других мышей никто мне предлагать не собирался. Ладно... Я аккуратно потянулся к самому толстому мышу и сграбастал его в инвентарь.

И пещера тут же взорвалась возмущенным писком. Я успел, отчаянно цепляясь за уступ и накинув невидимость, похитить еще троих младенцев, когда мышиная стая буквально оторвала меня от стены и шмякнула оземь.

«Вы получили урон 124.»

Ох, ничего же себе, я шлепнулся...

«Вы получили урон 7»

«Вы получили урон 5»

«Вы получили урон 2»

Проклятые мыши... Я аккуратно забился между валунов, мужественно теряя укусы, подтащил к себе еще парочку камней, а затем на остатках жизни залез в получившееся убежище, накрылся спасительной волчьей

шкурой и притворился ветошью. Мыши продолжали злобно шуршать вокруг.

Здоровье отрекенилось только через час. А вот мыши свое отношение ко мне явно не переменили, мгновенно бросившись в атаку, едва я только высунулся из-под шкуры. Ну и черт с ним, обогащением... ноги бы унести. Резво выскочив из укрытия, отважный герой стремглав бросился к спасительному выходу. И вылез-таки, потеряв лишь немного здоровья.

Шкуру в результате пришлось-таки оставить в качестве заслонки в проходе. Интересно, сорвут мыши ее или помрут с голода? А если помрут — засчитывают ли мне опыт? Эх, что за мысли... теперь бы в город вернуться...

Обратный путь оказался на удивление более легким — помогали оставленные торчащими в скале арбалетные болты. А ближе к концу спуска, когда и акробатика поднялась на единичку, стало вообще легко. Часовой, правда, что-то заподозрил, но мне уже было откровенно плевать. С моими навыками я и так от всех уйду.

Ну, самоуверенность до добра не доводит. Какой-то рекрут, зачем-то вылезший из палатки, обнаружил меня, такого красивого, прямо у себя под носом и не нашел ничего лучше, чем заорать во весь голос:

— Атака!!! Нападение!!!

С трудом подавив желание дать крикуну в бубен, я метнулся в сторону леса и включил стелс. А вот теперь — быстро и аккуратно.

Не обращая внимания на игроков, выползающих кто откуда, я начал перемещаться к ручью. В лесу эльфы меня могут и найти, а вот в воде — вряд ли...

— Он туда побежал! Я видел! Это тот самый убийца из города! — повезло же нарваться на фаната, блин.

— Какой еще убийца?!

— Смертельная Тень, он в городе в подземелье всех убивает!

— Все, быстро! Факелы по периметру! Смотреть в оба! Кто с наблюдательностью — в лес! Осмотреть все!

Вот жеж... До ручья оставалось совсем чуть-чуть...

— Обыскать лагерь! Осветить каждый закоулок!

Ну и ищите... а я уплыву...

Спустя полчаса я был уже довольно далеко от лагеря. Сидел на берегу и пытался согреться. Заплыv дал мне навык плавания аж второй ступени, но проморозил до костей. Хорошо, хоть не убил — хотя под конец здоровье и начало неуклонно снижаться, говоря о том, что переохлаждение в игре тоже работает.

Карта показала, что я нахожусь совсем рядом с открытыми мною же землями, а дорога в город лишь немногим дальше. Так что, плюнув на все опасности, я бросился сквозь чащу напрямик. Быстрее, к теплу, цивилизации и людям...

К счастью, за полчаса беготни по лесу никто на меня так и не напал. Видать, все же есть какие-то разграничения и тут нечто вроде стартовой локации — мирные мобы, отсутствие ловушек... Мне за время забега встретилось только множество мелкой лесной живности вроде кроликов, а также одно лосиное семейство. В лунном свете расположившиеся на полянке гиганты выглядели настолько величественно, что я даже задержался, делая скриншоты, а потом осторожно и аккуратно свалил подальше от греха. А то насадят на рог — доказывай потом, что ты из Гринписа...

Мертвый лес с черепами и воронами мной был встречен уже как родной. А еще через час бега, чередующегося с быстрой ходьбой, уже под лучами медленно поднимающегося солнца, я заявился в город. До гостиницы топать было далеко, до магазинчика с живностью — тоже не близко, так что пришлось мне для отдыха от приключений завалиться в какую-то приворотную таверну. Кстати, отличный повод попробовать игровые блюда. Говорят, вкусно...

Сделав заказ на пару серебряных, я заглянул в инвентарь. Вот они — четыре ячейки со спящими летаргическим сном мышатами. На первый взгляд, все одинаковые, но, если посмотреть на описание, становится видна разница — если первый похищенный мышонок значился как «Детеныш большой летучей мыши», то остальные — просто как «Детеныш летучей мыши». Ну, пора заводить друга... Я вытащил первого мышонка на стол. Он тут же очнулся от спячки и требовательно пискнул.

*«Вы хотите сделать Детеныша большой летучей мыши своим питомцем?»*

Да.

*«Выберите имя.»*

С именем я определился давно — звать моего питомца будут Мыш и никак иначе.

*«Назвать питомца „Мыш“?»*

Да.

«Поздравляем! Вы стали обладателем питомца. Поскольку вы сами добыли его в дикой природе, ваш питомец будет получать новые умения каждые 25 уровней.»

«Поздравляем! Вы первым в мире завели в качестве питомца Большую летучую мышь. „Первооткрыватель“ +1.»

«Вы получили уровень...»

Ого, собственоручно добытый питомец — это действительно почти как уник. Ну, не совсем, конечно, но профит налицо.

Милая официантка, опасливо посмотрев на вертящего мордочкой Мыша, поставила на стол квас, жареную картошку с мясом и блюдце с молоком.

— Красивый у вас зверек, господин...

— Спасибо, — знает, чем польстить клиенту. Как теперь не оставить ей приятные чаевые...

Я подтолкнул Мыша пальцем к блюдечку. Тот опасливо понюхал молоко и с явным отвращением отвернулся. Хм. От картошки и мяса он тоже отказался.

— Кровью тебя кормить, что ли? — официантка, несущая мимо столика поднос для какого-то стражника, вздрогнула, чуть не уронила его и, одарив меня укоризненным взглядом, шустро умчалась дальше.

Мыш, услышав про кровь, заметно оживился. Пришлось скрепя сердце, протянуть ему под нос палец.

— Кусай давай, кровопивец... Чего смотришь.

Прокусить кожу у него не получилось, так что в результате пришлось разрезать себе палец самому, игнорируя любопытные взгляды стражника и официантки.

«Вы получили урон 1.»

«Вы получили урон 1.»

Натрескавшийся хозяйской крови Мыш резво забрался вверх по моей руке, перебрался за пазуху и притих. Я развернул справку. В ней говорилось, что я являюсь счастливым обладателем питомца нулевого уровня, напоминалось, что базовый навык будет доступен на первом уровне, а также предупреждалось, что, в случае смерти питомца, его

возрождение займет двадцать четыре часа. Ну, все это я и так уже знал.

Картошка, источающая дивные ароматы, оказалась столь же прекрасна на вкус, квас заставлял вспоминать счастливое детство, а жизнь в целом казалась прекрасной и замечательной. Так что к концу завтрака я успел позабыть про купание в ледяной воде, встречу с волком и тому подобные прелести жизни.

Зоомагазин встретил меня суетой и неприязненными взглядами парочки игроков с меткой «Дланей Справедливости». Впрочем, поскольку рядом ошивался охранник, я не обратил на них особого внимания, лишь сделав себе заметку — уйти как можно незаметнее.

Разговорчивый продавец, то ли не узнав меня, то ли сделав вид, что не узнал, снова попытался всучить мне хомяка. Пришлось напомнить ему о мышах.

— Да-да, конечно же, я вас помню! Как можно забыть такого целеустремленного молодого человека! И как, был ли удачен ваш поход?

Вместо ответа я расстегнул пуговицу на рубашке и показал ему Мыша.

— О, какая прелесть! Отличный экземпляр. Я так понимаю, у вас есть что-то и для меня?

Я достал одного из оставшихся мышат.

— Мило, мило... Но это же совсем другой вид?

— Есть немножко, да... Но все равно — эксклюзив, летучая мышь!

Поверьте, достать их весьма непросто!

— Хм... так-то оно, конечно, так... — похоже, меня ожидает очередное отстаивание своих интересов.

— Эк-склю-зив!

Торговец сделал самый скептический вид, на который был способен.

— У вас он один?

— Нет, три штуки, — сказал я и тут же пожалел об этом.

— Ну, вот видите, какой же это эксклюзив... Вот тот, ваш, вот он — да... а тут... Я, пожалуй, могу предложить вам десять золотых за всех ваших мышей.

— Пятьсот золотых за каждого! — чувствуя, с местными торгашиами нужно пожестче. Ишь, аж глаза выпучил. А мне, значит, копейки предлагать — это нормально.

— Вы шутите, надеюсь?!

— Ну, посудите сами. Зверушки необычные, вот вы сами сказали, что таких раньше не встречали. Зверюшки летающие! — я со значением поднял вверх палец. — Это значит, разведка и обзор местности. Сколько у вас стоит самая дешевая птичка?

— Сорок пять золотых...

— Вот! И это — всего лишь жалкая пичуга. А здесь — боевая летучая мышь, несущая ужас и смерть на своих крыльях! Вдобавок, редкий вид. Разве это не стоит денег?!

— Уважаемый, но ведь я тоже должен что-то с этого получить! А тут новый товар, неизвестные риски... Могу предложить 75 золотых за всех. Но вы должны знать, что этим вы меня просто разорите...

— Риски — это да... — я задумался, реально ли выдоить из торгаша еще что-нибудь. — Но более честной будет, скорее, цена в сто пятьдесят золотых. За всех. И я делаю такую скидку только потому, что вы мне нравитесь, как личность!

— Исключительно ради вас... я готов предложить сто двадцать. Но предупреждаю, мой бюджет не выдержит таких трат!

Ну, что же, сто с лишним золотых — это отлично.

Правда, хорошее настроение, вызванное пересчитыванием золотых, подпортилось, когда наглый торговец прямо при мне намалевал на клетке с мышами огромную табличку «Свежее поступление! Эксклюзив!!!» и поставил ценник в сто семьдесят золотых за штуку. И совсем исчезло, когда я перехватил ощупывающий меня взгляд одного из поборников справедливости. Надо в гостиницу... Я прямо в магазине вошел в стелс и, быстро подойдя к двери, толкнул одну из покупательниц, замешкавшуюся на входе. А потом аккуратно отступил в сторону.

— Ой, что это?

Недоброжелатели, в количестве двух штук, дружно ломанулись на выход и принялись внимательно рассматривать переулок, ожидая, когда меня выкинет из невидимости.

Откат стелса произошел почти в тот момент, когда до них дошло, что я еще внутри. Я вежливо пропустил их обратно, а сам вышел, оставив им поиски в пустом магазине.

По дороге в гостиницу заскочил в какую-то лавку и купил три свитка распознавания. А затем надолго завис в магазине декора. Хотелось как-то облагородить свое жилище, но денег практически ни на что не хватало. Даже банальный музыкальный куб, позволяющий слушать музыку из фонотеки домашнего компьютера, стоил пять тысяч золотых. Не говоря уже о всяческих дизайнерских штучках вроде подставок под предметы или чего-то подобного. Жесть какая-то. Так ничего и не купив, вернулся, наконец, в гостиницу.

Мыш, вынутый из-под рубашки и положенный на кровать, немножко повозился, а потом снова нагло заснул. А я взялся за идентификацию.

«Удачливое кольцо. Удача +2.»

Ну, никто и не ожидал от найденного в канализации украшения чудесных свойств. Колечко я надел, пусть будет.

«Сияющие наручи Забытого Бога. Класс — уникальные, масштабирующиеся.

Сила +1\*уровень героя.

Выносливость +50

Удача +20

Броня 100

Сопротивление всем видам урона — 30 (комплексное)

Шанс нанести смертельный удар — 2 %

Светятся в темноте

Наблюдательность +1

Скрытность -100

Требуемый уровень — 50.»

Офигеть... офигеть... Сколько всего классного и какая подлянка в конце — со скрытностью. Пожалуй, это — как раз то, что стоит продавать. Возможно, в тот самый момент, когда откроется возможность доната. С руками оторвут. Или обменять на что-то шикарное и замечательное.

«Кинжал убийцы. Класс — редкий.

Урон 5-15

Сила +10

Ловкость +5

Скрытность +5

Требуется уровень 15.»

Ну, а это прямо как на заказ. Хоть и совсем не такой шедевр, как наручи, но все равно, для меня сейчас очень и очень неплохо. Выкидываем старый кинжал, берем новый.

**Смертная Тень. Уровень 18:**

Урон — 32–42 / 29–33(16-21 / 14–16)

Здоровье — 170(85)

Мана — 100(50)

*Броня* — 8  
*Сопротивления* — 0

**Характеристики:**

*Сила* — 17(8,5)+10  
*Восприятие* — 25(12,5)  
*Ловкость* — 25(12,5)+7  
*Выносливость* — 17(8,5)  
*Интеллект* — 10(5)  
*Удача* — 10(5)+2

**Особенности:**

*Полог тьмы.*  
*Первооткрыватель* (4)

**Умения:**

*Невидимка* (1).  
*Наблюдательность* (1).

**Навыки:**

*Скрытность* — 19(9,5)+5  
*Ночное зрение* — 15(7,5)  
*Кладоискатель* — 5(2,5)  
*Каратель* — 3(1,5)  
*Акробатика* — 9(4,5)  
*Взломщик* — 1(0,5)  
*Блок* — 1(0,5)  
*Живодер* — 1(0,5)  
*Осквернитель* — 1(0,5)  
*Картограф* — 1(0,5)  
*Идентификатор* — 0,04 %(0,02 %)  
*Шкуродер* — 2(1)  
*Пловец* — 2(1)

Йо-хо-хо! Трепещите, враги!

Преисполненный позитива, я оставил все обновки на кровати, засунул мышь за пазуху и отправился на главную площадь, где мной несколько дней назад была замечена вывеска «Аукционный дом». Внутри «Дома» было многолюдно. Сновали туда-сюда важные неписи, шастали игроки...

На огромном, во всю стену, магическом зеркале чередовались описания самых вкусных лотов на городском и общемировом аукционах. Прямо-таки биржа какая-то. Я даже потерялся. Слава богу, на глаза попалась табличка «Информация», взглянувшись в которую, я получил справку по этому месту. Все оказалось просто, как сапог. Хочешь что-то продать, купить или обменять — заходишь в кабинку, тебя определяет в индивидуальное пространство и уже в нем ты спокойно делаешь заявку. Стоит удовольствие один золотой. Комиссия от любой операции купли-продажи — десять процентов. Обмен вещей — бесплатно. За дополнительные десять золотых устанавливается соединение с личной комнатой и вещи могут быть выставлены на аукцион прямо оттуда. Отличный вариант для тех, кто опасается ходить с дорогим шмотом по улицам, как я, например.

Ну, вперед. Кабинка порадовала меня удобным креслом, большим зеркалом и требованием внести золотой. Отдал.

— Какую операцию вы хотите произвести?

— Э... Комбинированную, обмен-продажа.

— Выберите предмет.

На зеркале отразился список всего моего имущества. Возле вещей, оставленных в гостинице, красовались надписи «дополнительный платеж для совершения операции — 10 золотых». Я ткнул пальцем в наручки.

— «Сияющие наручи Забытого Бога». Вы уверены в выборе?

— Да.

— Сформулируйте условия операции.

Я начал прикидывать. В принципе, донат откроют примерно через три недели, так что...

— Сначала две недели — обмен. Требования для обмена — масштабирующаяся вещь, обязательно. Вещь, доступная классу «тень» — обязательно. Все.

— Принято.

— Затем, в случае, если предложений не поступит, две недели — открытый аукцион.

— Принято. Еще условия?

— Скрыть ник продавца.

— Принято. Проверьте условия операции. Подтвердить?

Да, вроде бы все нормально. Принять.

— Желаем вам приятного дня!

Отлично. А теперь... а что теперь... Надо брать Мыша и идти убивать кроликов, качать уровень...

Следующие три дня, точнее, три ночи, прошли под знаком жестокого порабощения ушастых. Помимо того, что за это время у меня знатно выросла куча навыков, я докачался до двадцать первого уровня, а мой питомец — до четырнадцатого. У Мыша на первом уровне ожидали появилась способность летать, а вот дальше он просто рос в размерах и параметрах. Параметры у него напрямую зависели от уровня:

**Питомец Мыш. Уровень 14:**

*Сила — 14*

*Восприятие — 28*

*Ловкость — 14*

*Выносливость — 14*

**Умения:**

*Полет*

Впрочем, параметры — не главное. Главным было то, что Мыш уже понимал простейшие команды, в частности, отлично заманивал ко мне многочисленных кроликов. Хотя, конечно же, я с нетерпением ждал того момента, когда он получит еще какие-нибудь полезные свойства.

На двадцатом уровне мне опять пришлось делать выбор.

*«Поздравляем! Вы достигли 20 уровня и можете выбрать очередное умение вашего героя! На выбор:*

*Критик*

*Аура ночи*

*Арбалетчик(1)»*

Ну, Критик нам известен, а что там еще...

*«Аура ночи. Активация умения — 0 маны. Поддержка умения — 10 маны в секунду. Во время действия ауры все ваши параметры, кроме интеллекта, рассчитываются так же, как в ночное время суток.»*

Неплохо, в принципе — если днем вдруг понадобится скрыться или еще что... Только вот с моим интеллектом — это всего десять секунд счастья.

*«Арбалетчик 1 уровня. Пассивное умение. Арбалет — истинное оружие ночных жителей. Урон, наносимый вами с его помощью,*

*увеличивается на 10 %.»*

Тоже неплохо... Но все же, скорее, «Критик». Чувствую, в будущем мне не раз еще предстоит нечто подобное недавнему сидению на дереве. Пригодится.

Получив двадцать первый уровень, я заскучал. Кролики убивались быстро, но опыт с них шел уж очень медленно. А другой живности в лесах вокруг Авельона было очень мало. Вдобавок, вокруг то и дело шастали другие игроки, убивая вокруг себя все живое. Пора было или идти куда-то далеко и надолго, или еще что-то менять в жизни. Некоторое время я размышлял о смысле бытия, валяясь на мягкой травке, освещаемой теплыми лучами восходящего солнца. Мыш сидел надо мной на ветке и чистил черную шерстку. Неизвестно, до чего бы я додумался, но судьба решила за меня.

Идиллия была нарушена треском веток неподалеку. Пара человек ломилась через подлесок, оживленно переговариваясь между собой. Я прислушался.

— ...а еще говорят, что Драконы наладили поставку новых питомцев — летучих мышей. Я одну мышку видела — такая прелесть! И разведчик, наверное, хороший получится.

— Только дерут они за этих мышей безбожно — за три сотни золотых можно себе такого пета завести, не чета какой-то мыши.

Интересно, похоже, Драконы реализовали мой план по обогащению и теперь нагло наживаются на моем открытии.

— Смотри, кролик!!!

— Лови его!!!

По стечению обстоятельств, ушастый бросился спасаться прямо в мою сторону. Преследовательницы ломанулись за ним, подбадривая себя азартными воплями.

— Мыш, лови кролика сам, мне лень, — мой питомец уже давно мог в одиночку справиться с низкоуровневой живностью, так что несчастный кроль, выскочивший на поляну, был повержен им довольно быстро.

Две эльфийки, вывалившиеся на поляну, увидели уже лишь трупик ушастого с гордо восседающей на нем летучей мышью солидных размеров. Некоторое время мы все внимательно рассматривали друг друга. Эльфийки в этом мире были самыми, наверное, совершенными созданиями, так что на них всегда приятно было посмотреть. Ну и выбирала их в качестве аватара прекрасная половина человечества тоже, скорее всего, именно по этой причине.

— Здравствуйте! — осмелилась начать разговор одна из эльфийских дев, которая потемнее. — Вы нашего кролика убили.

Мыш, услышав такое возмутительное заявление, оскалился и зашипел. Эльфийки покрепче скали луки и напряглись.

— Тихо, Мыш... Отдай девушкам кролика, видишь — худые какие, — во мне пробудился неистребимый дух тролля. — Забирайте!

Какая разница, в конце концов, опыт все равно уже ушел, а шкурку можно и отдать. Эльфийки, не хуже меня понимая это, насупились. Если бы они были не тринадцатого-четырнадцатого уровня, а постарше, это смотрелось бы грозно.

— Девчонки, дался вам этот кролик. И не смотрите на меня так сурово. Подумаешь, прибил животину.

— Нам опыт нужен! — гордо заявила белобрысая, до этого хранившая молчание.

У меня внезапно родился план.

— Э... прекрасные девы, а стреляете вы хорошо?

Эльфийки переглянулись с некоторым недоумением.

— Да... Наверное.

— Есть предложение. Делаем группу, мой Мыш тащит сюда всю окрестную живность, вы ее отстреливаете, я сплю. Опыт течет рекой. Как вам?

Чуть-чуть пошушукавшись, Зимняя Леди и Найоми приняли-таки мое предложение и вступили в группу.

— Мыш, иди сюда... Быстро, я сказал! — черный пушистый зверек шлепнулся мне на пузо. — Слушай. Летаешь вокруг. Ищешь зверей. Приводишь сюда. Понял?

Мыш утвердительно пискнул. Эльфийки смотрели во все глаза — видать, опыта общения с питомцами у них еще не было.

— Выполняй!

И началась потеха. Мыш творчески подошел к заданию, собирая по несколько врагов сразу и приводя их на полянку оптом. Эльфийки стреляли и стреляли, Мыш инспектировал их работу и улетал за новой партией живности, я дремал на солнышке. Опыт полз очень медленно, но зато нахалявл. К сожалению, Мыша нельзя было натравить на все живое в округе и радоваться жизни — если питомец убивал врага без участия игрока, опыт шел только ему, да и то в размере всего пяти процентов от обычного. Да, питомца так прокачать можно, но все равно это не так эффективно, как обычная охота.

За несколько часов вся живность в округе была уничтожена начисто,

Мыш, как и эльфийки, словил три уровня, я довольствовался одним.

После того, как я объявил, что все, зверей не осталось и можно топать по домам, брюнетка Найоми задала довольно-таки ожидаемый мной вопрос.

— А что ты делаешь завтра, если не секрет?

— Есть предложения?

— Ну... мы подумали, может быть завтра продолжить? — и глазищами — хлоп-хлоп. Для большего убеждения.

— Продолжить охоту в компании столь прекрасных дам — что же может быть лучше? — улыбнулся я. — Вот только опыт нам тут практически не идет уже. У вас, надеюсь, друзья в городе есть?

— Найдутся, а что? — с надеждой спросила блондинка. Похоже, понравилось на поляне сидеть и по мишеням стрелять...

— Я, когда вы тут нарисовались, как раз планировал начать большое путешествие. Почему бы не осуществить его вместе? Уйдем в неизведанные леса подальше, устроим лагерь и начнем уничтожать все живое. Как вам? — собственно, я именно так и собирался поступить, только в одиночку.

— Я за! — блондинка аж подпрыгнула. — А сколько друзей можно взять?

— А что, их настолько много? Ну, кто захочет, тот пусть и идет. В общем, вы топайте, сбор здесь вот завтра в восемь. Ок?

Эльфийки отправились разыскивать друзей, я тоже потихоньку засобирался. Надо продать кроличьи шкуры, купить обновку для похода и заглянуть на аукцион, посмотреть, что и как.

Барахло продалось быстро, а вот обновку я выбирал тщательно и долго. Хотелось выглядеть величественным и серьезным — видать, извечный мужской инстинкт распускания хвоста перед красивыми женщинами работает и тут. В конце концов, выбрал малый комплект рейнджера — сапоги, штаны, рубашку и плащ.

«Сапоги лесного рейнджера. Прочность — 30/30.

Броня 10

Сила +5

Ловкость +5

Скрытность +1»

И точно такие же бонусы на всем остальном. За четыре шмотки пришлось отдать шестьдесят золотых и кошелек снова начал показывать

дно. Но зато теперь я хоть приобрел представительный вид.

В аукционном доме с меня снова стащили золотой и предоставили доступ к предложениям на обмен. Которых не оказалось. Вообще. Похоже, на мой класс никто и ничего толкового еще не находил, а, если и находил, то расставаться совсем не спешил.

Зато аукционная почта набрала под сотню сообщений. Половина из них предлагали продать наручи за огромные суммы в пятьдесят-сто золотых, почти все оставшиеся — обменять на какую-нибудь гадость. Более-менее адекватных было всего три. Игрок Люцифер V предлагал купить наручи прямо сейчас и за реал. Некто Абрахам Коварный хотел обменять наручи на яйцо василиска. Впрочем, зачем мне василиск? Клан «Громовые стрелы» предлагал выкупить наручи за восемь тысяч золотых. Пришлось отказать всем, а «стрелам» я дополнительно сообщил, что наручи окажутся в продаже через полторы недели и тогда ничто не помешает им их купить.

Закинув остатки денег в гостиницу, я вышел и в реальный мир.

## Глава 8

Форум, на котором я не появлялся уже пару дней, порадовал заметно разросшейся картой разведанных земель. Около каждого населенного пункта виднелась небольшая клякса открытой территории. Между несколькими городами уже даже появились перемычки.

Увы, в этом плане Авельон был далеко позади остальных. Точнее — далеко в стороне, на востоке от основного скопления игроков. Открытая территория вокруг города была довольно большой, но представляла из себя только луга и леса, в которые уходили три дороги. По ним явно пытались куда-то пройти, но, похоже, бросили эту затею — разведано на карте все было не сильно, на глаз — не больше трех-четырех дневных переходов.

На форуме, кстати, появилось нововведение — разделы по государствам. Наш городок, оказывается, принадлежал к остаткам некой древней Империи. Судя по тому, что к Империи не относился больше ни один населенный пункт, дела наши были плохи. Остальные королевства, баронства, герцогства и прочие вольные города и народы что-то там делили на политической арене, а мы... мы сидели себе, как лягушки в луже и занимались никому, кроме нас, не интересной фигней. Надо отсюда выбираться. Я почувствовал, что пикировка с «дланями» — это не то, чем я хочу заниматься все свое время в «Забытых землях».

Некая упорядоченность появилась в разделе, описывающем технические аспекты игры. В частности, наконец-то, появились описания характеристик. Сила, как все уже догадались, работала на грузоподъемность персонажа в виртуальном мире, а также напрямую влияла на урон. Восприятие, как уже пояснили игроки-исследователи, работало с обнаружением всего и вся, а также, что стало для меня новостью, сильно помогало лучникам, увеличивая дальность и точность выстрела. Ловкость обеспечивала улучшение возможностей передвижения, координацию движений в бою, позволяла на высоких уровнях проводить комбоатаки за счет наведенной мышечной памяти. Этот пункт я не до конца понял, но, похоже, с большой ловкостью достаточно просто махнуть кинжалом, а рука сама раздаст всем врагам вокруг по первое число. Параметр также влиял на уклонение и вероятность критического удара. Очень полезная штука.

Выносливость оказалась просто выносливостью. Длительность бега и очки жизни, грубо говоря. Интеллект давал ману, позволял читать и изучать

всякие хитрые вещи, идентифицировать предметы и напрямую влиял на мощность заклинаний. А удача... Вот про нее так ничего толкового и не появилось...

Ветви развития классов пока что открыты тоже не были, разве что промелькнула информация, что новые умения игрок получает на каждом десятом уровне до пятидесятиного включительно, а затем только на семьдесят пятом и сотом. Что дальше — опять-таки, неизвестно.

Игровые новости подбросили пищи для размышлений. Где-то в центре обжитого мира развязалась полномасштабная война между несколькими мелкими государствами. Правители по обе стороны очень охотно нанимали пока еще слабых, но вполне себе бессмертных воинов, время от времени делая королевские подарки. Кровавый Ларри со своими «Стрелами» подписался под одно из государств и усиленно поднимал опыт и деньги. Он по-прежнему лидировал в гонке, набрав уже пятьдесят восьмой уровень. Вильгельм, у которого под боком войны, видимо, не было, отстал и только-только перевалил за полтинник.

Про островитянина ничего не было слышно — похоже, парень все-таки решил уйти на реролл. Жалко.

У нас в городе начались трения между «Дланями», «Драконами» и «Сумеречными тенями». Как я понял, последний клан представлял из себя скопление всех преступных элементов города. Разумно, в принципе.

Все три стороны, игнорируя мелкие кланы, состоящие из пары-тройки игроков, мерялись бицепсами и пытались определить, кто тут главный. Драконы явно были лучше подготовлены в плане прокачки, зато «Длани», поднаторевшие в помощи новичкам, выигрывали в общественном мнении и численности. Преступное же сообщество, как обычно, не стремилось выходить на свет божий, зато усиленно подминало под себя все нелегальное и незаконное, до чего только могло дотянуться.

Я вернулся к разделу про наш город. И внимательно изучил чуть ли не каждый пост. Увы. Город действительно представлял из себя болото, в котором ничего не происходило. Власть мирно правила и ничего не требовала ни от кого. Народ мирно жил и ничего не хотел. Ни войн, ни набегов монстров, ни каких-то внешних угроз... Единственное, что хоть как-то баламутило воду — игроки. Но пока что они ничего еще не решали на политической арене.

Оторвавшись от форума, шлепнулся на диван и принялся думать. Из этого болота действительно надо куда-то выбираться. Или в группе с мелкотой, что предпочтительнее, или же одному, что опаснее, но быстрее и беспроблемнее. Значит, завтра начинаем качаться, в процессе смотрим на

компанию. Когда будет тридцатый уровень, нужно брать руки в ноги и валить отсюда на запад. В принципе, одна из дорог в ту сторону идет.

Решено. Идем качаться в западном направлении, а после пары дней переведим прокачку уровней в путешествие к обитаемым землям.

Утро встретило меня росой и туманом. Пришел я на место встречи где-то за час до сбора и успел даже чуть поохотиться — Мыш все так же исправно приводил ко мне кроликов и белок.

— Привет! — на полянке появилась одна из эльфиек. — Все уже собрались, сейчас будут!

И снова исчезла, прежде, чем я успел слово сказать. Впрочем, через пять минут из кустов вывалилась целая орава игроков. Я даже рот разинул — столько их было. Штук тридцать, наверное. Такое впечатление, что пришли все, у кого не было питомцев и нормальных пати.

— Эк вас много-то...

— Ты сам сказал — все, кто захочет! — Найоми фривольно показала мне язык.

— Кхм, да... Ладно... Тут все?

— Так точно, мой генерал! — и чего это она такая веселая... Хотя, какое мне дело, может, завтрак вкусный был или премию вчера дали.

— Внимание, люди! — пришлось заметно повысить голос. Мыш, почувствовав важность момента, черной тенью пронесся над поляной и шлепнулся мне на плечо. Умница. — Я не знаю, что вам сказали, но в данный момент мы собираемся на кач. На долгий и продуктивный кач. Что это значит. Сейчас мы подываемся и топаем по дороге. Топаем долго и нудно. Делаем мы это потому, что в окрестностях города качаться, тем более, большой толпой, очень долго и малопродуктивно. Мы пойдем в более дикие места, где зверье выше уровня и, соответственно, за него дают больше опыта. В идеале — мы идем полдня, затем полдня качаемся, потом останавливаемся на ночевку. Утром опять — полдня идем, полдня качаемся. И так, пока не надоест.

Я кашлянул и глотнул водички из заблаговременно приобретенной фляжки. Народ почтительно молчал.

— Уйти из группы можно в любой момент. Если вы умрете, то группу тоже едва ли догоните. В общем, решайте сами. Кто согласен идти в поход — мы выходим через пять минут.

На удивление, не ушел никто. Вероятно, решили, что уйти-то всегда можно, а вот снова попасть в такое мероприятие — это вопрос.

И наш поход начался. Получилось даже не так тоскливо, как я думал. Мыш, получив команду тащить к отряду всех подряд, старался вовсю и

участники развлекались на ходу, соревнуясь в том, кто первым прикончит очередного зайца. Местность вокруг дороги постепенно менялась. Светлый лес, который начинался неподалеку от стен города, потихоньку мрачнел и становился гуще. Деревья тянулись в высоту. Радостные березки все больше уступали место мрачным елям, дубам и еще каким-то неизвестным мне деревьям. Сам лес потихоньку подбирался все ближе к дороге, иногда смыкаясь над ней кронами своих деревьев. Впрочем, этому я был только рад — на солнце находиться мне было не только неприятно, но еще и опасно — с уполовиненной жизнью и так любой плешиwyй волк схарчить может, а еще и регенерацию терять вдобавок — это совсем уж мрак.

Часа через три неспешного пути я внезапно обратил внимание, что количество появляющихся кроликов заметно уменьшилось, зато все чаще на дорогу выскакивают косули, лисы и даже волки. Впрочем, проблем никому это не доставляло. До тех пор, пока испуганно пищащий Мыш не вывел прямо на нас стадо лосей. Должен сказать, весьма неприятно наблюдать, как на тебя из кустов несется десяток огромных рогатых туш. Кстати, то ли лосихи в этом мире тоже были с рогами, то ли мы напоролись на стадо лосей-гомогеев, но безрогих животных в этой компании точно не было.

В первый миг наш отряд, привыкший к безопасной халяве, застыл на месте, позволив зверям приблизиться вплотную. Первым начал действовать я, за что мне честь и хвала.

Правда, то, что мой персонаж, скрывшись из глаз, стремглав взобрался на дерево, пользы отряду не принесло, но все равно я молодец. Спас себя для будущих свершений и не позволил группе остаться без полководца.

Под моей веткой тем временем разгорелась нешуточная битва. Десяток здоровенных животных против трех десятков слабеньких игроков — вполне себе равные силы. За первые секунд десять боя на перерождение отправились сразу пятеро игроков и всего один лось. Затем ситуация несколько выровнялась — игроки разбежались, позалазили на деревья и принялись методично расстреливать сохатых. Собственно, я тоже принял в этом самое деятельное участие. В результате мы потеряли еще всего одного игрока, не сумевшего правильно выбрать путь отхода — у самого спасительного дерева его нагнали и затоптали. Следующие полчаса отряд бурно радовался жизни, занимался свежеванием лосей, делил рога и копыта и предавался воспоминаниям.

— А как Димон-то на дерево взлетел — любо-дорого посмотреть было — прямо с дороги, на пять метров!

— Ты еще командира не видел, тот вообще телепортировался,

похоже...

- Нафиг тебе рога?
- Алхимику загоню или броню себе сделаю, чего добру пропадать...
- Ты шлем сделай, ага. Все девки твои будут.
- И охота тебе со шкурой возиться, командир?
- Навык прокачиваю. Все равно делать пока нечего...

Действительно, за пару шкур, снятых с лосей, «Шкуродер» подрос еще на единичку. Черт его знает, вдруг и будет полезным когда-нибудь... В конце концов, волчья шкура мне тогда очень сильно помогла. Да и шкуры у меня теперь получались заметно лучше, чем в первый раз. И сам процесс стал как-то чище.

Дальнейший путь отряд, насчитывающий теперь всего двадцать два человека, преодолевал уже в гораздо более собранном состоянии. Да, все весело переговаривались, расстреливали редких кроликов, но по сторонам смотрели очень зорко. Так что, когда Мыш привел к нам большого черного мишку, никто уже не остолбенел. Топтыгина угостили полутора десятками стрел, парой слабеньких молний и метательным топориком, так что он добежал до нас уже полудохлым. Второй залп положил его к нашим ногам.

— Так, господа! — я решил, что пора уже и начать охотиться по серьезному. — Привал! Располагаемся, готовимся, отстреливаем все, что Мыш приведет. Мне не мешать, я снимаю шкуры. Если кому-то они будут нужны — но проблем, забирайте, только по очереди.

И снова началась потеха. Все трудились в поте лица, что Мыш, что отряд, что я. К тому времени, когда наступил вечер, вокруг нас штабелями лежали туши косуль, лис, волков и кроликов, среди которых гордыми островами виднелись несколько медведей, пара лосей и непонятно откуда взявшийся в этих лесах здоровенный тигр. Кстати, злая кошка, неожиданно вынырнув из кустов, положила парочку зазевавшихся наших. И чуть не пришибла и меня заодно — спасла только акробатика и вовремя врубленная невидимость.

Лут откровенно не радовал. Я, конечно, привык к тому, что с крыс ничего не падало, но когда ты убиваешь и потрошишь медведя, а находишь в нем всего одну золотую монетку... это обидно. Логика, конечно, подсказывает, что внутри медведя и так не должно быть мечей и копий, но сейчас эта реалистичность воспринималась всеми с негодованием.

Сняв шкуру с тигра, и найдя в нем невзрачный перстень на выносливость, тут же отобранный Найоми, я объявил небольшой переход к месту ночлега. Туши скоро исчезнут и перестанут привлекать других хищников, но все равно желательно найти для стоянки место получше.

Народ, топая на новое место, был, похоже, полностью счастлив. В среднем за день каждый из участников похода получил по пять-шесть уровней — опыт делился на всю группу, так что мгновенно прокачаться не получалось. Я получил три повышения, Мыш почти догнал меня, набрав двадцать второй уровень. Собственно, на новом месте привала все, развалившись на новеньких шкурах, занимались рассматриванием новых статов и распределением очков характеристик — кто еще не назначил, понятно. Идиллия прям. Я только было собрался сообщить всем ближайшие планы, как вдруг...

«Вы получили 92 урона.»

«Вы получили 117 урона.»

«Вы получили 161 урона.»

«Вы умерли.»

Боль разлилась океаном по моему телу и выключила солнечный свет.

Отсчет времени до возрождения... И вот я снова в номере гостиницы в Ательоне. В чем мать родила. Точнее, в одной набедренной повязке. Офигеть.

## Глава 9

Сказать, что я удивился — это вообще ничего не сказать. Только что все было хорошо и замечательно, а тут такие перемены. Особенно возмущало отсутствие недавно купленной одежды. А больше всего злила невозможность связаться ни с кем из группы, чтобы узнать, что же все-таки произошло. В мире можно было общаться любым привычным способом — хоть отправляй письма, хоть разговаривай вживую... но вещи для реализации такой связи стоили совсем недешево. Так что за сообщениями аукциона мне приходилось топать на аукцион, за письмами — на почту — туда я, правда, еще ни разу не ходил, — а связаться с потерянной группой было вообще нереально.

Единственный маленький плюс во всем этом — в тумбочке в отдельном ящике лежал «комплект смертника» — вполне себе приличные вещи, хоть и не дающие абсолютно никакой прибавки к статам.

Мыш тоже был мертв — питомцы после смерти хозяина долго не живут, максимум, минут пять — время, как я понимаю, достаточное для того, чтобы кто-то из друзей воскресил умершего. Неумолимый таймер показывал двадцать три часа пятьдесят одну минуту до воскрешения пета.

Натянув на себя найденные в тумбочке шмотки, я сел на кровать и задумался. В городе мне пока что делать было особо нечего, идти за группой имело смысл только в том случае, если она осталась жива, а в этом у меня уверенности не было. Если там, куда мы пришли, начинались, например, владения какого-нибудь эльфийского королевства, нас там будут класть, класть и класть.

И почему, вообще, у меня пропали все вещи? По идее, при смерти из героя вываливалось всего пара шмоток — чистый рандом. У меня же пропало все — от колец до кинжала. Либо рандом уж слишком меня невзлюбил, либо мою тушку целенаправленно кто-то почистил. Так... уже первая зацепка к случившемуся. Кто-то из моей группы? Не вариант. Не с их уровнями отвесить мне, да еще и сквозь броню, столько урона. Значит, кто-то посторонний. Либо непись с продвинутыми навыками обирания трупов, что маловероятно, но теоретически возможно, либо какие-то игроки, чей уровень, снаряжение и навыки позволяют вот так вот укатать меня, да еще и обобрать напоследок.

Сильных игроков у нас в городе было немного и все они принадлежали к главенствующей троице кланов. Вот и думай, кто из них.

Драконам вроде бы не пристало такое. Да и в принципе им на меня и прочую мелкоту должно быть все равно. Справедливые дланы — эти могут... в качестве показательной порки и увеличения популярности в народе. Ворюги? Тоже могут, но смысл им это делать? Идти далеко, улов маленький, популярности на этом не словить. Значит, скорее всего, это столь нелюбящий меня клан. И с них станется похвастаться об этом на форуме.

Некоторое время я колебался, выходить из игры, или нет. Любопытство боролось с леностью. В конце концов, любопытство все же одержало верх и я вылез из капсулы.

Оказалось, я как в воду глядел. Самая верхняя тема в разделе нашего государства-города рассказывала о подвигах героических вершителей справедливости. А именно — о проведении спецоперации по выявлению и развоплощению одной из угроз города — маньяке-убийце Смертной Тени.

К этому сообщению прилагался наскоро состряпанный ролик, где я, собственно, и смог посмотреть, что же со мной случилось. Все оказалось очень банально и просто. Три эльфа, один залп, один труп. Затем какой-то непонятный тип бросается к моему телу, окутывается зеленым сиянием и запускает руки в мою тушку. Вот, значит, как меня обокрали.

Еще меня чрезвычайно взбесил гнусавенький мальчишеский голосок, издевательски комментирующий происходящее.

— Вот мы видим преступника, безмятежно расслабляющегося на лесной полянке...

— Очевидно, что он обманом заманил сюда группу низкоуровневых игроков, чтобы ночью пополнить свой лицевой счет...

— Боевая тройка становится на изготовку... залп! И ничего не успевший понять злодей отправляется к прайтцам.

— Внимание, важный момент! Поскольку ранее преступник крал ценности клана, сейчас производится обратная операция по освобождению его от излишков экипировки...

— И, наконец, разъяснительная беседа со спасенными игроками...

Вот суки.

Моя группа, кстати, изначально даже не попыталась ничего сделать. А потом, наверняка, взяла уверещаниям и спокойно продолжила фарм. Тоже сволочи.

Тема только что появилась, но уже успела получить несколько ответов. Один из Драконов не особо тактично заметил, что все происходящее напомнило ему трусливую месть мелкого школьника, а не действия защитника порядка. Все-таки дракоши — нормальные ребята. Некто Эртан

Низменный из нашего воровского клана — прикольно, кстати, имя звучит, особенно для преступника, но все равно диву даешься, чего только не придумывают люди, — вставил свои пять копеек, добавив, что Рыцари Добра в этот раз действовали в лучших традициях грязных ПКшеров.

Какой-то нуб радовался, что справедливость в мире все же существует. Найти бы его и прибить... много раз. Но он, похоже, в наш раздел зашел случайно, а сам играл где-то в центре мира.

В общем, все ясно. Вокруг моего трупика сейчас развернется нехилая политическая пропаганда. А мне, если я хочу немножко мести, придется поднять задницу и как-то действовать... Тем более, что ночь почти уже на дворе...

В гостинице я оставил пяток золотых на оплату номера. Осталось всего двенадцать.

Нужно было купить оружие. А то голыми руками особо не повоюешь — навыков таких у меня не было, а без них параметр силы для расчета рукопашного урона резался в два раза. Конечно, крыс и кого-нибудь мелкого я прибью, но это слишком просто. Душа требовала возмездия.

— А, это вы, молодой человек... что-то потрепала вас жизнь, я смотрю, — поприветствовал меня торговец в приглянувшейся мне лавке. — Чего угодно будет?

— Господин Дварон, мое почтение! Хочу у вас чего-нибудь остренькое прикупить. А то, сами видите, нехорошие люди всего лишили, голым по миру хожу.

— Ну, не совсем уж и голым, — не впечатлился торговец. — Меч, кинжал, лук?

— Кинжал желательно. Что у вас будет на десять-пятнадцать золотых?

Немножко поторговавшись, я потратил одиннадцать золотых на новый кинжал.

«Кинжал гномьей работы.

Урон 8-12

Сила +6

Ловкость +3»

Да уж, по сравнению с тем, что было утром, небо и земля. Но, чем богаты, тем и рады, пора и на охоту. Творить возмездие во имя луны, ага.

Некоторое время я слонялся по улочкам города. Игроки попадались часто, но с меткой «дланей» пока что никого не было видно. Прячутся что ли, гады? Или врут, что у них половина города в клане состоит?

Повезло мне ближе к воротам в Нижний город. Игрок с ником «Подован» и вожделенной меткой вражеского клана стоял около магазинчика и кого-то ждал. Ну, тень мне в помощь... Игрок был всего семнадцатого уровня, так что я не стал использовать «критика». Пригодится для более серьезного соперника. Вместо этого аккуратно зашел в невидимости ему за спину, поудобнее перехватил кинжал и, в лучших традициях асассинов ухватив его в удушающий захват, вогнал кинжал под ребра. Сразу же прошел крит — видать, от положения при ударе здесь тоже многое зависит, — затем еще один... Подован, успев только пару раз истощно взвизгнуть, обмяк у меня в руках и испустил дух. Блин, так ведь действительность убийцей себя чувствовать начнешь, с этой реалистичностью...

*«Вы убили невинного игрока и получили навык» Убийца.* Текущее значение — 1. Внимание, стражи могут считать вас преступником.

Всплывающая подсказка уведомила меня, что теперь урон, наносимый другим игрокам, у меня увеличен на одну десятую процента. Значит, если убиваешь невиновных, бонус к урону по игрокам прокачивается в десять раз медленнее. Логично, что сказать.

Впрочем, я недолго предавался размышлениям. Быстро пошарив по телу, я сумел найти только несколько монет и перчатки. Остальное сниматься не хотело совсем. Ну, и то хлеб... Лут — в инвентарь, сам — в невидимость.

Я успел вовремя. Дверца магазина распахнулась и оттуда выскочили еще двое представителей клана. И вот здесь я осознал очень неприятную вещь, на которую не обращал внимания раньше. Критик требовал наличия всей доступной маны для активации. Стоит уйти в невидимость — и ее уже не хватит. Регенерируется она, конечно, не в пример быстрее жизни, но все равно, за полминуты не восстановится. Такой вот подарок от разработчиков... Значит, придется подкрадываться по старинке...

Игроки, тем временем, стоя около тела, тихо переговаривались и пристально осматривались вокруг. Я тоже присмотрелся повнимательнее. Полярный Лис двадцать седьмого уровня и Джесссика двадцать шестого. Именно с тремя «с», — с двумя, видать, успели занять раньше.

Нахрапом их точно не взять. Да и вообще, надо бы отойти чуть подальше — у таких уровней вполне может уже быть наблюдательность, так что полагаться стоит только на свою скрытность, а не на стелс. Да и невидимость пора скидывать, если я хочу использовать своего критика, то

пора восстанавливать ману, а не тратить ее.

Игроки, потоптавшись около тела еще пару минут, с серьезным видом переглянулись и быстро отправились в сторону центра. До меня донесся обрывок фразы — что-то вроде того, что нужно поставить кого-то в известность и принять какие-то меры. Я, чуть подождав, пока они отойдут на безопасное расстояние, нырнул на параллельную уличку и словно ветер помчался вперед. В голове был только азарт хищника и желание отомстить. Разум робко намекал на опасность авантюры, но быстро заткнулся и обиженно притих в уголке черепа.

### *«Акробатика +1»*

Меня даже игра поощряет, пронеслась мысль. И я глупо захихикал на бегу, пугая редких неписей. Стоп, вот и поворот. Я остановился, сделал несколько глубоких вдохов и, стараясь держаться в тени, быстро перешел улицу, по которой шли мои будущие жертвы. Так и есть, топают. Секунд через двадцать появятся на перекрестке. Готовимся.

Отойдя шагов на десять, я еще немного подышал, успокаиваясь, затем, стараясь представить точку, в которой находятся противники, и пошел вперед.

### *«Критик.»*

Меня словно окатило ледяной волной. Восприятие скакнуло на порядок. Стали различимы самые маленькие сколы в булыжниках мостовой и четко слышны мягкие шаги приближающихся игроков. На краю поля зрения зажегся таймер. 0.59... 0.58... Ничего себе тут незадокументированные возможности.

Четыре шага до угла дома, три, два... Парочка проходит в шаге от меня, не обращая внимания. Пора.

— ...а я говорю, это ворье начало действовать. Я считаю... — что там считал Лис, никто уже не узнал, потому что я, резко прыгнув ему на спину, повторил тот же фокус, что и с покойным Подованом. Вот только Лис явно был посерезнее и ловкость у него была прокачана на отлично. Первые два удара прошли вскользь, вообще не нанеся урона. Затем, наконец-то, вожделенный крит. И еще один! А потом поганая лисица вывернулась из моих объятий и махнула в ответ уже своим кинжалом.

### *«Вы получили урон 77.»*

Живучий и кусачий... Но я все же получил преимущество и не

собирался его упускать.

— Мамочка! — а ты вообще заткнись, и до тебя доберусь... — Помогите, убивают!!!

Я прыгнул в ноги сопернику и мы покатились по мостовой. Где-то вдалеке раздался топот. Похоже, стража услышала вопли Джессики. Я пропустил еще один удар и нанес еще два. Полярный Лис вздрогнул и затих. Таймер показал, что осталось еще двадцать две секунды счастья. Я, поднимаясь с земли, искал взглядом оставшуюся в живых игрунью, одновременно ожидая, что сейчас мне от нее прилетит по первое число. Не прилетело. Девушка стояла в ступоре, прижав к лицу ладони и с ужасом смотрела на окровавленного меня. Зрелище еще то, наверное. Особенно, если учесть мою повышенную скрытность и не самое светлое место — я сейчас, скорее всего, напоминал ей расплывающегося в сумраке окровавленного призрака.

— Нет, пожалуйста... — если честно, то мне было ее очень жалко. Да и как-то в принципе нехорошо убивать даже не делающую попыток защититься жертву. Но война — есть война. Потребовалось четыре крита подряд, чтобы покорно сносящая удары в позе эмбриона Джессика присоединилась к Лису в стране мертвых.

Я едва успел сгрести в инвентарь какой-то выпавший шмот и монеты, как из-за угла появились стражники. К счастью, я был еще далековато от них, вдобавок в темноте, так что мне все же удалось незаметно исчезнуть на перпендикулярной улице. Победа! И плюс два пункта в навык убийцы. Теперь оставалось только правильно разыграть свою партию дальше. Я остановился около какого-то дома, обильно украшенного лепниной. Такие домишкы — идеальное место для того, чтобы скрыться от всех. Главное — не пытаться проникнуть в окна, как я уже успел уяснить на своем печальном опыте.

Лезть вверх было легко. А под нависающим скатом крыши можно было укрыться — главное — втиснуться в закуточек между самой крышей, стеной и стропилом. Втиснулся. И только здесь, в покое и безопасности, рискнул посмотреть, что же выпало из поверженных героев.

Улов был не особо велик, но приятен. Мой инвентарь пополнился семью золотыми с мелочью, перчатками, сапогами и поясом.

«Перчатки ловкача. Прочность 20/25.

Броня +12

Ловкость +8

Акробатика +1»

«Сапоги. Прочность 14/20.

Броня +10

Сила +1»

«Пояс из змеиной кожи. Прочность 18/20.

Броня 10

Сила +2

Ловкость +2

Ночное зрение +2»

Что ж, не так хорошо, как то, что отняли у меня, но, как говорится, лиха беда начало. А теперь на форум. Пора наводить ужас на врагов.

Я потратил целых полчаса на сочинение новой темы. В результате на свет появился следующий манифест:

«Наказание для клана „Длань справедливости“».

«Как многим здесь известно, этот клан появился в этом мире только потому, что несколько детишек, напав в подземелье на низменному велению своих темных душна мирного игрока (меня), неожиданно были убиты. И, вместо того, чтобы признать ошибки юности, школота бросилась мстить за то, что не смогла меня одолеть.

Впрочем, до недавнего времени мы как-то уживались друг с другом, несмотря на всю их пикровку. Но увы, клан переступил границы, напав на мою группу на фарме и трусливоубив меня из засады. Да еще и обокрав вдобавок, как презренные ПКшеры.

Так что ставлю в известность руководство клана и всех его участников — отныне в городе Авельоне вы не в безопасности. Смерть ходит рядом. Единственная возможность начать играть спокойно — покинуть презренный клан лицемеров, ПКшеров и школоты.

На данный момент в клане „Длань справедливости“ отправлены на перерождение:

Подован (17 уровень) — 1 раз.

Полярный Лис (27 уровень) — 1 раз.

Джесссика (26 уровень) — 1 раз.

Список будет пополняться ежедневно до тех пор, пока клан-агрессор не выплатит мне единовременную компенсацию в 10000 золотых монет.

*Персонально для тебя, Джессика — я помню твои глаза. А ты помни, что то, что ты видела, будет повторяться. Пока ты не уйдешь из этого опретенного клана.*

*Удачи, смертнички.»*

Вот так вот. Я, не скрывая удовлетворения, пару раз перечитал сообщение. Как раз то, что нужно для разжигания неугасимой ярости у школьников. Манифест выглядел бы смешным, не появившись в нем уже трех реальных имен. А так — самое оно, то, что доктор прописал. Особенно удачной мне казалась мысль написать личное обращение к Джессике. Хотя и было подозрение, что она не из России и никогда его не прочитает. Зато другим полезно.

Наскоро перекусив, я снова нырнул в кокон. Ночной город ждал меня. Я даже уже решил, куда отправлюсь. Если «длани» по-прежнему контролируют канализацию, то там, рядом с выходами, должны найтись для меня несколько кандидатов в покойники.

Проявившись на стропилине, я неловко пошевелился и чуть не навернулся на мостовую с высоты третьего этажа. Пришлось попыхтеть, прежде чем удалось снова забраться на свой настен. Страшновато, однако, хоть и понимаешь, что ничего с тобой особого в любом случае не случится.

Вниз я спускался с предельной аккуратностью.

Улицы города за тот час, что меня не было, опустели окончательно. Неписи разошлись по домам, да и игроков стало заметно меньше. Что не помешало мне столкнуться с одним из них буквально нос к носу.

— Ой, извините, — пробурчал игрок и попытался незаметно свинтить по своим делам. Но я уже успел разглядеть у него лычку воровского клана и схватил его за рукав.

— Стой! Дело есть.

— А ну пусти сейчас же! — разнервничался СтивДж. Но за оружие хвататься благоразумно не стал, оценив, что я на десять уровней старше. — Пусти, я сказал, а то хана тебе!

— Угу, по айпи, наверное, вычислишь? — не удержался я.

— Клан...

— Вот насчет клана и есть разговор. Нужно весточку передать.

— Я тебе чего, посыльный?!

— Слушай, идиота кусок, если ты не передашь весточку старшим в вашем клане, я тебя прирежу прямо здесь и сейчас, дошло?

Похоже, проникся. Наверное, красноватый цвет моего ника тоже

поспособствовал.

— Просто передай по цепочке или отправь сообщение. Смертная Тень хочет обсудить выгодное дельце. Они меня уже наверняка знают. Я буду ждать в аукционном доме каждый день в восемь вечера. И, для тупых, если побудешь посыльным, велик шанс, что тебе от твоего же клана какие-нибудь ништячки посыпятся. Понял?

— Понял, — вот, а какого рожна, спрашивается, надо было выпендриваться?

— Ну, раз понял, удачи в прокачке. Если чем смогу по жизни — помогу. Бывай, — и, сделав щеглу ручкой, я скрылся из глаз. Немного театральности не повредит.

Идея попросить воровской клан о помощи и сотрудничестве возникла спонтанно, но очень мне понравилась. В конце концов, почему бы и нет. Если выгорит, то все, кроме «дланей», окажется только в плюсе.

Около входа в канализацию царил мир и покой. Один страж нагло дрых, второй занимался несравненно более полезным делом — чередовал прыжки и отжимания, прокачивая параметры. Молодец, что сказать. Оба часовых были немного помладше меня — двадцать второй и двадцатый уровни. Ради интереса я не стал активировать «критика», а, подойдя в стелсе к увлеченно отжимающемуся игроку, придавил его к земле своей тушкой и начал увлеченно изображать швейную машинку. Легкая победа. А соня так и не проснулся даже.

Черт, да я прирожденный диверсант, подумалось мне, когда спящий, получив удар, чуть не отделивший его голову от тела, отправился в края вечной охоты. Игровая механика, правда, порадовала небольшим фейлом — в реальности от такого умирают сразу, тут же пришлось добавить не желающему умирать противнику парочку ударов.

Лут в этот раз ничем особо не порадовал — пара золотых, да два отстойных меча, которыми только гвозди из заборов выковыривать. Я, впрочем, нашел им другое применение, потратив минут десять ради выщарапывания на стене дома зловещей надписи:

*«Смертная Тень идет за тобой!»*

Впрочем, насладиться лицезрением сего шедевра мне толком не удалось — какой-то непись, разбуженный царапанием, особо не разбирайясь, что почем, выплеснул мне на голову ведро воды. Пришлось удирать подобру-поздорову, бросив покореженный меч под стеной. В свое гнездо я вернулся мокрым, но очень довольным. И сразу же отправился на

форум.

Тема с угрозами, к моему несказанному удовольствию, уже оказалась в топе и набрала аж пять страниц обсуждения.

Сначала, понятно, как обычно высказались праздношатающиеся тролли. В целом — положительно для меня. Впрочем, троллям-то что, им главное — движуха на форуме. Мне советовали срочно примириться с Джессикой и срочно взять ее к себе... или просто взять. Сумму отступного большинство посчитало заниженной и порекомендовало запросить сразу пару миллионов — мол, сразу можно будет построить Темную цитадель и начинать порабощать мир. Ну и все в том же духе. Шутнички.

Осторожно высказался один из нерядовых «драконов» — в том духе, что, мол, он против насильтственного решения проблемы, но понимает мою позицию и вообще высказывает осуждение в адрес «дланей», подставивших под удар рядовых членов клана ради своих малопонятных амбиций. Прирожденный дипломат, прям.

Воры были менее деликатны и несколько их представителей прямо высказались за то, чтобы я продолжал «мочить заносчивых говнюков» и вообще переходил к ним в клан.

Очень порадовал сообщество наивный вопрос какого-то нуба. Бедолага, не совсем разобравшись в ситуации, спрашивал у меня совета, в какой клан ему вступить. Насоветовали ему много и разного, так что он обиделся, обозвал всех раками и исчез.

Одним из последних сообщений было лаконичное сообщение от одного из основателей воровского клана:

«Получили твое послание. Ок.»

Однако, быстро передали, отлично. Я быстро написал кратенький пост, информирующий общественность, что еще двое из «школоло-клана» были зарезаны сегодня во сне, как беспомощные котята, а потом свалил с форума. Надо было пользоваться преимуществом неожиданности, пока оно есть.

До конца ночи мне удалось повстречать стайку неофитов «дланей». Гном, дроу и три человека — все смешных уровней, от четвертого до шестого, топали куда-то по своим делам. И полегли, как один, на темной узенькой улочке, не оставив после себя вообще ничего ценного. Бедняги, они прямо как солдаты, павшие случайной жертвой генеральских замыслов.

А у меня выскочил новый уровень. Вместе с повышением скрытности и ночного зрения. Давно уже пора бы, кстати, по моему мнению. На этом я посчитал свою сегодняшнюю ночную миссию выполненной и, соблюдая

все меры предосторожности, отправился в свое укрытие под крышей дома. Чувствую, в гостинице мне теперь лучше не показываться. В номере-то не достанут, а вот на выходе — вполне. И даже стража вмешиваться не станет — ник у меня уже набрал насыщенно-красный цвет, недвусмысленно сигнализируя всем о том, что со мной, в случае чего, можно особо не церемониться. Суровые будни плееркиллера, так сказать.

На форуме творился какой-то ад. Незабвенный Дуриэль, видать, почувствовавший в последнее время вкус власти и яростно негодовавший против того, чтобы ему и его клану ставил палки в колеса какой-то одиночка, в лучших традициях агрошколоты грозился найти меня в реале и жестоко покарать. Сочувствующие тролли предлагали посильную помочь в вычислении моего скайпа и айпи, а также проводили сбор средств на покупку Дуриэлю билета от его школы до моего дома. Парочка новичков из уничтоженной ночью группы никакими карами мне не грозила, но взывала к администрации игры с просьбой забанить нехорошего человека, то есть, меня. Что удивительно, один из модераторов ответил на крики о помощи, обрисовав политику невмешательства администрации во внутриигровые процессы. Проще говоря, послал жаловаться кланлидеру. Тролли немедленно уточнили, для полной ясности, что кланлидер — это та самая школота, которой собирают деньги на проезд...

Я скромно оповестил общественность о пяти новых жертвах, обновил первый пост, который с каждым разом выглядел все солиднее, и отвалился спать. Игра-играй, а спать в реале все же иногда нужно.

Снился мне Дуриэль, который ползал по стене около моего игрового убежища и требовал отдать ему скайп в вечное пользование. Проснулся я из-за этой сволочи злой, невыспавшийся и с большой головой. Играть не хотелось совершенно. Зато почему-то пробило сделать дома уборку, вынести мусор и сходить в магазин — купить чего-то посвежее тех подозрительных вещей, что притаились у меня в холодильнике.

На обратной дороге голова, наконец, прошла и я неожиданно вспомнил, что у меня скоро встреча в игре. Черт, некрасиво будет, если я опоздаю. Игровое время в Ательоне отличалось от моего всего на час, так что пора и поторопиться, на дворе сумерки...

Войдя в игру, я привычно чуть было не свалился с балки, на которой проявилось мое тельце, но в этот раз удержался гораздо увереннее. Следующим шагом стало переодевание — я снял все купленные и награбленные вещи и спрятал их рядом со своим укрытием, оставвшись в стандартном облачении. Если меня сейчас убьют, неважно, на встрече или нет, то так я точно ничего не потеряю. Затем принялся обдумывать свой

спуск. Слезть-то было несложно, но время — час пик и по дорогам туда-сюда шастают толпы игроков и неписей. Вдруг кто-то окажется с наблюдательностью и увидит меня, ползающего по стенке? Не хотелось бы рассекретить убежище.

К сожалению, другого пути не было. Внутрь хода нет, наверх крыши не заберешься, осталось только вниз. Ну, поехали... Набросив невидимость и торопясь, как на пожар, я ринулся вниз. Несколько раз за спуск даже, в лучших традициях паркура, разжимал руки и пролетал до следующей завитушки. Система оценила подвиг и выдала мне плюс к акробатике почти у самой земли. Похоже, как и везде — чем сложнее вещи делаешь, тем быстрее растешь.

Вроде бы никто ничего не заметил. До встречи оставалось еще полчаса и я, стараясь не выходить из невидимости, быстрым шагом отправился на центральную площадь. Успел. Самым главным при быстром перемещении в невидимости оказалось не налететь на какого-нибудь прохожего. Тут люди привычные ко всячому, спрашивать и пугаться не будут, приложат от всей души тем, что попадется под руку, а дальше уже разбираться начнут. Если начнут, конечно.

Аукционный дом, как обычно, был полон народа. Но здесь действовало всеобщее перемирие, установленное, как гласила легенда, могущественным заклятием, а на деле — обычным системным ограничением. Так что на меня всем было, в общем-то, до лампочки. Подумаешь, красный ник. Время до встречи еще было и я заскочил в кабину. После того, как у меня забрали практически все, собранное непосильным тяжким трудом, я как-то раздумал менять легендарные наручи на что-то там еще. Только продажа. Тем более, что по обмену опять ничего стоящего никто не предложил. Разве что «Грозовые стрелы» увеличили свое предложение до двенадцати тысяч. Но нет, только аук, только хардкор... Я переставил лот на открытый аукцион сроком на неделю. Надеюсь, кто-то из клановых воротил с радостью отдаст за наручи все свои нажитые кровью и потом деньги. А мне пора на встречу.

## Глава 10

— Ну, привет, народный мститель, — едва я появился в зале, ко мне подошли двое игроков. Говоривший обладал классической преступноворовской внешностью, сорок пятым уровнем и звучным именем Апофеоз.

— А он здесь зачем? — я мотнул головой в сторону второго игрока, рядом с ником которого — Старый Дракон, — виднелась эмблемка клана черных летающих ящериц. Раскачался он, кстати, знатно, пятьдесят третий уровень.

— Мы с моим коллегой, — Апофеоз выделил слово «коллега», — являемся кем-то вроде руководителей и службы безопасности наших кланов. И мы оба заинтересованы твоим гипотетическим предложением. Ты не против?

— Да, в общем, нет...

— Отлично. Тогда у нас тоже есть предложение. Мы сняли тут в паре шагов небольшой кабинетик в ресторане. Собственно, предлагаю поговорить там. Без лишних глаз и ушей.

Дракон согласно хмыкнул, осматривая меня изучающим взглядом.

— Э... без проблем. Только прошу меня заранее простить, я по дороге невидимым буду. Не хочу светиться всем подряд.

— Да тоже без проблем, — махнул рукой вор. — У нас все равно наблюдательность есть, да и к постоянным исчезновениям наших теней все уже привыкли.

Ресторанчик оказался уютным и очень маленьким. А вот кабинет, в который нас направил любезнейших хозяин, был просторным и явно мог использоваться для более крупных собраний. Аккуратно рассевшись в уютных креслах, мы уставились друг на друга. Первым заговорил вор.

— Ну что же вы, говорите, мы слушаем, — черт, я как-то упустил из виду, что это я пришел делать предложение, от которого нельзя отказаться, а не они.

— Кхм, — я поднялся и взял со столика стакан воды. Мне почему-то всегда было легче, разговаривать, ходя по комнате. — Насколько в данный момент известно всем сторонним наблюдателям, в Авелионе со стороны игроков сейчас представлены три серьезных объединения. Многоуважаемый преступный мир, не менее уважаемый клан Черных Драконов и низменный и презираемый всеми здравомыслящими людьми клан Дланей Справедливости. Я прав?

Старый Дракон задумчиво хмыкнул.

— Не уверен, что все в городе разделяют ваши взгляды, но в целом вы правы. Продолжайте.

— На данный момент у меня сложилось впечатление, что «Сумеречные тени» ориентируются на, скажем прямо, подграбление под себя имеющейся в городе сферы экономики и существующих преступных сообществ. Предполагаю, что, рано или поздно, это начинание увенчается успехом. — Апофеоз самодовольно хмыкнул. — В свою очередь, «драконы» делают упор на военную составляющую и построение своей собственной независимой экономической системы, о чем свидетельствует хотя бы налаженная торговля эксклюзивными питомцами.

Я отпил водички и на секунду задумался. Слушать-то меня слушают...

— Третья же сторона, в отличие от этих двух сообществ, сформировалась спонтанно, к чему я даже был причастен, — оба моих собеседника синхронно улыбнулись, видать, вспомнив, с чего начиналось становление «дланей». — И до сих пор не имеет у себя за душой практически ничего, кроме количества своих, гм... членов. Благодаря пропаганде, если игрок подумывает вступить в какой-либо клан в нашем городе, скорее всего, он вступит именно к ним, прельстившись количеством членов клана и возможностями быстрой прокачки на низких уровнях.

— А если немножко поближе к делу? — проявил нетерпение Апофеоз. — Это все мы, в общем-то, и сами знаем.

— Это всего лишь была вступительная вводная, тонко намекающая на то, что у нас с вами сейчас один и тот же стратегический противник.

— Допустим, — проговорил Дракон. — И?

— Я предлагаю вам создать негласную коалицию для того, чтобы уничтожить этот клан.

Апофеоз скептически хрюкнул. Дракон, не особо сдерживаясь, заржал.

— И в чем же будет заключаться страшная договоренность?

— О, господа, я все продумал! Как разрушить достаточно мощный и влиятельный клан? Нужно остановить приток новых рекрутов, это раз. И нужно добиться оттока уже существующих членов клана — это два. Для этого нужны смерти игроков и пропаганда. И вот тут вам нужен я.

— Правда? — Дракон, похоже, изрядно веселился.

— Разумеется. Вам невыгодна война. Она вообще редко бывает выгодна. Я же предлагаю загрести весь жар моими руками. Я сражаюсь и убиваю, вы обеспечиваете мне всестороннюю поддержку. В результате ваши противники слабеют и вы спокойно делите город, не оглядываясь больше на них...

— А знаешь, как это выглядит с нашей стороны? — внезапно серьезным голосом произнес Апофеоз. — Одиночка, поссорившийся с целым кланом, причем довольно влиятельным, пытается спасти свою задницу всеми доступными способами, попутно отомстив врагам чужими руками. Подумай сам, ты свою войну все равно будешь вести, поможем мы тебе или нет. Смысл нам вмешиваться? Парень ты, судя по всему, упорный, «Длани» точно хлебнут от тебя лиха. По крайней мере, их мелкота. Мы в плюсе и никаких затрат.

Вот так вот, мордой — да в грязь. В принципе, чего-то подобного я ожидал, хоть и гнал прочь подобные мысли. Но еще не все потеряно.

— Хорошо, посмотрим с другой стороны. У вас сейчас есть возможность создать миф, ужас этого города. И при этом этот созданный миф будет очень вам благодарен в дальнейшем. Кто знает, что вам потребуется сделать чужими руками в недалеком будущем?

— Да нам, в общем, и своих рук хватит, — обезоруживающе улыбнулся вор. — Мы уж как-нибудь и сами...

— Погоди, — перебил его Дракон. — Мне нужно подумать над перспективами.

Я с надежной посмотрел в его сторону. Интересно будет, если он заинтересуется. Рассчитывал я на воров, а больше шансов, получается, на то, что клюнут воины.

Через пару минут ожидания Дракон, наконец, что-то надумал.

— Ты точно не хочешь в этом поучаствовать? — спросил он вора. На лице у того промелькнула сложная гамма противоречивых чувств, но он все же отрицательно мотнул головой.

— Хорошо, тогда мы останемся с нашим новым другом обсудить кое-какие детали. Рад был тебя видеть, Апофеоз, надеюсь, провернем вместе еще не одно дельце.

Вор, понявший, что его попросту выпроваживают, не стал качать права, отвесил шутливый поклон, заверил всех в своей лояльности и растворился в воздухе. Хотя нет, моя наблюдательность не подвела, исчезнувший было Апофеоз снова появился в поле зрения, стоило мне только слегка прищурить глаза. Выглядел он как-то... серовато, что ли. Почти как призрак.

Призрак еще раз улыбнулся напоследок и исчез за дверью.

— Ну что же. Теперь можно начать серьезный разговор. Присаживайся, не мельтеши.

Я состроил недовольную мину и сел.

— А теперь, рассказывай свой план. Только без отступлений, четко и

ясно. Что и как будешь делать ты, что и как — мы. И что должно получиться в итоге.

Похоже, военный. Небось, весь клан — это какой-нибудь полк, который зверюга-полковник загнал в капсулы, чтобы солдатики фармили ему шмот...

— Вариант первый, самый простой и самый неэффективный. Ваш клан помогает мне с тремя вещами — начальный шмот, если меня поймают и опять прибьют, информацией — думаю, у вас ее хватает при таком подходе к делу, а также с изготовлением и распространением листовок.

— Поподробнее про листовки.

— Все просто. Текст должен быть примерно такой: «Ты все еще в клане „Длань Справедливости?“ Тогда я иду за тобой! Смертная Тень». Ну, или что-то в этом духе, — поправился я, заметив, как сморщился Дракон. — Главное, чтобы было понятно, что к чему. Чтобы новички видели, а те, кто в клане — задумались, не свалить ли оттуда.

— Понятно... С листовкой подумаем. Второй вариант?

— О, второй вариант — это идеал. Все примерно то же самое, но! Вместе со мной по городу ходит несколько ваших воинов. Лучников, желательно. И очень желательно — с ядовитыми стрелами. А именно — с теми, которые наносят много потокового урона, но не убивают до конца, — я не удержался, снова встал с кресла, глотнул воды и снова принялся вышагивать по комнате.

— Насколько я знаю, Наблюдательность второго уровня дает знание того, кто тебя убил, верно? Но не дает знания того, кто ранил. А я очень сомневаюсь, что кто-то в нашем городке прокачал ее выше второго уровня.

— Есть такие... Но не в их клане.

— Хм. Это хорошо. Так вот. Ваш лучник пускает стрелу, жертва теряет все здоровье, я наношу добивающий удар. Вы забираете лут, ваши стрелы и мы идем валить следующего. Разумеется, я буду признателен, если мне тоже перепадет что-то из трофеев. Но, в принципе, я буду работать за идею. Вы же обескровливаете враждебный клан, не развязывая полномасштабной войны. Грубо говоря, я буду чем-то вроде капера, выступающего на вашей стороне. Максимум выгоды, никакой ответственности.

— Капер, значит... Я тебя понял. Выглядит достаточно интересно... — он побарабанил пальцами по столу и немного подумал. — Хорошо, тогда завтра, в девять вечера, встретимся здесь. Нужно согласовать все с кланом.

— Договорились, — я постарался не выдать своего разочарования — в мыслях я уже сегодня ночью наводнял улицы города трупами врагов.

— Тогда до завтра! — Дракон пожал мне руку и быстро вышел.

Идти на улицу и снова убивать кого-то мне не хотелось. Собственно, мне сейчас, в свете открывшихся призрачных, но заманчивых, перспектив, вообще ничего делать не хотелось. Но вечно в кабинете сидеть не получится, тем более, что хозяин ресторана уже пару раз с намекающим видом заглядывал в дверь.

Ночь, улица, фонарь, аптека... то есть, гномья лавка неподалеку. Да пошло все... не хочу сегодня играть...

Немного отойдя от главной площади, я нашел подходящую стену и, даже не скрываясь, быстро полез вверх. Идти до захоронки с вещами было лень.

— А ну, слазь немедленно! — раздался грозный окрик. Я, повиснув на одной руке, посмотрел вниз. Внизу стояли трое стражников и пялились на меня. И откуда только взялись. Парочка игроков, проходивших мимо, остановились и приблизились, наблюдая за ситуацией.

— А то что? — не удержался я. Из оружия у стражи виднелись только алебарды, которыми меня, повисшего на уровне третьего этажа, достать было проблематично.

Главный в тройке, седовласый и очень колоритный воин в испещренной отметинами золотистой броне, аж дар речи потерял. Правда, ненадолго.

— А то немедленно будешь отправлен в темницу за отказ повиноваться доблестной страже города! Быстро вниз!

— Да мне и тут хорошо! — настроение потихоньку начинало улучшаться. Почему бы и не повеселиться немного. Тем более, интересно, как они меня будут доставать отсюда.

Игроков, смотрящих на действие, собралось уже пятеро.

— Йохан — быстро полез и снял этого нарушителя!

— А почему сразу я... — затрещина мигом разъяснила стражнику все ошибки молодой жизни и он, оставив щит и алебарду, нерешительно пошел к стене.

— Давай, Йохан, мы верим в тебя! — раздался крик со стороны игроков. Десятник обернулся, но, не найдя никаких правонарушений, сплюнул и забористыми матюками подзадорил подчиненного.

Вися на морде какой-то горгульи, я с интересом наблюдал за стражником. То, что сила у городской стражи была прокачана запредельно, давно уже выяснили незадачливые игроки, попытавшиеся кого-то из них прибить. А вот ловкость, похоже, не по детски хромала — лез вверх Йохан медленно и очень опасливо.

Я перехватился другой рукой и принялся отколупывать кусочки

штукатурки со стены.

— Ах ты, гад! Именем закона... Кха, тьфу! — На лезущего вверх стражника, благодаря моим стараниям, начал сыпаться сор и мелкие камешки.

— Йо-хан! Йо-хан! — группа игроков решила подбодрить верхолаза.

— Лезь быстрее, отрыжка ящерицы!!! — десятник, видимо, тоже.

Когда взмокшему от усилий Йохану осталось до меня всего пару метров, я разжал руки. И врезался ботинками прямо в измученную физиономию стражника. Столкновение позволило мне снова уцепиться за лепнину, Йохан же оказался менее удачливым и, отчаянно вопя, полетел вниз. Шмяк. И вопли сменились душераздирающими стонами. Со стороны игроков донесся вздох разочарования и довольные смешки. Видать, успели уже и пари заключить.

— Вы! — десятник обернулся к кучке невольно отшатнувшихся игроков. — Десять золотых за помощь в поимке преступника!

И когда это я успел стать преступником, интересно. Вишу себе, никого не трогаю... Ого...

Мне повезло, что среди собравшихся игроков не было по-настоящему высокоуровневых. Те приложили бы меня в два счета. А так я всего лишь получил две царапины от стрел и несильный ожог от молнии. Услышав о награде, эти нехорошие люди сразу же перешли из разряда болельщиков в стан моих кровных врагов... жадные крабы.

Едва прия в себя от неожиданного нападения, я, словно в замедленной съемке, увидел росчерк новой ослепительно-белой молнии, протянувшейся от одного из игроков, прошедшей совсем рядом и ударившей в каменную голову, за которую я держался...

Меня окатило облаком раскаленных осколков, руки потеряли опору и я, как и Йохан совсем недавно, полетел вниз. Впрочем, акробатика и ловкость у меня были явно заметно лучше — рука сама ухватилась за новый выступ всего в паре метров ниже точки отрыва.

### «Акробатика +1»

— Стреляй в него! — надрывался десятник, предвкушая момент, когда я попаду к нему в руки. — Еще!

Да хрен вам... шутки кончились. Я ушел в стелс и рванулся вверх по стене. И тут же, шипя от боли, вывалился из невидимости, словив еще одну стрелу. Гадство. Хорошо хоть, что маг промазал. Мимо пронеслась еще пара стрел. Не возьмете, волки позорные... От пришедших на ум слов

захотелось заржать во весь голос, но я лишь шустрее полез наверх.

За те полминуты, что потребовались мне для того, чтобы добраться до крыши, в меня попали еще три раза, заставив ругаться нехорошими словами и спустив здоровье до критической отметки. И тут я опять уперся в крышу. В том плане, что эта самая крыша, в которую уходила стена, на метр выдавалась в сторону и залезть на нее просто так не представлялось возможным.

Еще одна стрела царапнула по ноге, сняв несколько пунктов здоровья. Десятник внизу злобно грозил мне кулаком, грозя всеми возможными караами. Похоже, надо прыгать... Тут все равно добывают, сволочи. А так хоть шанс есть.

Я подтянул ноги и нашупал ими более-менее надежную опору... сейчас... сейчас... Новая стрела звякнула об стену прямо рядом с носом, сбив весь настрой. Невольно глянул вниз и заметил, как над одним из игроков сгущаются серебристые звездочки. Я не я буду, если это не повторение той злобной молнии, которая сбросила меня совсем недавно со стены.

Наверное, со стороны это выглядело очень эффектно. Когда я, в облаке осколков и окутанный сиянием от вспышки молнии, спиной вперед отпрыгнул от стены. На деле же было больно от осколков и очень страшно в тот момент, когда край крыши промелькнул перед глазами и начал стремительно удаляться, исчезая в сумраке ночи... Впрочем, зацепиться за карниз все же удалось.

### «Акробатика +1»

Здорово. Отныне никаких дурацких подпрыгиваний и подтягиваний. Только полеты над пропастью, ага.

Мимо свистнула еще одна стрела. Ну правильно, вишу здесь как сарделька... Подтянуться и вылезти на крышу особых проблем не доставило. Правда, напоследок схлопотал стрелу в мягкое место... Не столько больно, сколько обидно.

Настроение после происшествия заметно улучшилось. И вообще, жизнь на крышах прекрасна. Почему я тут раньше не гулял?

Где-то с час я шастал по верхнему ярусу города, знакомясь с ним. В принципе, удобно. Разве что иногда черепица под ногами разъезжается, да время от времени приходится перепрыгивать с крыши на крышу. Страшно, зато акробатика растет семимильными шагами — за час еще два уровня.

Минус был только в том, что, как оказалось, делать на крышах

совершенно нечего. Да, интересно посмотреть на город с высоты птичьего полета. Да, можно полежать на уютной черепице и полюбоваться на звезды. Вон, комета даже, кажется, на небе есть. Красненькая. А больше...

Окон в крышах не делали. В трубы не залезть — слишком узкие. В другую часть города, ко дворцу или же к важным административным зданиям — не подобраться, слишком большие расстояния до нужных зданий. Вот и получилось, что через час исследования городских вершин я вернулся в центр города и разлегся на пологом скате одной из крыш, посматривая то вниз, на площадь, то вверх, на звезды. На площади было пусто и спокойно. Только парочка стражников лениво прохаживалась по периметру. Правильно, почти полночь. Сейчас неписи уже спят, а игроки, оставшиеся в игре, или шастают в глубине города, занимаясь честными и не совсем честными способами заработка, или вообще промышляют где-то за городом, фармя в близлежащих лесах.

Я отвернулся от площади и засмотрелся на небо. Ночи в южных широтах — это вообще нечто, помню из реальной жизни. Тут так же. Бездонная чернота космоса, сверкающие бриллианты звезд... Кстати, надо Мыша вызвать, а то совсем про него забыл.

Питомец материализовался рядом, пискнул неопределенным тоном и тоже уставился вверх, забравшись мне на грудь. Я погладил черную шерстку. Идиллия. Неподалеку в переулке раздались какие-то вопли и звон оружия, но я даже не обратил внимания. Все-таки,ечно можно смотреть не только на огонь, воду и выдачу тебе зарплаты. Звездное небо тоже можно наблюдать долго... очень долго...

*«Вы получили навык „Звездочет“. Текущее значение 1.»*

Надо же. И что он дает?

*«Навык позволяет лучше разбираться в тайнах звезд. От определения сторон света до предсказания будущего».*

Ну, пусть будет... Вот только, боюсь, так и останется непрокачанным. Сколько я там на звезды смотрел? Ого, чуть ли не час, если ориентироваться по часам на башне аукционного дома. Сомневаюсь, что у меня найдется время и желание его развивать. Впрочем... небо манило своей глубиной, Мыш умиротворенно посапывал на груди... Я снова уставился на звезды. Где-то через полчасика я заметил, что, если сконцентрироваться на каком-то созвездии, то через несколько минут оно

как-бы выступает из небосвода, становятся ближе, позволяя рассмотреть себя во всех подробностях. Некоторое время я лениво забавлялся с новым умением, пытаясь получить какие-то бонусы, но ничего не добился.

И даже не заметил, как провалился в сон.

Разбудил меня банальный холод. И Мыш, пищащий что-то тревожное. Я завертел головой, разминая затекшую шею. Врагов вокруг вроде бы не было видно, часы на башне показывали без десяти минут четыре ночи...

— Ты чего разорался, глупый? — Мыш сидел у меня на животе, уставившись в небо и злобно пищал. Я посмотрел вверх. Все то же самое, только замеченная ранее комета, вроде бы, стала чуть крупнее.

Поскольку ничего интересного там больше не наблюдалось, я начал всматриваться в комету. Мыш примолк. После пары минут интенсивного всматривания красная хвостатая звездочка легонько дрогнула и чуть приблизилась. Мыш, похоже, чувствовавший отголоски моих чувств — а может, и все чувства, кто знает? — подпрыгнул, взлетел и сделал надо мной круг, разразившись радостным писком. Мол, заметил, наконец.

— Ну ладно... что там с этой кометой... — я продолжил всматриваться. Через пять минут, когда глаза уже начали болеть и слезиться, комета снова дрогнула и увеличилась в размере еще раз. Включу-ка я запись видео, вдруг что интересное выскочит.

Минут через десять комета приблизилась еще немножко. Интересно, это Звездочет так работает? Стало видно ядро, окутанное кроваво-красным облаком. Затем комета неожиданно стронулась с места и поползла ко мне.

— Э, э... — я усиленно заморгал и потряс головой. Комета в моих глазах отскочила в даль. Но на небосклоне все оставалось так же — она медленно приближалась. Что за хрень? Мыш разразился писком и бросился в сторону.

«Внимание, вы первыми увидели надвигающийся Армагеддон. Спасайтесь!»

«Наблюдательность +1»

«Вы направили Армагеддон на дружественный город. Получена особенность „Опасный сосед“..»

«Вы выучили заклинание „Звездопад“. Уровень заклинания — внесистемное, уникальное, доступно в единственном числе.»

Не понял, чего делать-то? Что это все вообще значит? Какой Армагеддон?!

«Внимание, надвигается Армагеддон! Спасайтесь! Осталось 59 секунд... 58...»

— Как, бля, спасаться?!! — я почувствовал приближающуюся задницу, но что делать-то?! Заметался по крыше, перепрыгнул на соседнюю, надеясь удрать из эпицентра, если он будет в районе площади. Дальше, дальше...

Мог бы не стараться. На небе комета внезапно рассыпалась на россыпь искр и я остановился. От ковровой бомбардировки на соседней крыше не спасешься. Один фиг, умирать...

Счетчик на краю поля зрения отсчитывал секунды, а я во все глаза смотрел на приближающиеся искры. Судя по разбросу, накроет весь город... Искры рассыпались на мелкие точки и я понял, что одним городом дело не обойдется.

Десять секунд, девять, восемь... Мелкие точки уже не выглядели точками. На город и окрестности падал самый настоящий метеоритный ливень. Внизу, с улицы, раздались испуганные вопли. Кто-то, похоже, только очухался.

Три секунды, две... Сияющий росчерк пронзил пространство в районе центральной площади и крыша под моими ногами подпрыгнула. По городу пронесся гулкий удар, а в месте падения метеорита в небо удариł столб огня, дыма и обломков.

— Пиздец... — я невольно выматерился. И это все моими стараниями... В спину внезапно ударила горячая волна и я почувствовал себя в роли супермена. То бишь, летящим куда-то без смысла и цели, но зато красиво и с пафосом. В полете меня развернуло и я успел увидеть, как новый росчерк небесного огня насквозь прошивает дом, на котором я только что стоял. Удар, из дыры в крыше выплескивается столб пламени, затем дом плавно наклоняется в сторону... И все это на фоне огромного огненного гриба, вырастающего где-то на месте Восточных ворот города. И множества мелких росчерков, прорезающих небосвод повсюду.

А затем мой полет прервался жестоким ударом о стену дома. Жизни мгновенно упали в критическую зону. Хорошо еще, что я чудом успел зацепиться за какую-то железную финтифлюшку и не упал вниз. Здание напротив мягко осело и, окутавшись клубами пыли, сложилось внутрь, погребая под обломками все прилегающее пространство. Пыль окутала меня плотным облаком и мгновенно забилась в нос и рот, заставив раскашляться.

А затем город содрогнулся в очередной раз и крюк, надежный крюк, на котором я висел, вывалился из стены, отправив на землю. Точнее, на гору

обломков, оставшихся от соседнего здания. Гора, к счастью, была высокая, так что я даже каким-то чудом не убился. Быстрее отсюда... Я, хромая, спотыкаясь и ничего не видя из-за окутавшей улицу пыли, бросился куда-то бежать. Почти сразу же натолкнулся на кого-то и полетел на землю. Вскочил, помчался дальше. За спиной мягко ухнуло и дохнуло жаром. Нафиг, нафиг отсюда...

То, что я занимаюсь глупым делом, до меня дошло только через пару минут. Ад творился повсюду, куда не беги. Остановился я только после того, как очередной метеорит рухнул прямо на улицу, куда я собирался бежать. Мостовая ушла вниз, на мгновение показав какие-то подземелья, затем из пролома выплеснулось пламя, а потом дома по обе стороны пролома одновременно наклонились и сошлись над ним этаким шалашиком. Пару мгновений постояли так, а затем стена левого внезапно треснула и рухнула в огонь. Все остальное сооружение посыпалось за ней.

— Беги! Не стой! — какой-то игрок схватил меня за рукав и куда-то потянул. — Погибнешь!

Я с трудом вырвался и остался на месте. Народ, похоже, еще не понял, что тут везде смерть. Хотя... Точно! Есть же системные здания, обеспечивающие безопасность! Та же гостиница!

Всю апатию с меня как рукой сняло. Пора выживать! Где только эта чертова гостиница? После полета и блужданий в пыли я что-то слабо представлял себе, в какой части города я нахожусь. Но центр, вроде бы...

В том месте, куда я собрался, снова сверкнуло и вверх взвился огненный смерч. Самое место для прогулок.

Впрочем, до площади я добрался неожиданно легко. Что-то рушилось сзади, один раз метеорит упал совсем рядом, на соседней улице, но меня больше не бросало, не взрывало и не плющило. Даже здоровье немножко восстановил.

Площадь представляла из себя этакое мирное озерцо из расплавленного камня, по берегам которого виднелись сплошные развалины и стояли относительно целыми три здания — аукционный дом, банк и магистрат. У дверей которых столпилось уже пара десятков фигур. Видать, не я один такой умный. Я было рванулся к магистрату, но, взглянув на небо, развернулся и стремглав бросился обратно в проулок.

Удар был страшен. Меня опять швырнуло на землю и приложило об стену дома. Если бы не ночной бонус, я, похоже, давно был бы мертв. И не один раз. Развернувшись, я сумел насладиться картиной того, как волна расплавленного камня омыает ступени банка, превращая собравшихся там людей в головешки, а потом... твою мать! Я, не потрудившись даже встать,

на четвереньках ринулся подальше от огненного цунами. Успел, спрятался за какими-то развалинами.

Затем город накрыло еще раз. Как я понял, армагеддон состоит из двух стадий и сейчас пришла пора второй.

Воздух наполнился свистом и воем. А затем с небес обрушился град мелких метеоров. Они уже не рушили здания и не вызывали огненные фейерверки, зато скрываясь от них на открытой местности можно было только чудом.

Уцелевшие стены домов раскрашивались аккуратными дырочками, мостовая разлеталась фонтанами брызг, какого-то орка, пытающегося убежать от опасности, прямо на моих глазах аккуратно разорвало напополам... Я лежал, притаившись, под обломками стены и ждал, когда же очередной удар оборвет и мое существование. Дождался другого.

*«Местность попала под действие Армагеддона. Будьте осторожны. Мир уже не будет прежним.»*

*«Внимание! Все государственные здания в городе Авельон начнут функционировать только через 24 часа.»*

Неужто все?

*«Вызвали Армагеддон ивыжили подегоударом. Вы получаете особенность „Неумирающий“..»*

*«Вы убили игроков: 131. „Убийца +118“. „Каратель +13“..»*

*«Вы получаете умение „Аура Убийцы“. Текущее значение — 1..»*

*«Вы убили НПС: 520. Вы получаете навык „Враг народа“. Текущее значение — 520. Внимание, это негативный навык, ознакомьтесь с описанием.»*

*«Вы убили монстров: 311..»*

*«Поздравляем! Вы повысили уровень на 27..»*

*«Поздравляем! Вы достигли 50 уровня и можете выбрать 3 очередных умения вашего героя! На выбор:*

*Аура ночи.*

*Арбалетчик 1 уровня.*

*Арбалетчик 2 уровня (нужен навык первого уровня)*

*Наблюдательность 1 уровня (уже взято).*

*Наблюдательность 2 уровня (уже взято).*

*Мастер кинжала 1 уровня.*

*Мастер кинжала 2 уровня (нужен навык первого уровня).*

## *Невидимка 2 уровня.»*

Я как стоял, как говорится, так и сел. То есть, все, что тут случилось, это, типа, я виноват? И что теперь со мной сделают? А, впрочем, кто сделает-то, живых тут по пальцам пересчитать можно... Так... В любом случае, сначала стоит раскидать умения и разобраться во всем том, что свалилось. А вылезти на свет божий я всегда успею.

Я забился поглубже под каменную плиту и притаился, рассматривая логи.

Двадцать семь уровней... это ж просто жесть какая-то. И самое обидное, что Мыш, умерев во время катаклизма, так и остался без опыта. Ладно, наверстаем... Сто тридцать пять очков характеристик. Да я теперь топ-игрок прям... Жалко, система уже зафиксировала рассвет. Но все равно статьи смотрелись внушительно.

Теперь умения. Собственно, благодаря уже полученной в игре Наблюдательности, выбор был не особо велик. Кстати, что там второй уровень дает?

*«Наблюдательность 2 уровня. Повышает шансы обнаружить спрятанные вещи и спрятавшихся противников. Позволяет узнать, кто явился причиной вашей смерти, позволяет увидеть повтор вашей смерти, позволяет увидеть уровень игрока/НПС/монстра, увеличивает навыки „Картограф“ и „Кладоискатель“ на 1.»*

Классная штука, кстати. Наверное, на третьем уровне вообще вагон плюшек.

Мастер кинжала оказался аналогом арбалетчика — те же десять процентов урона за каждый уровень умения, но для кинжала. Невидимка второго уровня позволял оставаться в невидимости даже при получении урона и поднимал навык скрытности на пять. Ну, вот их я и взял в итоге. Затем раскидал характеристики и взглянул на свои параметры.

### ***Смертная Тень. Уровень 53:***

*Урон — 30-30(15-15)*

*Здоровье — 400(200)*

*Мана — 200(100)*

*Броня — 0*

*Сопротивления — 0*

**Характеристики:**

*Сила* — 60(30)  
*Восприятие* — 64(32)  
*Ловкость* — 70(35)  
*Выносливость* — 40(20)  
*Интеллект* — 20(10)  
*Удача* — 25(12,5)

**Особенности:**

*Полог тьмы*  
*Первооткрыватель* (4)  
*Опасный сосед*  
*Неумирающий*

**Умения:**

*Невидимка* (2)  
*Наблюдательность* (2)  
*Критик*  
*Аура Убийцы* (1)  
*Мастер кинжала* (2)

**Навыки:**

*Скрытность* — 44,5(22)  
*Ночное зрение* — 19(9,5)  
*Кладоискатель* — 6(3)  
*Каратель* — 16(8)  
*Акробатика* — 16(8)  
*Взломщик* — 1(0,5)  
*Блок* — 1(0,5)  
*Живодер* — 4(2)  
*Осквернитель* — 1(0,5)  
*Картограф* — 2(1)  
*Идентификатор* — 0,04 %(0,04 %)  
*Шкуродер* — 8(4)  
*Пловец* — 2(1)  
*Убийца* — 128(64)  
*Звездочет* — 1(0,5)  
*Враг народа* — 520

Жалко только, опять с вещами, оставленными где-то среди полуразрушенного города, попрощался. И урон от голых рук совсем смешной. И еще было обидно, что «Враг народа», в отличие от полезных навыков, не уполовинился.

В остальном же — вполне себе. Теперь нужно разобраться с тем, что мне досталось нового и непонятного...

*«Неумирающий. При получении урона, равного или превышающего показатель вашей полной жизни, вы получаете лишь урон, равный (ваша полная жизнь -1).»*

Прочитал два раза, пока дошло. То есть, неожиданно с одного удара меня теперь не убьют. Хоть миллион урона войдет. Но только при условии, что у меня совершенно полная жизнь, иначе не прокатит. Соответственно, второй удар тоже отправит к праотцам, то бишь, на место возрождения.

*«Опасный сосед. Рядом с вами время от времени случается что-то опасное. Страдают только окружающие. Внимание, особенность может повлиять на отношение к вам игроков и НПС.»*

Ну, Армагеддон уже произошел, что уж хуже.

*«Аура Убийцы. Вы убили 100 невинных игроков и ваша злоба начала проникать в этот мир. На расстоянии 10 метров от вас все игроки начинают получать урон в 1 единицу в секунду. Аура никак не выделяется и никак не отслеживается, равно как и урон. Отключение ауры стоит 10 маны в секунду. Во время отключения регенерация маны равна нулю. Аура блокирует действие такой же ауры у другого игрока.»*

Я, похоже, становлюсь не по детски опасным для всех окружающих. Интересно, если заполучить такую ауру, но уровня этак пятого-шестого? А что, сел на главной площади города и с умилением смотришь на то, как все вокруг дохнут... Хорошо еще, на НПС не действует.

*«Враг народа. Вы убили НПС и их отношение к вам ухудшилось. На уровне 10 — невозможно торговаться в магазинах. На уровне 50 — цены в магазинах увеличены в 2 раза. На уровне 100 — вы не можете торговать с НПС. На уровне 250 — вас считают врагом все НПС, кроме административных служащих. На уровне 500 — вы объявлены в розыск и*

*за вашу голову назначена награда. На уровне 1000 — вы не можете пользоваться гостиницами, аукционными домами, банками, почтой. На уровне 5000 — вас преследует Кара Богов.»*

А вот это какой-то фееричный полярный лис. И что мне теперь делать с такой репутацией, спрашивается? Разве что ходить под вечной невидимостью, боясь из-под нее нос показать... Или сваливать в леса, туда, где этих самых НПС нет в принципе...

*«Звездопад. Внесистемное уникальное заклинание. Обрушивает звезду с неба в ту точку, где находится маг. Урон вариативен и не зависит от параметров мага. Радиус поражения вариативен и не зависит от параметров мага. Откат заклинания — неделя. Для совершения заклинания требуется сосредоточиться на звезде в течение десяти минут.»*

Попробовать, что ли...

## Глава 11

Решив не унывать раньше времени, я, закопавшись поглубже в развалины, вышел из игры. Теперь нужно было читать и читать. Ну и еще, чего греха таить, очень хотелось похвастаться роликом — думаю, мало кто встретил Армагеддон, стоя на крыше и смотря на небо. Видео я предусмотрительно обрезал на моменте, где мне начали раздавать бонусы. Ни к чему это всем знать... хотя, посмотрев на мой скачок в уровнях, думаю, много у кого возникнут вопросы.

Создал тему, с пафосом обозвал ее «Самое красивое видео Армагеддона» и забросил ролик на форум. А сам полез смотреть, кто и что выложил до меня. Большинство записей разнообразием не отличались — вот игрок идет куда-то, а затем — хрясь! — и уже никто никуда не идет. Впрочем, довольно прикольным был один из роликов, где игрок, бывший в момент начала метеоритного дождя на площади, запечатлел падение первого метеорита. Но он, понятно, тоже резко заканчивался, показав лишь тонущий в пламени дом, на крыше которого я рассматривал комету. Правильно я с него удрали.

Настроение на форуме было совсем не радостным. Народ вопрошал, какого черта случилось, почему невозможно выйти из гостиницы и предусмотрено ли это вообще правилами. Воплей раздавалось столько, что появился один из модераторов.

*«Армагеддон в нашем мире случается. И не только он. Каждое глобальное событие кардинально меняет ту зону, в которой оно произошло. Так что не переживайте. Вам повезло оказаться в центре событий. Ищите плюсы. Например, метеоритное железо, говорят, очень хорошо подходит для изготовления доспехов. А в окрестностях города скоро, возможно, появятся новые пещеры, входы в которые были пробиты метеоритами. И не только это.»*

После этого жалобы несколько стихли, а игроки начали предвкушать, что сейчас вот они как выйдут из гостиницы, да как наберут инопланетных железок... В этот момент я бросил читать форум и метнулся обратно в игру. Собирай метеоритное железо, пока горячо, как говорится. И пока все остальные конкуренты заперты в гостинице.

Увы, конкурентов, как оказалось, хватало. Похоже, все выжившее

население города сейчас бродило по местам падения метеоритов и жадно высматривало драгоценный металл. Возглавляли поиски стражники, во время катаклизма, похоже, прятавшиеся внутри дворца — он и прилегающая местность — единственное, что совершенно не пострадало в городе, кроме административных зданий, — а наибольшее рвение выказывали торговцы, решившие, похоже, восполнить убытки от разрушений.

— Я нашел его! Нашел!!! — донесся чей-то радостный вопль. Пошелка я тоже искать...

Под прямыми солнечными лучами, да еще и с огромным негативом в репутации, заставляющим меня все время таиться в невидимости, поиски напоминали каторгу. То и дело неподалеку раздавались радостные вопли нашедших что-то хорошее, а у меня — ноль без палочки. Все козырные места кишили деловитыми НПС, мешающими мне вести поиски — откуда их столько, кстати, я же, вроде, полгорода прибил?

Повезло мне уже только ближе к обеду. Да и то, как повезло — я просто натолкнулся на пролом в мостовой, куда никто почему-то лезть не хотел. Ну, нам-то, даже без оружия, канализация не страшна... Я спрыгнул вниз.

Однако. Оплавленный камень, какие-то головешки... и дырка на уровень ниже. Теперь понятно, почему никто не полез. На поверхности всяко легче. Я спрыгнул в дырку и оказался на втором уровне. А прямо передо мной виднелся пролом еще ниже.

На третьем уровне канализации, наконец-то, обнаружилось место остановки метеорита. Здоровенная каверна, образовавшаяся после разрушения нескольких перегородок, оплавленный пол и потолок, спекшиеся горы камней. Я принялся за поиски и буквально через несколько секунд зрение услужливо подсветило мне контуры каких-то комков на полу. Поднял один из них.

*«Изумрудный звездный металл. Материал. Ингредиент для создания легендарного набора „Радужный доспех“.»*

Тут, наверное, нужно уточнить, какие классы вещей умелись в игре. Классификация была довольно запутанная и вещи вполне могли принадлежать одновременно к разным категориям.

Самое простое оружие и доспехи вообще не имели маркировки. Хлам — он и в Африке хлам.

Вещи с увеличенными характеристиками и дополнительными

свойствами обзываются редкими.

Легендарки — это легендарки. Классные, крутые вещи с различными неожиданными свойствами.

Уникальные предметы — следующая ступень. Та же легендарка, но второй такой в мире нет и не будет. Пока кто-нибудь не сломает первую, что обычно не так-то просто сделать.

Неповторимые предметы — опять-таки, те же уникальные легендарки, но имеющие близкие аналоги. Например, у меня в гостинице валяется кольцо, дающее плюс девять процентов к накопленному опыту. Так вот, кольца с плюс десять и плюс восемь процентов, скорее всего, где-то есть, а вот точно такого же больше в мире нет.

Масштабирующиеся предметы — вещи у которых какие-то характеристики росли вместе с уровнем владельца. Масштабирующейся могла быть любая вещь, хоть легендарная, хоть редкая, хоть обычная. Просто как свойство.

Сетовые или сборные вещи — дающие какой-то бонус при собирании комплекта. Эти шмотки тоже находились вне табели о рангах. Но в целом — что-то наподобие легендарок с дополнительными бонусами.

Это пока все, что сумели узнать игроки о системе вещей. Значит, я только что открыл себе дорогу к созданию очень неплохого комплекта. Главное — каким-то чудом найти для него остальные недостающие материалы.

Увы, собранный в канализации металл был единственным, который попал ко мне в руки. Сначала я потерял кучу времени, пытаясь вылезти на поверхность — по оплавленным стенам до высокого потолка добраться не получилось, пришлось искать выход на второй этаж. Затем мне пришлось довольно долго бегать от толпы НПС, случайно обнаруживших врага народа выползающим из канализации... Как итог — меня через некоторое время снова загнали под землю, откуда я сумел выбраться только после захода солнца. А ночью, даже с моими навыками, искать иголку в стоге сена оказалось весьма трудно. Отчаявшись добить еще что-нибудь, я вышел из игры.

На форуме меня ждало письмо от администрации, в котором мне предлагалось дать разрешение использовать фрагменты моего ролика для официальной рекламы игры. Взамен предлагалась оплата игрового аккаунта на полгода. Чуть поборовшись с накатившей жадностью, я согласился на условия. Больше мне, скорее всего, ничего не предложат — в конце концов, куча народа предоставит интересные ролики и за меньшее вознаграждение. А так заодно появился мелкий повод для гордости — как

же, это ведь именно твой ролик используется в рекламе «Забытых земель».

Неожиданно зазвонил телефон. Объявился один из друзей.

— Привет! Не отвлекаю?

— Здорово, коли не шутишь. Не, сейчас не занят. А что такое?

— Нужен твой совет и профессиональная консультация! — и смех в трубке.

— Что такое случилось?

— Да пока что ничего. Просто мы с женой решили попробовать в эти твои «земли» поиграть. Совет нужен. В общем, ждем тебя сегодня в гости... Точнее, завтра, сегодня поздновато уже. Ленка обещает к твоему приезду какой-нибудь ништячок приготовить.

— Э... Ладно. К вам во сколько лучше?

— Давай после обеда. Часика в три.

— Ладно, ждите. С чем хоть вопросы-то возникли?

— Ну, так, больше по общим темам. Мы ж вообще ничего особо не знаем.

— Ладно, приеду.

В конце концов, надо и на люди иногда показываться. Я посмотрелся в зеркало, ужаснулся и принялся приводить себя в божеский вид. Потихоньку это переросло в глобальную стирку, а заодно и в уборку квартиры. Закончил возню уже под утро.

С гордостью осмотрев наведенный порядок, я шлепнулся спать. Не хотелось идти к друзьям с красными глазами.

Проснувшись, умывшись и намеренно проигнорировав манящий к себе компьютер, я отправился в гости, попутно заскочив в магазин и прикупив тортик — традиции, как-никак. Таксист, с которым я ехал, оказался словоохотливым парнем и, к моему удивлению, тоже играл в «Забытые земли». Как я понял, сейчас все его мысли занимал какой-то новый рекламный ролик, появившийся утром на экранах города.

— Да ты сам глянь, сейчас проезжать будем! — обрадовал он меня.

Через пару сотен метров мы выехали на главную площадь города и у меня отвисла челюсть. На громадном экране, занимающем всю стену оного из окаймляющих свободное место домов, крутился ролик «Забытых земель». Мой ролик. Я выпущенным от изумления глазами смотрел на рушащиеся здания и росчерки метеоров, крушащих Адельон. Картинка дернулась и перешла в замедленный режим — в этот момент меня швырнуло взрывом в свободный полет и составители ролика извлекали из этого максимум эффекта.

— Охренеть...

— Да, здорово сделали, сам поражаюсь! — весело подхватил таксист. На экране видео сменилось радостным призывом испытать весь спектр игровых приключений прямо сейчас.

— Да, молодцы, — заторможенно согласился я, остро сожалея о том, что продешевил при продаже файла.

Квартира друзей встретила меня нежным запахом свежеприготовленных котлет и веселым спаниелем Тишкой, радостно прыгавшим вокруг, пока я здоровался и разоблачался.

— Ну-с, рассказывайте... — предложил я, жадно вдыхая котлетный запах.

— Сначала — обедать! — непреклонным тоном заявила Лена, а ее муж лишь пожал плечами, мол, желание хозяйки — закон.

Объевшись каким-то хитрым супом и теми самыми восхитительными котлетами, я даже умудрился чуть подкормить Тишку, смотрящего на меня из-под стола преданными глазами. Поболтали немного о пустяках. Лена, как обычно, посетовала на мое неженатое положение и намекнула на какую-то свою свободную подругу. Почему, интересно, при виде холостяка все женщины проникаются желанием засунуть его в брак? Да еще и с какими-то левыми подругами, на которых без слез не взглянешь.

— Короче, Денис, — важно произнес Коля, для большего психологического воздействия размахивая вилкой с куском котлеты. — Мы тут давненько уже ни во что не играли, а сейчас подвернулся такой случай... В общем, совпало хорошая премия и возможность купить капсулы с большой скидкой...

Котлета сорвалась с вилки и по изящной дуге отправилась в алчущую пасть спаниеля.

— И у нас сейчас муки выбора, — продолжила Лена, выразительно взглянув на мужа. — На примете несколько игр, но склоняемся больше к твоей...

— Ага! Вроде как классно там все. Ты новый ролик видел? Где взрывы в городе и все такое?

Я не удержался и закашлялся от смеха, чуть не подавившись.

— Люди, это мой ролик. Я его вчера компании продал за полгода оплаченного доступа.

Коля с Ленкой выглядели несколько ошарашенными.

— Да ладно...

— И что, там все — правда?

— Правда. И Армагеддон и то, как я там по крышам бегал — все так и было. Более того, это я все и устроил! — не удержался я от хвастовства.

Пришлось рассказывать подробно и со вкусом. После выяснения всех деталей про катастрофу, ребята ожидали заинтересовались недостатками игры.

— Да нет никаких недостатков, если честно. Разве что ограничение на всякие коммуникативные штучки — для этого артефакты покупать надо, а это дорого. Но через недельку снимут ограничение на донат и тогда все станет легко и просто. Если, конечно, забросить денег. А так, как и везде — сначала мочишь кроликов, потом белок, потом — драконов... Еще, конечно, из плюсов — непознанность мира. Очень много всего неоткрытого, большой шанс найти что-то очень крутое. Из минусов — не знаешь, где родишься, — я поведал историю об островитянине.

— Ха, бедняга, — посочувствовал друг. — А пересоздать героя только через месяц можно, да?

— Ага. И опять может не повезти.

Мы пообщались еще некоторое время, перескакивая с игры на ленкину подругу и прочие важные и насущные темы. Выполз я из гостей обевшимся и довольным, аки слон, заглотивший мешок арахиса. Все-таки в семейной жизни есть свои плюсы.

Дом встретил меня чистотой и пустотой. Надо себе какую-нибудь живность завести, что ли, подумал я, вспомнив о веселом Тишке. С другой стороны, за живностью уход нужен, а я теперь в игре все время...

На форуме творился веселый кипиш. Административные здания разблокировались, толпы игроков бросились на улицы города и в окрестные леса, стараясь отыскать что-то полезное. Отыскали. Совсем рядом с городом открылось новое подземелье, в которое ломанулись сразу несколько десятков человек. Через полчаса всю группу воскресило на круге возрождения в городе, а из пролома по окрестным лесам начала разбредаться всевозможная нечисть. Как писали очевидцы, все существа имели в названии приставку «древний» и заметно превосходили уровнями как местных кроликов, так и большинство игроков. Похоже, в ближайшем будущем новые соседи начнут обитать и в городе — стены в нескольких местах были разрушены прямыми попаданиями метеоритов и восстановлению в ближайшем будущем не подлежали.

Кстати, о восстановлении. Король объявил всеобщую мобилизацию на благо Империи и даже объявил о глобальном найме. Теперь толпы нпс и низкоуровневых игроков трудились, разбирая завалы и приводя в порядок улицы города.

С центральной частью возилось больше всего народу. Площадь уже была практически приведена в порядок, а игроки искренне восхищались

тем, как придворный маг отполировал и украсил застывшее озеро камня. Отшлифованная масса гранита, благодаря стараниям волшебника, превратилась в идеальное поле, испещренное постоянно перетекающими друг в друга узорами. Маг не удовольствовался внешними эффектами и, воспользовавшись практически совершенной формой застывшего озера, превратил его в сложный магический артефакт. Теперь в одном из мест площади стоял караул королевских гвардейцев, охраняющих территорию в несколько десятков квадратных метров. На ней, как выяснили игроки, при длительном нахождении повышалась устойчивость к огню. Этакий тренажер. Сейчас нахождение внутри кольца гвардейцев стоило один золотой в минуту и желающие уже заполнили все внутреннее пространство. Похоже, король, как умный человек, скоро повысит плату.

Мое видео вызвало много комментариев и завистливых слов, особенно на фоне вышедшего утром ролика. К счастью, на взлет по уровням обратил внимание только один человек, остальные просто восхищались картинкой. Я молодец, в общем. Пора в режиссеры.

Уже собирался было нырнуть в капсулу, когда обратил внимание на одну из новых тем. Тема была про вознаграждение за меня, живого или мертвого. Вознаграждение назначил король и это уже было посередине всяких смешных клановых разборок.

Тема быстро обрастила ответами. Кто-то вспомнил про видео. Кто-то — про мой скачок в уровнях... Составить общую картину игрокам не составило особого труда. И уже через полчаса форум радостно скандировал клич — «покараем убийцу и террориста!».

В общем, пора мне, похоже, валить... В центральные области мира, где царила война и где можно было обнулить свой счетчик «Врага народа» — насколько я понял, он уменьшался при убийстве официально вражеского нпс или при спасении обычного. Так что завербуюсь в армию какого-нибудь царька и буду мочить козлов, так сказать. Если меня, конечно, каким-то чудом подпустят к этой армии... При такой-то характеристике.

Мне взгрустнулось. С другой стороны, должен же быть какой-то способ сбросить счетчик. Рано или поздно все равно найду.

Я зашел в игру.

И оказался чуть ли не в толпе народа. Ну правильно, уходил-то я из кучи развалин, а их, похоже, расчистили.

Пару секунд всем было на меня плевать — ну, мало ли, кто там проявился в мире. А затем до народа дошло.

— Это же он...

— Тот самый!

— За него штукарь золотом обещан!

— Вали гада!!!

Мне жутко пригодилась новая способность, позволяющая оставаться в невидимости даже при получении урона. Иначе я бы умер в первые же мгновения, погребенный под градом ударов. А так, словив несколько плюх, я все же умудрился выскочить из толпы и броситься в какой-то переулок. Увы, не один я получал классные умения при прокачке. Это я понял, когда прямо с небес на мою убегающую тушку свалилось подряд три стрелы. Поверьте, это очень больно, когда здоровенный прут пробивает вас чуть ли не насквозь. Даже на тридцати процентах ощущений. С одной стрелы вдобавок прошел скайл оглушения и я с полминуты не мог сделать ничего толкового, шатаясь как пьяный и даже врезавшись пару раз в стены домов.

К счастью, невидимость я успевал обновлять вовремя, а самонаводящиеся умения у врагов, похоже, встали на кулдаун. По крайней мере меня, полумертвого и притаившегося в тени, никто не нашел и не добил.

Вот только легче от этого не стало — какая-то из стрел оказалась ядовитой и блокировала регенерацию. А по всему району разнесся слух, что объект, за которого назначена награда, находится совсем рядом. То и дело вверх взлетали какие-то осветительные фиговины, в воздухе носились разнообразные птицы, явно питомцы, а поблизости доносились крики и звон оружия. В районе явно началась облава. И очень скоро до народа дойдет, что далеко я не ушел. Если меня будут целенаправленно искать — найдут.

Значит, надо сваливать. И напоследок стоит оставить нехорошим людям сюрприз.

Я огляделся и осторожно полез наверх. На крыше смотреть на звезды удобнее...

Десять минут созерцания одной из мерцающих точек принесло свои плоды.

*«Вы применили заклинание „Звездопад“. Эпицентр — в месте вашего текущего нахождения. Время восстановления — 6 дней 23 часа 59 минут 59 секунд. Время до удара — 1 минута.»*

А теперь злобный план. Я выскочил из тени печной трубы на край крыши и, схватив какой-то обломок, запустил его в группу игроков, оживленно переговаривающихся неподалеку. Пятьдесят пять секунд.

— Вам меня не взять, пидарасы!!!

Быстро перебежать на другую сторону крыши. Повторить с большим количеством матюков. Сорок пять секунд.

Заглянуть в проулок и столкнуть пару обломков от разбитого барельефа на голову стражников, стоящих внизу. Тридцать восемь секунд. С другой стороны улицы послышались крики, над головой кто-то каркнул — меня, похоже, обнаружили все в округе.

Я выглянул с края стены еще раз, чуть не словил стрелу и с радостью заметил бегущих к зданию людей. Тридцать секунд. Пора валить.

Если бы кто-нибудь видел мой прыжок через улицу, он бы точно пришел в восхищение. Но я все же прыгал в стилсе. Внимание толпы мне больше не нужно... Двадцать четыре секунды. Сзади раздавались азартные вопли штурмующих здание. Еще прыжок. Я поскользнулся на черепице и чуть не упал с крыши, в последний момент ухватившись за водосточный желоб. Подтянулся, вылез наверх. Пятнадцать секунд.

### «Акробатика +1»

Все потом, сейчас — бежать... Следующая крыша. Восемь секунд. Все. Я забрался на трубу, встал во весь рост, включил запись и подготовился смотреть.

В небе появилась маленькая белая искорка. Возник и начал быстро нарастать неприятный свист. Понятно, метеоры летят быстрее скорости звука, но эффекты маст хэв, как говорится. Искорка стремительно приближалась, постепенно увеличиваясь в размерах, а через пару секунд раскололась на десяток искорок поменьше. Свист нарастал и становился все тоньше.

Момент, когда сияющие искры превратились в полосы ослепительно белого огня, был прекрасен. Жаль, любоваться им пришлось недолго. Десяток метеоров, пропоров ночное небо Адельона, рухнули на дом, с которого я призывал звездопад. И на окрестности.

Действие заклинания оказалось похоже на Армагеддон и совершенно другим в то же самое время. Те же метеоры, столбы пламени и рушащиеся дома. Уже привычное дело. Но все это происходило в сравнительно небольшом радиусе — около тридцати метров. Второй волны обломков тоже не было. Напрашивалось сравнение с однократным применением какой-нибудь системы залпового огня. Ну, тоже неплохо. Хотя в душе я, конечно, лелеял мысль о чем-то эпическом.

«Вы применили заклинание „Звездопад“. Эффективность удара —

*27 %. Радиус поражения — 52 %. Время восстановления снижено на 1 час.»*

*«Вы убили игроков: 18. „Убийца +17“. „Каратель +1“.*»

*«Вы убили НПС: 21. „Враг народа +21“. Текущее значение — 541.»*

*«Вы убили монстров: 1.»*

*«Поздравляем! Вы повысили уровень на 2.»*

Все приятно и классно, кроме опять повысившегося «Врага народа».

Получается, при удаче я смогу накрыть вдвое большую площадь и нанести в четыре раза больше урона. А, если буду упорно тренироваться, то через пару лет смогу кастовать звездопад каждый день. Главное, удрать сейчас из города на свободу.

Я отправился в путешествие по крышам.

Через полчаса крышелазанья и крышепрыганья мне досталось еще две единички акробатики и, с чего-то, плюс к ночному зрению.

Стоя на краю разлома в городской стене, я рассматривал ночной лес, раскинувшийся неподалеку от города. Ближайшие пару недель мне точно предстоит провести в нем, пробираясь вглубь материка. Главное — не сгинуть по дороге, а то опять выбросит в гостинице. Впрочем, привязать новую точку восстановления можно в любом месте — главное, чтобы она была не ближе двадцати километров от ближайшей стационарной. И от предыдущей. Такое вот ограничение — чтобы игроки не осваивали территорию по паре километров в сутки, постепенно перенося точки возрождения и умирая кучу раз за день. Слабый и не можешь пройти пару десятков километров, не умерев? Сиди дома.

Тут я вспомнил про Мыша. Вот черт, опять получил кучу опыта, а он снова остался с носом. Питомец, появившийся по вызову, впрочем, был веселым, пушистым и жизнерадостным. Ничего, прокачаем...

Ночной лес встретил меня непривычным сумраком и ощущением опасности. Раньше тут точно было как-то уютнее. Не было обрывков какого-то неприятной паутины, да и вот тот странный иней, покрывающий одно из деревьев — это что-то новенькое. Я почувствовал себя не в своей тарелке. Вокруг явно что-то сильно изменилось, я чувствовал опасность, но увидеть ничего не удавалось.

Гадство.

Строго-настрого наказав Мышу не шуметь и ни на кого не нападать, я осторожно направился вперед. Очень хотелось уйти из леса и отправиться по дороге, идущей в западном направлении, но я отказался от этого желания. На дороге меня будут видеть все и вся, а я — никого. А тут —

относительное равенство шансов.

Мышь внезапно бесшумно плюхнулся на плечо и чувствительно цапнул за ухо, требуя внимания. И, совсем как человек, вытянул крыло, указывая им куда-то в сторону. Я замер. Прокачанное ночное зрение позволяло неплохо ориентироваться, но все же в темном ночном лесу этого было несколько маловато. Пару минут мы стояли неподвижно, затем Мышь тихонько пискнул и снова взлетел в воздух, приглашая продолжить движение. Вот и что это было, интересно. Я сам так ничего и не увидел.

Через полчаса спокойного перехода Мышь внезапно снова бросился ко мне, вцепился в рукав крохотными лапками и, шустро маша крыльями, потащил мою руку вверх. Я удивленно замер. Мышь, негодуя на мою тормознутость, цапнул меня за палец, метнулся к ветке дерева надо мной, вцепился в нее, а затем снова бросился ко мне, ухватился за одежду и потянул вверх. Мозг у меня проснулся только в этот момент. Одновременно с нехорошим смутным движением в неподалеку расположенных кустах.

На дерево я взлетел, аки птица. Мышь тут же успокоился, пристроился на ветке неподалеку и притаился.

Под деревом материализовалась приземистая тень. До носа донесся терпкий запах хищного зверя. Мышь смешно ощетинился и напрягся, превратившись в этакого ежика с крыльями. Еще две тени выскоились из кустов и присоединились к первой. Раздалось низкое рычание и все трое, как по команде, подняли головы к моей ветке. Сверкнули горящие красным глаза. Наблюдательность услужливо выдала информацию:

«Древняя гончая леса. Уровень 85.»

И что мне с ними делать, интересно. Особенно без оружия.

— Кыш отсюда! — ноль внимания.

— Я отсюда не спущусь! — видать, по-человечески не понимают, твари.

Остаток ночи я убил на попытки внушить монстрам необходимость того, чтобы оставить меня в покое. Не преуспел, увы. Пришлось залезть повыше, втиснуться в не очень удобную развилку и выйти из игры. Перед этим наказав Мышу атаковать всех, кто приблизится ко мне вплотную. Вдруг от кого и спасет. А гончие, надеюсь, не останутся тут навечно.

## Глава 12

Я находился на дереве уже шесть дней. И все шесть дней пятерка — уже пятерка, — тварей бродила вокруг, ожидая, когда же я соизволю спуститься вниз и разнообразить их стол. Отлучки в реал оказались совершенно неэффективными — малость задолбавшись и просидев без игры два дня, вернувшись, увидел все те же хищные морды внизу.

Разумеется, я не сидел, сложа руки. Пытался продвинуться на запад, прыгая по деревьям — получил четыре пункта акробатики и мои движения приобрели невиданную доселе отточенность и грациозность, но особо продвинуться не получилось. Пытался удрать, используя невидимость — был мгновенно вычислен и загнан на следующее дерево. Пытался повоевать — в результате чуть не был съеден и полночи регенерировал увечья.

В конце концов, малость охладев на время к игре и чувствуя себя тем самым незабвенным островитянином, окруженным крокодилами, я переключился на реальный мир, даже сумев провести без игры те самые два дня. А потом и еще немного.

Но ситуация ни капли не изменялась — я, как последний идиот, сидел на дереве и не имел возможности его покинуть. Возвращаться в город очень не хотелось, но, похоже, придется. Иначе я тут так и буду сидеть, как островитянин — в ожидании того, что могучая армия придет и освободит, так сказать.

Попробовать снова пробраться из города, спасаясь от сотен игроков и нпс, жаждущих моей крови? Будет хорошо, если меня хотя бы из гостиницы выпустят.

Хотя, какой во всем этом смысл? Одиночка, пробираясь из города через эти леса, рано или поздно опять встретит что-то подобное и опять будет сидеть на дереве. С учетом того, что я так и продолжал щеголять стартовой одеждой и отсутствием оружия — шансов выбраться у меня почти не было. Не против такой толпы высокоуровневых монстров.

Оставалось сидеть на месте и ждать отката «Звездопада». При удаче, есть шанс накрыть проклятых вражин сразу всех оптом.

Вот я последние дни и сидел. И ждал. И еще почти сутки просижу... Благо хоть, не обязательно было проводить все это время в игре — само собой, бездельничать, сидя на ветке и смотря на монстров внизу, мне было скучно и я болтался по форуму игры, пытаясь узнать что-то новенькое и

быть в курсе происходящих в мире событий.

Вызванный мной метеоритный дождь не вызвал особых волнений — на фоне случившейся катастрофы он был как-то ничтожен. Да, народ немножко повозмущался, но в целом интерес ко мне явно пошел на убыль. Город был занят постоянной обороной от стай древних тварей, появившихся после катаклизма. В лес уже почти никто не выходил — там, помимо моих знакомцев-гончих, развелось великое множество огромных пауков, сколопендры и прочей мерзости. Время от времени прямо у всех на виду появлялись какие-то отвратительные уникальные монстры, напоминавшие то гигантских амеб, то грациозных скорпионов. В одну из ночей через весь город прошествовала Снежная Дама, как ее от себя прозвали очевидцы — посмотреть ее уровень и имя ни у кого так и не получилось.

Промороженные улицы, усеянные трупами смельчаков и любопытных, подошедших слишком близко к источнику неземного холода, оттаяли только ближе к обеду. А сама Дама, напоминающая властную старуху в черном строгом платье, покрытым легким узором из изморози, так ни на кого и не напав, исчезла около одного из проломов во внешней стене.

Народ, истребляя монстров, массово качал уровни — особенно «Черные Драконы», которые как-то заключили с королем выгодный контракт на защиту одной из стен города. То есть, все воевали просто так, а хитрые драконы еще и получали за это жалованье.

Мой пятьдесят пятый уровень уже не казался мне солидным.

Особенно после того, как я внимательно ознакомился со сводкой происходящего в центральных частях мира. Там королевства делили власть и территории. Не знаю уж, то ли разработчики мира накосячили, то ли так все и было задумано изначально, но то одному королевству, баронству илильному городу начинало казаться, что его земли слишком малы, то другому — что земли соседа слишком велики.

На войну тратились колоссальные состояния, армии наемников-людей и наемников-нгпс вырезали друг друга в жестоких битвах, не гнушаясь ничем ради достижения цели.

Одно из крупных королевств оказалось уничтожено за два дня, попавшись на зуб альянсу из трех ближайших соседей. Небольшой вольный город был захвачен воинственным кланом игроков со звучным названием «Тerror». Из сокровищницы было получено немало ценных вещичек, включая уникальный масштабирующийся шлем с возможностью включения бессмертия на пять минут. Да, время отката было в районе нескольких дней, но все равно.

«Террор» не долго радовался покоренному городу. Как оказалось, нпс очень ревностно относятся к захватчикам-игрокам. И уже на следующий день армии пары соседних королевств подступили к стенам городка, готовясь карать и внушать почтение на будущее. Игроки готовились к осаде и особого трепета не испытывали... Пока верховный маг одной из армий не спустил с небес на город тот же самый армагеддон, что пришелся на долю Авельона. После чего город был от игроков как-то очень быстро очищен и две армии тут же схватились между собой за право присоединить его к своим территориям. Что характерно, легендарный шлем куда-то пропал и никто его так больше и не видел.

Моя душа, когда я читал про все это, обливалась слезами жалости к себе, родимому. Весь этот опыт, золото, артефакты — они все шли мимо меня в чужие алчные руки.

За это время даже Лена с Колей успели не только зарегистрироваться в игре, но и встретиться в ней — благо, выкинуло в мир их не так уж далеко друг от друга. Немного юмора ситуации придавало то, что оба они заделались эльфами, мечтая о приключениях в величественных лесах, а выкинуло их где-то далеко на юге, среди скал и песков. Впрочем, они не унывали, охотясь на здоровенных скорпионов и змей, в изобилии населявших тамошние просторы.

Я пару раз заезжал к ним в гости, давая пространные советы и остро жалея, что сам в данный момент нахожусь у черта на куличках. Ребята надо мной подтрунивали, сравнивая со ставшим настоящей игровой легендой островитянином, а попутно сожалели, что в ближайшем будущем пересечься в игре не представлялось возможным.

Мне же казалось, что меня буквально выдернули из жизни. Тяга к виртуальным приключениям временами становилась настолько сильной, что я даже начал подозревать разработчиков в применении каких-то нейронаркотиков. Ну, в самом деле, разве может сравниться поход в ближайший магазинчик за колбасой с приключениями в ночном Авельоне? Эх...

Больше даже не по привычке, а ради забавы я теперь старался выходить на улицу только в темное время суток и всегда держаться темных мест. Идиотизм, наверное. Но прикольно. Особенно хорошо я это прочувствовал, когда две моих соседки-бабульки, спускаясь по лестнице в темном подъезде, обсуждали мою личность, не замечая, что я — тут, совсем рядом, в густой тени. Впрочем, я, на удивление, заслужил у них неплохую оценку, так что показываться так и не стал.

Этот нежданный успех заставил меня задуматься о теоретической

обратной связи — вдруг капсула все же чему-то хорошему меня учит? В принципе, основное, чем я в игре занимаюсь — это скрытница, занимаюсь акробатикой, да прокачиваю ночное зрение. Все остальное — так, прилагается. Значит, нужно попробовать сделать что-то акробатическое.

Эта мысль вместе с тоской по игре и сподвигла меня на спонтанную паркуровскую пробежку по близлежащей местности. Закончилась затея чуть было не сломанной рукой, порванной курткой и поцарапанной физиономией, но дала мне возможность сделать пару выводов. Первое — возможности тела особо не поменялись. Точнее даже — не поменялись совершенно. Не стал я супергимнастом. Второе же, что порадовало очень сильно, — в лучшую сторону изменился глазомер, ушел страх перед высотой, мозг стал быстрее выдавать информацию — что и как сделать в текущей ситуации. В ситуации с прыжками по крышам гаражей — вообще самое то. Пожалуй, если параллельно игре записаться на какую-нибудь гимнастику, какой-нибудь толк действительно может быть.

А возможно, это все — лишь мои иллюзии, вызванные острой игровой недостаточностью.

В «Забытых землях» все было по-прежнему. Мыш висел кверху ногами на веточке, твари бродили внизу. Единственное, что поменялось — я теперь, наконец-то, чувствовал себя в состоянии дать им отпор.

Звезды, звезды... Вообще, если честно, смотреть на мелкую светящуюся точку в течение десятка минут — удовольствие заметно ниже среднего. Но, как говорится, искусство требует жертв.

*«Вы применили заклинание „Звездопад“ . Эпицентр — в месте вашего текущего нахождения. Время восстановления — 6 дней 22 часа 59 минут 59 секунд. Время до удара — 1 минута.»*

Самое неприятное — в этот раз мне самому придется попасть под удар. Иначе никак — гончие твари шустрые и неглупые — попробую удрать, улизнут вслед за мной. Я спустился на ветку ниже.

— Эй! Твари!

Подкрадываются... думают, я, наконец-то, готовлюсь дать им последний бой. Пусть думают. Я отломил кусочек коры и кинул в самую противную из сволочей. Гончая в ответ, не издав ни звука, с места взвилась вверх в чудовищном прыжке, чуть было не достав зубами неосторожно свешенную мной с ветки ногу.

— Хренасебе... — я постарался устроиться на ветке в более

безопасной позе. И тут мой мозг, похоже, отлучавшийся в какую-то дальнюю командировку, порадовал меня своим возвращением.

Что я делаю тут, около земли, в преддверии метеоритного удара? В памяти мгновенно всплыли волны пламени, испепеляющие все вокруг места падения. Ну да, я благодаря своей особенности однозначно переживу первый, самый сильный, удар, но потом горящее дерево убьет меня так же надежно, как ладонь прихлопывает комара. Да даже у комара больше шансов. Я скосил глаза на таймер. Четырнадцать секунд. Пора наверх.

Дерево, к сожалению, было не очень высоким, так что совсем уж подальше от земли мне оказаться не удалось. Не сразу, по крайней мере.

А вот после того, как один из вызванных мной метеоритов, снеся пару веток по дороге, рухнул прямо под мое укрытие — вполне, вполне...

Полетел я к небесам вместе с приютившим меня деревом, короче говоря. Попутно наблюдая клубы огня и дыма от падающих на лес камней.

Приземление было жестким. Очень жестким. Я умудрился даже потерять сознание на какое-то время — первый раз за время игры, кстати. До этого момента игровая механика такими вещами не радовала. Зато, когда чернота вокруг меня снова рассеялась, перед глазами появились уже знакомые строчки:

*«Вы применили заклинание „Звездопад“. Эффективность удара — 68 %. Радиус поражения — 42 %. Время восстановления снижено на 1 час.»*

*«Вы убили монстров: 11.»*

*«Поздравляем! Вы повысили уровень на 2.»*

Наконец-то! Хотелось плясать и материться от счастья — долгое сидение в осаде, наконец, закончилось. Некоторое время я провел в мучительных раздумьях — попробовать ли поискать останки гончих на месте падения метеорита или же со всей возможной скоростью рвать когти и мчаться подальше отсюда. Жадность, как обычно, победила и я, прихрамывая и озираясь по сторонам, поковылял к месту вызова звездопада. Мыш, к счастью уцелевший, кружил над головой, но ничего тревожного, судя по всему, не замечал. Интересно, он-то на сколько апнулся? Надо будет разобраться со всем этим. Вроде как и у него навык какой-то уже должен проклонуться. Но сначала — сбор добычи!

Искать на раскаленной перепаханной земле ночью чего-то, возможно, вообще тут нет — это отличное развлечение. Благо, минут через десять ползания в горячей грязи наблюдательность подсветила мне первую

находку.

*«Клык Древней гончей леса. Ингридиент для создания легендарного набора „Костяной покров“. Ингридиент для создания предметов (17 рецептов).»*

— Тирлим-бом-бом. Мыш! Видишь вот это? — пушистик серьезно фыркнул. — Ищи! Все здесь перерой, но найди!

Восприятие у меня сейчас, конечно, побольше, чем у питомца, но две пары глаз лучше одной. Что и подтвердилось, когда Мыш обнаружил еще два клыка. Больше мы, как ни старались, ничего не обнаружили.

— Ладно, Мыш, пора валить отсюда, — за последнюю неделю у меня появилась привычка болтать с питомцем. Тем более, что он всегда так внимательно слушал...

Остаток ночи до восхода солнца я бежал. Не особо заботясь о скрытности и распугивая вокруг всю мелкую живность. Просто бежал подальше от Авельона и народившихся там древних тварей.

А уже потом, примостившись на очередном уютном деревце, раскидал свои собственные очки умений и взглянул на характеристики Мыша. Тот, надо сказать, отъелся опытом очень и очень солидно — прыгнул со своего двадцать второго уровня аж на тридцать седьмой. И получил новое умение.

*«Картограф (умение питомца). Все, что видит ваш питомец, автоматически переносится на карту владельца. Умение прибавляет +1 к навыку картографа владельца.»*

Кстати, а что там новые уровни моего картографа дают?

Как оказалось, третий уровень позволял мне делать копии со своей карты и добавлять в нее информацию из других карт и схем. В принципе, полезная и нужная штука.

Ладно, все это хорошо, но пора бы мне уже и позаботиться о новой точке восстановления. Чтобы в следующий раз не опасаться возвращения в город, а спокойно воскреснуть здесь, на дереве.

*«Внимание, создать новую точку восстановления можно только на стационарной поверхности.»*

Уговорили... Я слез с дерева и, вызвав интерфейс, мысленно снова ткнул по заветной кнопочке. Земля вокруг меня вспыхнула зеленым

пламенем и, не успел я испугаться, превратилась в аккуратный кругляш отполированного камня под ногами. Прикольный эффект.

Немного постояв на каменном пятаке, потрогав его руками и убедившись, что передо мной обычный теплый камень, я снова пустился в путь. Простейшая логика требовала отойти подальше от только что созданной точки восстановления. А то, если здешние монстры зажмут меня на ней, все усилия окажутся напрасными и опять придется ждать отката «звездопада».

Впрочем, и тут останется аварийный вариант с несколькими смертями и возвращением в гостиницу Авельона, но лучше уж просто отбежать подальше.

Местность, освещаемая быстро светлеющим небом, потихоньку повышалась. Время от времени попадались здоровенные каменные глыбы, замаскированные наростами мха и лишайника. Похоже, скоро я окончательно покину равнинный край и переберусь в страну гор. Интересно, каких уровней тут монстры? За время своего передвижения я как-то особо ни с кем так и не встретился — по привычке мчался себе вперед, скрываясь под невидимостью или же, когда заканчивалась мана, полагался на скрытность. Сам же особо по сторонам не глазел, наматывая на ноги километры пути. Вот и получилось, что как будто в парке городском погулял — посмотрел бабочек, умилился паре белочек, да и все.

Спустя еще час неторопливого бега мне все надоело. Беготня, отсутствие приключений... В конце концов, я не за этим в игру пришел. Пора охотиться!

После недолгих поисков Мыш нашел нужное место и привел меня к поваленному сухому дереву, у которого я, потратив чуть ли не полчаса времени, со скрипом и проклятиями отломал толстый сук. Услужливо выскочила надпись:

«Дубовая палка. Класс — обычное. Урон 1–2.»

Казалось бы, гадость гадостью, но с учетом игровой механики, режущий урон без использования оружия до половины показателя силы — считай, двукратная прибавка к повреждениям. Уровень у меня уже достаточно большой, так что будем качаться.

Через некоторое время мне на пути попался симпатичный пригородок, окруженный редким сосновым лесом и выделяющийся здоровенной каменной глыбой, торчащей по центру. Отличное местечко. В случае чего всегда можно вскарабкаться на камень, удирая от слишком резвой добычи.

— Мыш, пришло твоё время! Ищи в округе добычу, агри и веди сюда. Будем охотиться.

Не знаю уж, понимал ли питомец мои слова или же вполне достаточно было мысленно приказать ему то же самое... или же вообще просто пожелать этого. Но с задачей Мыш справился, начав приводить ко мне всякую лесную мелочь. Зайцы и лисы исправно стали ложиться под ударами дубины, но тут всплыла совсем забытая мной на радостях проблема.

Наступил день.

Ласковое солнышко, как-то незаметно подкравшись к горизонту, начало подниматься на небосклон, лаская меня своим дневным дебафом. Вот, считай, и нет у меня дубинки — урон снова слетел в два раза. Можно было бы, конечно, забить на охоту, но Мыш продолжал заманивать зайцев, урон по мне, даже если и приходил, то несолидный, спать не хотелось... Я решил продолжить.

Еще через час, запарившись убивать всякую мелочь, от которой уровень прибавлялся совсем уж ничтожными скачками, я подозвал питомца и приказал ему искать и вести сюда только что-то крупное, вроде волков. Мыш, умничка, отлично сориентировался и в следующий час привел ко мне пару оленей, волка и злобную рысь, которая плевать хотела на палку и успела подрать меня со всех сторон, слизив здоровье до трети, пока мы вдвоем ее не прикончили.

Смерть рыси ознаменовала получение мной пятьдесят восьмого уровня. Мышу же осталось совсем немного до тридцать девятого. Так что я волевым усилием прервал охоту и залез на валун — греться на проклятом солнышке, регенерировать потраченное здоровье и залечивать немилосердно саднившие ссадины. Что интересно, нулевая стартовая одежда, порванная когтями, тоже потихоньку затягивала прорехи.

Закинув появившиеся очки — в этот раз в удачу, — я развалился на не очень удобной, но теплой и надежной верхушке валуна и потихоньку заснул.

Спалось мне не очень. Если сначала снилось что-то радостно-приятное, то в конце я очутился в пыточных застенках, поджариваемый на медленном огне и сдавливаемый чем-то вроде тисков.

Проснулся с обгоревшей на солнце физиономией и ломящей от лежания на острых выступах спиной. Здоровье болталось где-то посередине шкал, голова болела и самочувствие было хуже некуда. Вдобавок, солнце, хоть и начало склоняться к закату, все так же присутствовало на небосклоне, убивая все мои характеристики. Я плюнул

на жестокую виртуальность и вылез в реальный мир.

В реальности голова у меня довольно быстро прошла, а физиономия вообще никак не чувствовалась.

— Вот так заснешь неосмотрительно, а потом и играть расхочется... — пробурчал я себе под нос и отправился на кухню.

А дальше было наиприятнейшее времяпрепровождение у монитора, сопровождающееся поеданием бутербродов и вкусных печенек.

Форум, как обычно, порадовал новостями. Какой-то Эдем, умудрившись в одной из битв завалить объемным заклинанием с полсотни врагов, первым добрался до сотового уровня, опередив и Ларри, и Вильгельма. Его тема с названием «Прощай, ясли» набрала уже с полтысячи ответов и пользовалась дикой популярностью. Еще бы — Эдем не только получил особенность «Первый из Легиона», дающую в будущем право на какую-то, пока неизвестную, плюшку, но и перешагнул, по его словам, «порог взрослой жизни». Дословно он сообщил следующее:

*«Народ, это нечто! Ладно этот бонус с легионом — тамждать надо, пока еще тысяча тел наберется, чтобы он активировался. Суть в другом. Тебе после сотового уровня выдается другой класс. Ну, то есть, ты как-бы перерождаешься в божественном свете славы и блаблабла. Как система говорит, за эти сотню уровней собирается информация о том, как ты играл, что делал — и по итогам тебе выдается тот класс, которого ты заслуживаешь! Мне влепили боевого мага — народ, это имба! Я вам просто скажу, что я теперь могу вызывать армагеддон!»*

И закинул описание:

*«Заклинание „Армагеддон“. Внесистемное, неповторимое. Устраивает армагеддон в точке, находящейся в зоне прямой видимости мага. Одновременно в мире может быть не больше десяти владельцев этого заклинания. Сейчас: 7/10. У каждого владельца заклинание имеет уникальный побочный эффект. Ваш эффект — в течение 1 месяца на местность накладывается дебаф -500 к удаче. Действует на игроков и НПС. Скорость произнесения заклинания — 5 секунд. Время отката — 1 месяц.»*

Ну, звезды с неба мы тоже кидать умеем, а вот все остальное — это же какой поворот... На четвертой странице обсуждения появилось сообщение модератора о том, что игроками был достигнут сотый уровень — так что

справка про этот раздел разблокировалась. Добро пожаловать, типа. Я пошерстил форум — и действительно, нашел.

Статья про перерождение на сотом уровне была здоровенная. Но общий смысл улавливался легко и просто — в зависимости от того, чем ты занимался первые сто уровней, системой проводилась корректировка твоих навыков и умений. И выдавался новый, иногда распространенный, иногда совсем уникальный, класс — со своими плюсами и минусами. Грубо говоря, качался до сотни на крысах в канализации — рискуешь словить класс «Воинственный Ассенизатор» с сумасшедшими бонусами к урону по вредителям-животным. Прокачался, уничтожая заклинаниями врагов в бою? Вот тебе и «Боевой Маг».

Что можно сказать, появился новый стимул поскорее добраться до заветной сотни, а заодно и таинственного Легиона. Вопрос только — как прокачать еще сорок уровней быстрее громадной толпы игроков, которые, если верить недавно включенному официальному рейтингу, уже вольготно расположились на восьмидесятых- девяностых уровнях? Да которые, к тому же, сейчас наверняка бросятся истреблять вокруг себя все живое в погоне за призрачной возможностью попасть в этот самый Легион, чем бы он ни был.

Я бросил взгляд на часы. Однозначно, пора в игру, качаться и быстро-быстро топать в сторону обитаемых земель. Интересно, кстати, далеко еще?

Карта мира за последнее время изменилась не очень сильно. Основные массы игроков стремились в центр разведенного пространства, в гущу постоянных сражений. Исследователей было мало и забредали они недалеко. На этом фоне едва заметная ниточка, тянущаяся от Авельона на запад и отмечавшая пройденный мной путь, смахивала на полноценную исследовательскую экспедицию. Не удержавшись, я полез на форум в раздел своего старого города.

Городишко знатно попал. Мне на ум пришла незабвенная планета смерти Гаррисона. Здесь потихоньку образовывалось нечто подобное. Вся появившаяся нечисть стягивалась к стенам, пытаясь взять город приступом. Защитники продолжали оборонять Авельон, но это становилось все сложнее — все чаще появлялись различные уникальные монстры, пробующие на зубок как людей, так и сами укрепления. Вот что делать с той же Снежной Дамой, которой, видите ли, захотелось постоять на одной из стен, любуясь окрестностями? Подойти ближе полусотни шагов — верная смерть. Стрелы, даже пропитанные магией под завязку, разлетаются ледяными брызгами еще на подлете. Магия бессильна. Казалось бы — ну и

черт с ней, вредной старушечией... Но после ее ухода каменная кладка, не выдержав перепада температур, просто рассыпалась горой щебня, открывая проход нападающим.

Брр. Вовремя я оттуда убежал. Не с моими навыками пробиваться сквозь такую линию фронта

Игра встретила меня ласковой прохладой и сюрреалистичным видом парящего вдалеке призрачного замка. Да, вот так. Прямо среди переливающихся в последних лучах заката кучевых облаков виднелись тонкие полупрозрачные шпили и башенки, возвышающиеся над изящной, но, на первый взгляд, весьма надежной стеной. Тоже полупрозрачной. Кстати, странно, по идеи, сквозь нее должно было быть видно основание тех самых башенок, но нет — те же контуры облаков, что неспешно плыли позади замка. Напоминает просто двумерную картинку с убранной наполовину прозрачностью. Дизайнеру игры минус, короче говоря.

Замок внезапно засверкал россыпью бриллиантов, отражая последние лучи солнца... и растаял прямо в воздухе.

*«Поздравляем! Вы увидели одно из двадцати пяти чудес этого мира. Рассмотрите оставшиеся двадцать четыре чуда, чтобы получить скрытый бонус. Рассмотрите все чудеса мира первым, чтобы получить скрытый уникальный бонус.*

*Восприятие +5.*

*Вы первым в мире увидели Призрачный замок!*

*Первооткрыватель +1.»*

— Тоже мне, чудо... — пробурчал я себе под нос. Рассмотреть не успел, сфотографировать не успел, ничего не успел. Можно сказать, получил плюшку на ровном месте, да и все. Ну и на том спасибо. На всякий случай я вызвал карту и сделал аккуратненькую пометку — вдруг кто-то захочет узнать, где этот замок находится. А то и купить. В этом я, кстати, не сомневался — если в игре что-то дает тебе бонус, то купить информацию или право прохода желающие всегда найдутся.

Следующие несколько часов я бежал по лесу, поминая добрым словом недавно снова подросшее ночное зрение и акробатику. Бежалось легко и ненапряжно, лес просматривался достаточно хорошо... Лепота.

Местность все повышалась и повышалась, лес потихоньку редел. Выглядывающая из-за облаков луна время от времени подсвечивала темные силуэты гор, постепенно становившиеся все ближе. Где-то далеко за спиной послышалось заунывное пение волков, заставив нервные мурашки

пробежаться по рукам.

Через часок после полуночи, когда усталость все же пробралась сквозь всю мою силу, ловкость и акробатику, Мыш, до этого спокойно нарезавший у меня над головой круги, внезапно призывающе запищал и начал всеми силами показывать мне, что стоит немного поменять маршрут. Тревоги в его писке слышно не было, так что мне мгновенно начали представляться залежи несметных сокровищ, валяющиеся абсолютно неохраняемыми посреди мирного леса.

Минут через двадцать следования за питомцем сокровища достигли невообразимых размеров, а мое нетерпение — критической отметки.

И тут... Лес внезапно кончился. Я, проскочив заросли каких-то здоровенных папоротников высотой чуть ли не с два моих роста, неожиданно оказался на отвесном обрыве. Хорошо еще, затормозить успел. Мыш злохнулся ко мне на плечо и гордо пискнул.

— Да, умничка... — я автоматически почесал толстенькое шерстяное пузико.

Прямо передо мной и метрах в двухстах внизу, располагалась уютная долина где-то с километр в поперечнике. Окруженная неровными скалистыми обрывами, она, на первый взгляд, имела всего один выход — на противоположной стороне виднелось заметное понижение окружающих ее утесов. Справа от меня слышался негромкий гул воды — скорее всего, водопад.

Выглянувшая чуть позднее из-за туч луна бросила на открывающуюся мне картину вязь причудливых теней и высветила серебристую дорожку, петляющую от того места, где слышался гул, по направлению к замеченному мной проходу. Речка время от времени исчезала за деревьями и, в конце концов, пряталась за ними окончательно. Над водой стоял легкий туман... Идиллия. Я сел, свесив ноги с обрыва, и принялся рассматривать раскинувшуюся под ногами местность. Лунный свет, вкупе с моим ночным зрением и наблюдательностью, позволял хорошо изучить как минимум половину долины.

Через пару минут я умудрился заметить небольшую семью оленей, вышедших из рощи на берегу реки и отправившихся на водопой. Еще через некоторое время на самом краю видимости была обнаружена какая-то большая живность, похожая на медведя. Прямо Йеллоустонский парк.

— Мыш! — зверек вопросительно пискнул.

— Перед тобой стоит глобальная задача — облететь вокруг этой долины... Долина, понимаешь? — утвердительный писк. — Так вот, летишиь вокруг долины и все рассматриваешь. Чтобы у меня была карта.

Понял? Выполняй!

Мыш умчался в ночь, а я принялся рассматривать привлекшие мое внимание нагромождения камней неподалеку за речкой. Такое впечатление, что их кто-то специально так насыпал... А значит, это вполне может быть какой-нибудь шахтой.

С сокровищами, ага.

Внезапно выскоцило сообщение:

*«Вы первым открыли Долину Неясной Смерти.*

*Первооткрыватель +1.»*

Похоже, Мыш постарался, разведчик. Я мельком глянул на вызванную карту. Рядом с зеленой точкой, обозначающей мое местоположение, теперь была схематично нарисована локация «Долина Неясной Смерти». Кстати, детали на карте потихоньку прорисовывались все лучше и лучше — Мыш не зря ел свой хлеб.

Интересное такое название. Пугающее даже. Я невольно оглянулся по сторонам. Да нет, никто вроде бы не собирался отправлять меня в мир иной, то бишь, на точку возрождения. Мир и покой кругом.

Немножко отойдя в лес и несколько минут воровато поозираясь, я сделал себе новую точку возрождения и быстро отправился навстречу Мышу.

Ночной лес неожиданно оказался каким-то неприятным и пугающим. Теперь, когда бдительный питомец не следил за окружающей местностью, монстры начали мерещиться за каждым деревом. Пару раз я даже чуть было не залез на дерево — во избежание, так сказать...

*«Ваш питомец убит.»*

Оппа, приехали... Я прекратил движение и притаился у ближайшего ствола. Меня тут нет, нет...

Судя по карте, Мыш исследовал уже почти две трети периметра и смерть настигла его совсем неподалеку.

Ночь окончательно перестала казаться дружелюбной, а лес — добрым и приветливым. Деревья начали напоминать затаившихся великанов, ждущих удобного момента для нападения, шелест папоротника приобрел зловещие нотки, на периферии взгляда начали мерещиться неясные тени...

— Да твою ж мать, — дрожащим злым шепотом произнес я. — Съел его какой-то орел, да и все. Или филин... Нечего бояться... Это всего лишь

игра.

Отойти от внезапной паники удалось только через пару минут. И на волне этого успеха было принято волевое решение немедленно спуститься в долину и разобраться во всем случившимся.

Оказалось — легче сказать, чем сделать. Стена обрыва была не то, чтобы уж совсем отвесной, но лезть по ней решился бы только самоубийца или альпинист с полным набором снаряжения. Более-менее подходящее место — небольшой обвал, оставивший после себя кучу неровностей и насыпь внизу, — удалось отыскать далеко не сразу. Спуск тоже прошел не совсем гладко — последние метров десять я пролетел, отчаянно пытаясь ухватиться хоть за что-нибудь, но в результате все же позорно шмякнулся на осыпь, выбив себе больше половины здоровья. Да еще и сверху прилетел мелкий камешек, обидно тюкнувший по макушке.

Ну что же, вот я и внизу. Под ногами шуршит травка, прозрачные потеки тумана колышутся вокруг, неподалеку мерно рокочет водопад. С очистившегося от облаков неба мирно светит почти полная луна. Еще бы кладбище с неупокоенными скелетами сюда для антуража — и самое оно.

По здравому размышлению, сначала отправился в сторону водопада. Вода — это жизнь, все самое интересное должно происходить около нее.

Я шел осторожно, ожидая какого-нибудь подвоха, постоянно прятался в спасительную невидимость и озирался по сторонам, но все вокруг так и дышало спокойствием и умиротворенностью... Наверное, я бы давно успокоился, если бы не смерть Мыши и не самое приятное название долины. А так к водопадику я подошел даже еще более взвинченным, нежели был сразу после приземления.

Тот действительно не тянул на полноценный водопад — так, не очень сильный поток воды выплескивался из расщелины в скале на высоте метров двадцати и с шумом и плеском падал в небольшое озерцо, откуда уже потом отправлялся дальше в виде речки, замеченной мной. Речка, кстати, при ближайшем рассмотрении тоже оказалась какой-то миниатюрной, больше напоминающей упитанный ручей.

В очередной раз внимательно осмотревшись и опять не заметив ничего подозрительного, я подошел к воде, аккуратно умылся и напился. Какое наслаждение... Да, игра позволяла ничего не есть и не пить в принципе, но тело, даже виртуальное, все равно чувствовало в этом потребность и живо реагировало на такие вот подарки судьбы.

Водичка оказалась неожиданно теплой и я, плюнув на осторожность, разделся и плюхнулся в озеро. Вот оно, счастье... После недельного-то сидения на дереве и последующего марш-броска. Плавая в озере, я

первоначально опасался страшных монстров, притаившихся в глубине, но шло время, никто меня не пытался съесть и я окончательно расслабился, нежась в теплом водоеме. Один раз даже заплыл под струи водопада, но, получив по буйной головушке несколькими тоннами воды, благоразумно отплыл обратно.

Я даже не знаю, сколько времени я провел, бесцельно плавая от берега к берегу озера, знаю только, что «пловец» прокачался за это время на пару единиц. Вылезать из воды решительно не хотелось и я, в конце концов, придумал себе занятие — начал нырять и изучать водоем изнутри. Игровая жадность, кстати, стереотипно принявшая у меня в воображении вид упитанного хомяка, постаралась меня промотивировать и намекнула, что, мол, где, как не на дне заброшенного озера, должны лежать несметные сокровища и древние артефакты?

К сожалению, это было явно неправильное озеро — даже банальных золотых самородков — и тех не нашлось, что уж говорить про что-то более существенное.

Дальнейший мой путь лежал вдоль каменистого берега речки и подкрашивался первыми красками наступающего рассвета. Пройдя пару сотен шагов, я даже не удержался и сделал объемный скриншот местности — настолько красиво выглядела долина, окутанная нежно-розовым предрассветным туманом.

Еще через пару минут моему взгляду предстала та каменная насыпь, что привлекла мое внимание еще с той поры, когда я рассматривал местность сверху. При ближайшем рассмотрении оказалось, что первое впечатление меня не подвело — сразу за насыпью виднелись остатки каких-то механизмов, а прямо в земле чернела здоровенная дыра. Я подошел поближе, лег на живот и заглянул вниз. Дырка оказалась чем-то вроде грубо выдолбленного в каменистой почве колодца, в стенке которого виднелись полуразвалившиеся металлические ступени.

Лезть-не лезть? С одной стороны, наверняка там будет что-то интересное, не зря же кто-то когда-то это все копал. С другой — скоро окончательно рассветет и я лишусь своих ночных бонусов, что будет очень неприятно, если внутри есть что-то нехорошее. Немного поколебавшись и послав в одно место жадность, я все же ушел от колодца. Вернуться всегда успею, тем более, что в ближайшее время конкурентов не предвидится.

Снова вышел на берег реки. В отличие от каменистого озера, в котором она брала свое начало, здесь присутствовала жизнь — пару раз я видел выпрыгивающую из воды рыбу, вдалеке виднелась пара плавающих уток, на противоположном берегу у самой воды смешно застыл, смотря на меня,

упитанный заяц. Наблюдательность при взгляде на него послушно выдала:

*«Горный заяц. 12 уровень.»*

Серьезный зайчишко, такой пару новичков положит и не запыхается. Я подошел к самой воде и принялся мериться с зайцем взглядами. Ну, недостаток игрового общения, что поделать. Заяц некоторое время смотрел на меня спокойно, потом его взгляд внезапно стал яростным, он пронзительно проверещал что-то и с места прыгнул в реку, сразу преодолев больше половины расстояния.

— Фигасе, — я заозирался по сторонам в поисках оружия, а потом, вспомнив, вытащил из инвентаря верную дубинку. — Ты бешеный, что ли?

На противоположном берегу показался еще один заяц.

*«Матерый горный заяц. 16 уровень.»*

— Да ну нафиг, — мое оружие прочертило изысканную дугу и с хрустом впечаталось в голову подплывшего косого. Хватило одного удара — уж больно сильной была разница в уровнях. Зато на противоположном берегу матерый собрат поверженного зверя, увидев такое, что-то воинственно прострекотал, окутался голубой дымкой и бросился в воду, так же желая добраться до обидчика.

— Вот ты придурок, братец, — я не удержался и откровенно заржал, глядя на то, как вмороженного в кусок льда зайца медленно уносит течение. Холодная аура или что там еще такое — это, конечно, супер, но не во время же заплызов.

Тушка убитого неожиданно порадовала меня жалким куском мяса и никуда не годной шкуркой. Может быть, я нашел местечко, где с монстров хоть что-то падает? Мелочь, а приятно. Спохватившись, я догнал плывущий кусок льда с зайцем внутри и попробовал подтащить его к себе палкой. Чуть не сорвался в воду, но все же сумел. Заяц, окруженный льдом в момент грациозного погружения в воду, теперь напоминал прикольную ледянную статую.

— Интересно, сдох ты там уже или нет? — я постучал по льду палкой.

Выждав для верности несколько минут, освободил тушку погибшего смертью храбрых, но глупых из ледяного плена. Получил еще кусок мяса и еще шкурку. Живем.

Я отвлекся от зайца, огляделся и шкурка от неожиданности выпала у меня из рук. Немного ниже по течению виднелась крохотная деревушка. На

пять-шесть домиков. Я рефлекторно скрылся в невидимости и затаился. Довольно наивно, конечно, учитывая, что несколько минут назад и на всю округу ржал над глупым зайцем, но лучше уж поздно, чем никогда.

Десятиминутное наблюдение не выявило в домах никаких признаков жизни и я решился подойти поближе. Любой нпс для меня сейчас — враг, с моим-то отрицательным счетчиком, а кто его знает, какие они, эти нпс, в здешних краях. Прибьет одним ударом, а потом доказывай, что ты не олень и все с убийством полутысячи жителей случайно вышло.

Жизни в деревушке не было. Совсем. Не гуляли куры и кошки, не гавкали собаки, не слышно было разговоров... Обычная заброшенная деревня, одним словом. Я немного расслабился и подошел к ближайшему дому.

Потемневшее от времени дерево, покосившиеся ставни, местами поваленный забор... Рядом с домом виднелись не менее покосившиеся и неприглядные сарай и какой-то навес. А еще собачья будка со скелетом внутри. Я поднялся на крыльце и взялся за ручку двери.

*«Внимание, вы нашли не принадлежащий никому дом и можете стать его хозяином. Да/нет?»*

Я, не особо удивившись предложению, крепко задумался. С одной стороны, дом — это хорошо. Защита, точка восстановления, свой собственный уголок в этом мире, в конце концов. С другой — дом нужно содержать, платить за него налоги. Статья расходов. Но, если у меня будет дом, то я, наконец-то, получу доступ к игровому аукциону — там давно должны были продаться наручки, в идеале, обеспечив мне беззаботное существование на ближайшее время.

Может, стоит попробовать выбрать другой дом? Я спустился с крыльца и надпись пропала. Увы, при ближайшем рассмотрении, остальные оказались почти копиями первого. Разве что один, стоявший на самом берегу реки. У него было на одну постройку больше — виднелся лодочный домик. Решено, заселюсь в него.

Поднялся, взялся за ручку, ответил «Да». И был обрадован длинным информативным сообщением.

*«Поздравляем! У вас появился свой дом. Дом может быть использован как убежище, точка возрождения, точка телепорта в другой ваш дом, источник дохода, хранилище ваших вещей, коммуникативный центр и т. д.*

*Внимание! В мире у вас может быть максимум пять стандартных*

*домов/квартир. Следующие дома/квартиры можно получить, лишь выполнив определенные условия.*

*Внимание, в одном поселении можно иметь максимум один дом/квартиру.*

*Внимание! На территории любого владения существуют три зоны. Внешняя зона (в этом доме — забор, двор, хозяйственые постройки, внешняя сторона дома) могут быть уничтожены при нападении врагов. Внутренняя зона (в этом доме — веранда, прихожая, гостиная, кухня) не могут быть уничтожены или повреждены никем, кроме вас, но могут быть разграблены вором с высоким навыком воровства. Не оставляйте в этой зоне ценные предметы. Хранилище (в этом доме — кабинет) обеспечивает 100 % гарантию сохранности ваших вещей, не может быть повреждено никем, кроме вас, обеспечивает функцию коммуникативного центра с почтой, банком и аукционом, а также является местом перехода в другие ваши дома/квартиры.*

*Внимание! Никто не может причинить вам вред во внутренней зоне дома и в хранилище. Никто, кроме вас, не может войти в хранилище.*

*Внимание, за право владения личным домом автоматически взимается налог. Не приобретайте дома, которые вы не сможете содержать! После месяца задержки с уплатой налога ваш дом может быть изъят в пользу государства или города, в котором вы живете.*

*Внимание, вы живете в необитаемой местности, не принадлежащей ни к одному государству и являетесь основателем поселения. Ставка налога установлена в 0 золотых. Расходы на поддержание дома увеличены на 100 % (штраф первопроходца).*

*Внимание, вы являетесь управляющим поселения по праву основателя.*

*„Друг народа +50“. Внимание, переквалифицировано в „Враг народа -50“.*

*В качестве управляющего поселения вы можете устанавливать налог на проживание в нем. Никакие глобальные решения не пройдут без вашего одобрения. Панель управления поселением находится в вашем хранилище.*

*Получена особенность Домовладелец. +1.*

*Получена особенность Основатель. +1*

*Вы получили уровень!*

*Стоимость вашего дома — 2460 золотых.»*

*Да за одно только то, что за мою голову теперь перестанут давать награду, уже стоит того, чтобы завести себе такую дачу! Не говоря уж о том, что она мне практически ничего не будет стоить — налог в ноль*

золотых — это шикарно.

А еще ведь есть возможность продать дом за неплохие деньги. И две особенности...

Я вчитался в описание. «Домовладелец» позволял брать кредит в банке по ставке двадцать пять процентов годовых на сумму, равную стоимости жилья сроком на год. Судя по описанию, имея пятый уровень, можно получить вообще беспроцентный кредит. «Основатель» же всего лишь позволял основать новое поселение... Интересно, а как тогда основать поселение, если «основателя» дают только после его основания? Не иначе, как эта особенность покупается у какого-нибудь короля за немалые денежки.

Я зашел внутрь дома. Да... вот тут уже эйфории не чувствовалось. Прогнившие доски, заплесневелые стены, прохудившаяся крыша, рассыпающаяся от взгляда мебель... Печаль, тоска и уныние, короче говоря. Гостиная и кухня были не лучше. Глядя на все это, просто руки опускались — тут работы на пару лет, наверное, чтобы все до ума довести.

Зато порадовал кабинет. Открыв скрипучую дверь, я внезапно увидел предложение «привести хранилище в стандартный вид» и тут же согласился. По глазам ударила вспышка света, а затем темная захламленная комната размером где-то три на четыре метра превратилась в какую-то действительно стандартную, с бежевыми стенами, темно-коричневым полом и белым потолком. В наличии присутствовал только простой стол, не менее простой стул, полка, на которой лежали мои сокровища, оставленные в гостинице, окно и светильник на потолке.

Я зашел в комнату и на меня тут же выскоцило новое сообщение.

*«Вы в хранилище. Вам доступны голосовые команды для управления. Кодовые слова „Банк“, „Почта“, „Аукцион“, „Дом“, „Поселение“, „Долги“ „Справка“..»*

Ну... попробуем-ка для начала аукцион. Хочется узнать, что же там с моими наручами.

*«Внимание! Доступ к аукциону не активирован. Стоимость вечной активации в этой местности составляет 1500 золотых. Активировать аукцион?»*

Чтоб вы с такими ценами сдохли, жадные сволочи... Ну, попробуем, надеюсь, на счету денег после продажи наручей хватит. Да.

*«Аукцион разблокирован! Сумма на вашем счету составляет 18332 золотых.»*

Я чуть не завопил от переполнявших меня эмоций. Наручи-таки принесли мне счастье и деньги. На радостях за те же полторы тысячи монет разблокировал банк... а вот на почте споткнулся. Почта в «Забытых землях» представляла из себя большой комплекс услуг — от обычного обмена сообщениями, до возможности вывести экран с интернетом к себе на стену комнаты и просматривать всякие смешные видео с котиками. Либо же читать новости, не выходя из игры. И стоило это уже десять тысяч золотых.

В моем сознании появилась громадная коричневая жаба и наложила вето на покупку почтового доступа.

Вкладка «дом» порадовала подробным отчетом о состоянии всего и вся. Состояние было — хуже некуда, как я и предполагал. Залез в справку, порылся в разделе про содержание дома. Понял, что без помощников мне не обойтись. Можно было, конечно, закидывать деньги прямо в управляющее меню, но стопроцентный шанс на содержание никуда не деляся — цены были злыми. Очень злыми.

Помощников рекомендовалось искать у магов. Поскольку этих типов поблизости не наблюдалось, я залез снова на аукцион.

В разделе предметов обихода обнаружилась-таки категория домовых и прочих полезных для дома объектов. Я начал читать описания.

*«Дух поселения. Следит за поселением (до 100 домов), проводит мелкий текущий и глобальный ремонт, наводит чистоту, вешает на место небольшие положительные рандомные бафы каждый день. Иногда принимает вид белоснежного кота. Ресурсов не требует. Время действия — вечно, пока есть хоть один дом с действительным владельцем. Цена — 100000 золотых.»*

Просто супер. Шикарный дух, вот только стоит в пять раз дороже, чем все мои капиталы, вместе взятые.

*«Малый дух поселения. Следит за поселением (до 10 домов), проводит мелкий текущий и глобальный ремонт, наводит чистоту, вешает на место небольшие положительные рандомные бафы каждый день. Иногда принимает вид черного кота. Ресурсов не требует. Время действия —*

*вечно, пока есть хоть один дом с действительным владельцем. Цена — 10000 золотых.»*

Это уже заметно приятнее. Как раз на мой поселок. Да и ценник я могу осилить, в принципе.

*«Дух места. Следит за определенным местом (хутор, усадьба, дом с участком, замок), проводит мелкий текущий и глобальный ремонт, наводит чистоту, вешает на место небольшие положительные рандомные бафы каждый день. Иногда принимает вид дымчатого кота. Ресурсов не требует. Время действия —ечно, пока у места есть владелец. Цена — 10000 золотых.»*

С одной стороны, ценник такой же, но на весь поселок его не раскинешь. С другой — большой замок обслужить-то посложнее будет, чем мои шесть домиков. В общем, узкая специализация.

*«Домовой. Следит за домом в пределах внутренней зоны, проводит мелкий текущий и глобальный ремонт, наводит чистоту, вешает на дом небольшие положительные рандомные бафы каждый день. Иногда принимает вид золотого кота. Ресурсов не требует. Время действия —ечно, пока у дома есть владелец. Цена -5000 золотых.»*

А этот уже не подходит — я ведь и двор хочу привести в порядок. Значит, только один вариант — малый дух поселения. Я задержал дыхание, окропил слезами жадности кучу золота, отдаваемого в загребущие руки неизвестного мага и нажал кнопку «купить». Подтвердил операцию и прямо у меня на столе в кабинете появился толстый черный кот.

*«Дайте имя вашему духу поселения.»*

— А звать тебя, пожалуй, будут Себастьяном! — при звуке своего нового имени кот оживился, завертел головой, а затем вдруг исчез, растекшись черным, почти сразу пропавшим, дымом. Чтобы через несколько секунд появиться около моих ног, требовательно уставившись на меня желтыми глазищами.

— Мяу!

*«Дайте задание Себастьяну.»*

— О, вот, значит, как… Слушай. Нужно привести в порядок весь поселок, довести его до отличного состояния, а затем поддерживать в нем чистоту и порядок. Но! — я важно воздел палец к потолку. — Приоритетом является этот дом и участок с постройками, который за ним закреплен. Его нужно привести в порядок в первую очередь. Задача ясна?

— Мяу! — и кот снова исчез. Ну и отлично, пусть работает.

Я снова залез на аукцион. Денег внезапно осталось уже меньше семи тысяч, а хотелось всего и много. Именно в срезе домашней обстановки — почему-то, заполучив дом, я сразу позабыл про охоту на монстров и всяческие сражения. Это от меня и так никуда не денется. Куплю потом какой-нибудь арбалет — и нормально.

Для начала хотелось облагородить кабинет, раз уж он со мной будет всегда и везде. И я начал тратить остатки финансов.

Первым делом за какую-то жалкую тысячу золотых был куплен шикарный угловой кожаный диван с изменяемой цветовой гаммой и парой кресел впридачу, в одно из которых я незамедлительно и шлепнулся. Затем был вызван Себастьян и ему было дано задание первостепенной важности — застелить имеющееся окно. В игре никто не страдает от отсутствия вентиляции, а мне в темноте и тени как-то комфортнее.

Пока дух занимался этим делом (получалось у него, кстати говоря, совсем неплохо), я натолкнулся на «вариативное оформление комнаты» и, скрепя сердце, выложил за него аж три тысячи. Шикарная штука, на самом деле. Подстраивается под любые пожелания, изменяет цвет стен, потолка, пола, добавляет любые узоры…

Следующие полчаса я провел, экспериментируя. В конце концов, остановился на черном полу, стенах, имитирующих виды ночного же луга с виднеющимся вдалеке лесом и потолке, показывающем звездную безлунную ночь. В общем, сделал все в ночном стиле. Денег осталось уже меньше четырех тысяч, зато появился какой-никакой уют.

Еще три тысячи я угробил на внепространственное хранилище артефактов. Вещичка оказалась состоящей из трех частей. Первой частью был большой ящик… наверное, стоит назвать его именно так, с метр в высоту и ширину и четырех метров в длину — специально подогнал под размеры кабинета, — в котором, собственно, все и хранилось. Поместил ящик у противоположной от дивана стороне комнаты и получил что-то вроде длинного стола.

Вторая часть представляла из себя нечто наподобие столика, служила пунктом ввода-вывода вещей и работала на голосовом интерфейсе. При

желании показывала какую-нибудь вещь, заставляя ее плавно вращаться, вися над поверхностью стола и подсвечивая столбом света. Я, наигравшись с настройками, подвесил таким образом свое замечательное колечко и некоторое время наблюдал за ним. Потом передвинул столик на центр пустующей части комнаты, поближе к двери и остался окончательно доволен обстановкой. Третья часть представляла из себя сложную видоизменяющуюся конструкцию, служащую исключительно для эстетических целей — грубо говоря, подставку под самые весомые сокровища. Сокровищ в таких количествах у меня пока что не было, так что я запихнул ее внутрь большого ящика — до лучших времен.

Что мне еще оставалось? По любому нужно было купить магическое зеркало — большое и красивое. Чтобы рассматривать в будущем форум, лазить в интернете и смотреть фильмы. Но стоило это пока что неподъемные для меня деньги. Так что ограничился тем, что купил за триста золотых оригинальную карту мира — как на форуме. Карта заняла почти всю стену напротив двери и радовала глаз чернотой неоткрытых пространств. Но, по крайней мере, рамка выглядела красиво.

Спохватился и еще за сотню купил шикарную жердочку для Мыши. Надеюсь, ему понравится. Все, деньги практически закончились. Экипировку, кроме кинжала и арбалета, покупать уже никакую не стал — на хорошую денег не хватит, а плохую... смысл — я и так, без ничего, неплохо справляюсь.

Рассортировал свои сокровища — три клыка гончей, пять слитков метеоритного железа, три книги и колечко. Негусто, но хоть что-то.

Так... что тут у меня еще осталось... С трепетом душевным активировал меню долгов, но там ничего страшного не оказалось, только небольшой долг из гостиницы. Я его оплатил и был вознагражден тем, что рядом с дверью появилась арка, затянутая туманом.

*«Вы можете перейти из своего хранилища в любую гостиницу, в которой у вас оплачен номер. Активация портала словом „переход“ и указанием города, в который вы хотите попасть. Внимание, переход из гостиницы в гостиницу невозможен.»*

Здорово, здорово! Портал погас и исчез, а я внезапно вспомнил про точку привязки. Перенести ее в хранилище оказалось делом плевым. Что там у нас еще...

«Дом.

*Статус: в ремонте.  
Прогресс: 73 %.  
Управляющий: малый дух поселения Себастьян.  
Стоимость: 5830 золотых.  
Рекомендованное управление: голосовое через отдачу приказов Себастьяну.»*

Я выскочил из кабинета. Что такого умудрился сделать дух за такое короткое время, что ценник подрос в два раза?

Дом было реально не узнать. Чистота повсюду. Прочный пол под ногами. Блестящая свежим лаком мебель... Правда, выйдя в прихожую, я заметил, что там изменения были не столь существенными, а во дворе по-прежнему был бардак, но все равно! Дух уже успел отбить как минимум четверть вложенных в него денег, а отобьет еще больше. Особенно, если учесть зародившийся коварный план по превращению долины в курортное местечко и продаже тут коттеджей. Я вернулся в кабинет.

Последнее меню рассказывало мне о поселке.

*«Деревня Речная.  
Домов: 6.  
Жителей: 1.  
Управляющий поселения: Смертная Тень.  
Управляющий дух: малый дух поселения Себастьян.  
Статус: восстановление. Прогресс: 18 %.  
Доступные действия: переименование, управление восстановлением, назначение налогов, смена юрисдикции.»*

Немного подумав, сменил название на «Горный Приют». Так как-то посолиднее будет.

Оставив духа восстанавливать деревню, я, сделав объемный снимок местности, вышел из игры. Нужно ковать золотишко, пока горячо.

На форуме я узнал несколько полезных вещей. Во-первых, минимальный месячный налог за собственность в городах составлял пятьдесят золотых. В деревнях — двадцать пять. Во-вторых, стоимость хорошего домика начиналась от тридцати тысяч и быстро уходила вверх. Конечно, находились счастливчики, которые, как я, обнаруживали заброшенные дома и поселения. Но все эти деревушки находились во владении каких-либо государств и именно государства определяли, кому там селиться. В ведении управляющего оставался лишь самый минимум

функций.

А вот у меня здесь раздолье. Так что надо этим воспользоваться, пока какой-нибудь королек не пришел сюда с претензией и не подобрал долину под свою руку. А то, что это рано или поздно произойдет, я не сомневался.

Итогом двухчасового ползанья по форуму стало рождение новой темы.

### *«Срочная продажа коттеджной недвижимости!*

*Внимание игрокам! Только сейчас у вас есть уникальная возможность за бесценок купить коттедж в уединенном и неизведанном уголке мира!*

*Коттеджный поселок „Горный Приют“ ждет вас!*

*Всего за 10000 золотых вы получаете право занять один из пустующих здесь домов. Налог на проживание — всего 10 золотых в месяц (гарантирано до перехода поселка под юрисдикцию какого-либо государства).*

*В наличии шесть готовых домов, пять свободных. Немного позднее поселок будет расширен до 10 домов. Это — конечное количество, дальнее расширение происходить не будет.*

*Бонус: поселок уже находится под управлением малого духа поселения — вам не придется ничего вкладывать в ремонт и поддержание вашего дома.*

*Бонус: только обитателям поселка будет раскрыто местонахождение одного из 25 чудес этого мира.*

*Внимание! По мере разведки окружающей поселок местности и обнаружения новых бонусов, цена будет повышаться!*

*Внимание: по личным причинам продажа более трех домов в руки одного клана производиться не будет.*

*Внимание: связь через форум. Увы, опция почты у меня пока что не включена.*

*Внимание! Я в курсе, что добраться до меня не просто. Но вы можете перевести на мой счет платеж с защитой. Требование — передача мной вам одного дома в пользование. Обязательство — вступить во владение в течение месяца. Кодовое слово — „дом“.*

Приложил к объявлению объемные скриншоты и запустил тему в плавание. А сам отправился читать новости. А новости были. В основном, касательно Легиона и новых специализаций. За это время еще десяток игроков достигли сотового уровня и получили титул «легионер». Администрация учла поток вопросов и выложила краткую справку.

*«Легион как функция возникнет не раньше и не позже того момента, как первая тысяча игроков достигнут сего уровня. Что это будет?»*

*Во-первых, статус унис. У каждого легионера произойдет прибавка в +50 к умению „Друг Народа“.*

*Во-вторых, каждый легионер получит уникальную привязанную именную брошь с произвольным бонусом. Бонус действительно произвольный и никак повлиять на его выбор нельзя.*

*В-третьих, при работе в пати количество опыта будет увеличиваться пропорционально тому, сколько легионеров там присутствуют. Два легионера: +2 % опыта, три легионера: +3 % опыта и так далее. Бонус идет для всей пати!*

*В четвертых, при нахождении нескольких легионеров в одном клане, показатель их сопротивлений к урону всех видов увеличивается таким же образом. В идеале, собрав 1000 легионеров в одном клане, мы получим ситуацию, когда каждый из них имеет сопротивления +1000 %. Это не бессмертие, но очень близко к этому. Только помните, что этот бонус не распространяется на остальных членов вашего клана.*

*И, наконец, статус „легионер“ открывает вам дорогу к ветке божественных квестов. Каких — все узнают в свое время.»*

Я понял, что хочу в легион. Очень хочу. Вот только проблема в том, что для попадания в заветную тысячу мне нужно набрать еще сорок один уровень. А куча народа уже болтается в районе девяностого. Правда, они там сейчас постоянно и целенаправленно убивают друг друга, снимая опыт и не давая добрасти до заветной сотни, да и прокачка хорошо идет лишь на убийствах сложных противников, а не низколевельных игроков, но все равно. После таких новостей — прокачаются. Любыми правдами и неправдами.

Перехватив пару бутербродов, я бросился обратно в игру.

Мой дом теперь разительно отличался от всех остальных. Светлое, отполированное до блеска и залакированное дерево, ровный и прочный забор вокруг участка, почти что английский газон, перемежающийся аккуратными дорожками из мелкой белой гальки... Интересно, откуда Себастьян ее взял?

Кот, кстати, появился тотчас же, уселся рядом и принял довольно рассматривать дело рук своих.

— Молодец, Себастьян, просто молодец!

— Мяу! — с оттенком самодовольства заявил дух и испарился.

Я принялся осматривать свои обновленные владения. Конура, сарай и навес превратились в конуру же, конюшню и коновязь, только заметно более цивилизованного вида. Лодочный домик теперь содержал в себе вполне приличного качества новенькую лодку. Веранда оказалась окончательно переделана духом и превратилась в уютное место для чаепитий. Правда, мебель была так себе, прямо скажем, но ее вполне можно будет потом поменять.

Внутри теперь тоже царила чистота и уют. Этакий охотничий домик. С камином и прочими прелестями. Сюда бы еще голову дракона повесить, вообще бы здорово было.

Я зашел в кабинет, шлепнулся на диван и открыл интерфейс банка. И отвесил челюсть от изумления. На мой счет перешло сто тридцать семь защищенных переводов на сумму в десять тысяч каждый. Похоже, я малость продешевил, да... Ладно, займемся отбором и проверкой.

Сначала я, недолго думая, выделил тридцать переводов без кодового слова и отправил их обратно с пометкой «несоответствие кодовому слову». Затем воспользовался сервисом банка по проверке благонадежности клиента и отсеял сразу шестьдесят восемь заявок с пометкой «увы, три ваших бывших или настоящих соклановца уже подали заявки на дом в этом поселке». Ибо нефиг.

Осталось пятьдесят девять переводов, которые я, скажем честно, немножко перетасовал, чтобы исключить преобладание в деревне какого-либо клана. Ну и зарезервировал дома для первой девятки, в последний момент увидев в списке знакомый ник и передвинув Старого Дракона на последнее вакантное место. Остальным отправил разрешение забрать переводы обратно, а потом вообще поручил банку заворачивать последующие переводы с формулировкой «увы, мест больше нет».

Вообще, такой ажиотаж свидетельствовал, на мой взгляд, также и о том, что ко мне в поселок ломились еще и жадные перекупщики-спекулянты, стремящиеся словить выгоду с лошка, выставившего недвижимость по смешным ценам. Хрен вам, гады.

Залез в интерфейс управления поселком и выставил ежемесячные налоговые сборы, как и обещал, на десять золотых, а вот ползунок на налог с продаж недвижимости выкрутил до упора, отжимая себе пятьдесят процентов от всех будущих спекуляций. Ибо, опять-таки, нефиг. Будете спекулировать — будете приносить мне прибыль. И никак иначе. Заодно выставил в дополнительных настройках невозможность продажи более трех домов в один клан. На всякий пожарный.

А теперь пора на разведку и фарм. Я, потягиваясь, вышел на улицу...

И умер.  
Вот так, просто и банально.

## Глава 13

Сказать, что я удивился, воскреснув в кабинете, это ничего не сказать. Я не увидел ни врага, ни оружия, не почувствовал боли или еще чего-то. Просто умер, потерял двадцать процентов от текущего уровня опыта и все.

В следующий раз во двор я выходил с превеликой осторожностью, сначала осмотрев все и вся. Аккуратно ступил на газон... и ничего не произошло. Все также светило солнышко, потихоньку склоняясь к закату, все также пели птички... Вот только как-то тревожно было на душе.

Прогулялся вокруг дома. Посмотрел на медленно хорошеющие соседние домишкы. Вышел на пристань. Тишина, мир и спокойствие.

— Да и фиг с вами.

И я отправился исследовать долину. Гулять по свету было неприятно, но я мужественно терпел, внимательно рассматривая все вокруг. Новым поселенцам нужно будет выдать карту долины, иначе как-то совсем не комильфо получится.

Долина пока что казалась сущим раем. То и дело попадались горные зайцы, иногда даже матерые. Опыта они мне прибавляли немного, а вот коллекция шкурок росла. Авось сделаю потом себе какой-нибудь плед или одеяло. Несколько раз встречались лисицы двадцать пятого уровня, которые даже успевали куснуть меня пару раз перед смертью. А однажды вдалеке был замечен спящий медведь, которого я благоразумно обошел по большой дуге, ибо был он велик, мохнат, страшен и вообще, восьмидесятого уровня.

Скалы, окаймляющие долину, пока что повсюду выглядели неприступными. Ну, подкачав акробатику еще на полсотни, я, думаю, все же залез бы на них. Но вот прямо сейчас — вряд ли.

Через часок неспешного челночного передвижения, убив пару десятков зайцев, трех лис и одну косулю, я вышел к тому месту, где речка покидала долину. Здесь на скалы подняться было можно, хоть и с определенным риском. Но это меня сейчас волновало меньше всего. Прямо передо мной открывалась бездна.

Где-то внизу колыхалось зеленое море деревьев. Далеко-далеко на горизонте виднелась еще одна горная цепь. А прямо рядом со мной был обрыв, простирающийся в обе стороны, насколько хватало взгляда. Скалистая стена, обрамленная сверху сосновым лесом, красиво изгибалась, позволяя рассмотреть себя во всей красе. А речка, на берегу которой я

стоял, срываюсь в бездну новым водопадом, исчезающим где-то далеко внизу в зеленом море. Красота... Я сделал еще один объемный скриншот. Пусть будет. Рано или поздно, можно будет целую коллекцию насобирать.

Перебравшись через реку, вымокнув и чуть не улетев вниз вместе с водопадом, я продолжил исследования. Через полчасика в гуще леса мне попалось какое-то подозрительное строение, напоминающее то ли храм, то ли что-то еще в этом духе. Облизал его вдоль и поперек, но так ничего интересного и не нашел. Скорее всего, нужно какое-то совпадение условий, чтобы тут что-то произошло.

Почти сразу же около стены долины мной был замечен небольшой карьер, из глубины которого доносились подозрительные звуки. Подойдя поближе, я был здорово удивлен открывшимся зрелищем. Сам карьер представлял из себя открытую выработку, похоже, каменного угля, шириной метров пятьдесят. Он немного вгрызлся вниз, но в основном работы когда-то велись под склоном обрыва — туда уходили сразу три больших штолни. Но весь этот вид мерк по сравнению с тем, что в яме рядом со штолнями вольготно расположилось это.

Огромная, лоснящаяся, переливающаяся всеми оттенками зеленого жирная личинка. Да-да, на ней так и было написано:

«Личинка???. Уровень 230.»

Я почувствовал нездоровий азарт. Зайцы, медведи, лисы — все это меркнет перед видом этого изумительного источника опыта. Медлительного и беззащитного, ждущего, когда его убьют и... и снова убьют! И наберут опыт, достаточный для того, чтобы стать легионером.

Мало соображая, что делаю, я бросился к беззащитной твари и принялся беззастенчиво избивать ее палкой, нанося какие-то смешные повреждения. Личинка заколыхалась всем телом и начала медленно уползать в сторону ближайшего отверстия.

— Врешь, не уйдешь! — я замолотил палкой еще быстрее, стараясь не дать добыче ускользнуть. Да фиг там... Полоска жизни, которую я недавно путем хитрых манипуляций с интерфейсом заставил-таки появляться над головами врагов, едва-едва дошла до семидесяти пяти процентов и тут личинка преподнесла мне сюрприз, окутавшись ядовито-зеленым дымом. Перед глазами мелькнули цифры повреждений и я умер уже второй раз за день.

— Сволочь! — это было первое мое слово после возрождения.

Добыча оказалась сильнее и непредсказуемее, чем я надеялся.

Впрочем, скорее это я оказался слишком тупым, понадеявшись на горы халавного опыта. Как же...

Самое обидное в том, что, если это ядовитое облако — ее обычное умение, то мне тварюгу вообще не убить. Она меня или им прибьет, или просто уползет в свою нору. Остается мое ультимативное оружие — «звездопад», но до его применения должно пройти еще несколько дней. Придется, как мелкому нубу, качаться на зайцах и ждать наступления своего звездного часа. Веселый каламбурчик.

Те самые несколько следующих дней прошли для меня, как во сне. Я почти не вылезал из игры, ограничиваясь просмотром рейтинга игроков. Утешительного для меня там было мало — общественность просекла фишку и теперь все подряд кланы беззастенчиво тащили своих топовых игроков к сотому уровню. Легионеров насчитывалось уже более восьмисот, а на подходе были еще тысячи две, не меньше.

Пока меня спасало только то, что после девяностого уровня количество опыта, требуемое для перехода на следующую ступень, резко возрастало — в итоге, если девяностоуровников насчитывались сотни тысяч, то количество девяносто пятых не превышало тысяч десяти. Девяносто восьмого-девяносто девятого уровней достигли, как я и говорил, около двух тысяч человек.

Я же за это время убил бесконечное количество зайцев, десятки лис, парочку волков и один раз был бесславно повергнут в прах медведем. Время от времени мне попадались под горячую руку какие-то змеи и птицы, а Мыш исправно приводил ко мне косуль и кабанов, хоть тех в долине и было совсем немного.

За эти несколько дней я поднял четырнадцать уровней, несколько раз прокачал самые различные свои навыки и мой персонаж, если отбросить классовые бафы и дебафы, теперь выглядел следующим образом:

### **Смертная Тень. Уровень 73:**

*Урон* — 35–35

*Здоровье* — 600

*Мана* — 400

*Броня* — 0

*Сопротивления* — 0

### **Характеристики:**

*Сила* — 70

*Восприятие* — 101

*Ловкость — 84  
Выносливость — 60  
Интеллект — 40  
Удача — 30*

**Особенности:**

*Полог тьмы.  
Первооткрыватель (5).  
Опасный сосед.  
Неумирающий.  
Домовладелец (1).  
Основатель (1).*

**Умения:**

*Невидимка (2).  
Наблюдательность (2).  
Критик.  
Аура Убийцы (1)  
Мастер кинжала (2)*

**Навыки:**

*Скрытность — 57,5  
Ночное зрение — 24  
Кладоискатель — 6  
Каратель — 17  
Акробатика — 25  
Взломщик — 1  
Блок — 1  
Живодер — 8  
Осквернитель — 1  
Картограф — 3  
Идентификатор — 0,04 %  
Шкуродер — 12  
Пловец — 4  
Убийца — 145  
Звездочет — 1  
Враг народа — 491*

Мыш тоже подкачался не по детски, достигнув шестидесятого уровня

и получив умение «разведчик», позволяющее ему телепатировать мне о всех врагах, встречаенных в округе. Надо сказать, очень удобно — иметь у себя в голове виртуальную карту, на которой отмечено все живое в округе. Все-таки, питомец у меня замечательный.

**Питомец Мыш. Уровень 60:**

*Сила — 60*

*Восприятие — 120*

*Ловкость — 60*

*Выносливость — 60*

**Умения:**

*Полет.*

*Картограф.*

*Разведчик.*

Самое обидное во всем этом было то, что я за эти дни умер с десяток раз. И Мыш разок. Вот просто так, ни с того, ни с сего. Идешь, никого не трогаешь, потом — бац! И ты на точке возрождения. Я, кстати, однажды видел, как по непонятным причинам погиб Мыш. Просто летел себе в предрассветных сумерках, делая круг у меня над головой... и исчез. А мне пришло сообщение о его смерти.

Впрочем, ко всему привыкаешь. В конце концов, не зря же долина такое название носит. Ну, умираешь, да умираешь. Не больно, не страшно. Подумаешь.

Про личинку я за это время разузнал все, что мог. Оказалось, она появляется всегда в одно и то же время, когда солнце только начинает подниматься на небосклон, а убирается обратно в нору сразу после захода. И в то, и в другое время звезды на небе при желании рассмотреть можно, так что шансы у меня есть.

Личинка, кстати, совершенно индифферентно относилась к тому, что кто-то ходил рядом. Даже когда я на пробу аккуратно забрался на ее подрагивающую спину, всего лишь поколыхалась чуть-чуть, но, убедившись, что никто ее трогать и обижать не собирается, снова успокоилась. Соответственно, план был прост, как сапог — дождаться появления, залезть на спину, вызвать звездопад, дождаться в стороне удара, собрать лут и опыт.

Все это время я даже не вспоминал о найденном мной в самый первый день странном колодце. Даже не следил особо за теми изменениями,

которые делал Себастьян в поселке. Только кач, только хардкор!

И вот, наконец, приблизилось время «Ч». Я, наверное, так свою первую любовь на свидании не ждал, как эту личинку. Мышу было строго-настрого приказано не появляться вблизи, чтобы не попасть под удар. Все было готово.

И она появилась. Огромная жирная личинка двухсот тридцатого уровня, способная убить меня одним движением. Выбралась из норы и медленно поползла к облюбованному местечку. Я, затаив дыхание, ждал, время от времени посматривая на быстро светлеющее небо.

Готово. Приползла. Осторожно, стараясь не потревожить сверх меры, я забрался к ней на спину. Переждал, пока тварь успокоится. Улегся и вперил взгляд в единственную оставшуюся на небосклоне звездочку. Минута, вторая, третья...

*«Вы применили заклинание „Звездопад“. Эпицентр — в месте вашего текущего нахождения. Время восстановления — 6 дней 21 час 59 минут 59 секунд. Время до удара — 1 минута.»*

Йес. Теперь аккуратно слезть, аккуратно отойти в сторонку и быстро отбежать еще подальше. Включить запись видео.

Десять, девять, восемь, семь...

Удар стихии, как обычно, был завораживающе красив. Несчастную личинку накрыло целиком. Вокруг просвистело несколько осколков, а склон обрыва потек расплавленным камнем. На том месте, где лежал монстр, ввысь взметнулось зеленое облако, затем всухла и опала неприятная серая сфера, потом во все стороны брызнули ядовито-зеленые брызги, почти долетев до меня...

*«Вы применили заклинание „Звездопад“. Эффективность удара — 77 %. Радиус поражения — 56 %. Время восстановления снижено на 1 час.»*

Не понял?!! А где опыт? Я что, ее не убил?!

Я громадными скачками бросился к карьеру, залитому огнем. Личинка была жива. Истекая зеленой слизью из огромных рваных ран, она медленно ползла сквозь огонь и расплавленный камень к своей норе. Полоска ее здоровья напоминала лист бумаги в поперечнике, но она жила и ползла...

Наверное, я бы так и остался с носом, если бы не расплавленный после метеоритного удара камень. Все же, этого для личинки было

слишком много. Издав какой-то жалобный писк, она вздрогнула всем телом и замерла. А вокруг ударила волна ледяного холода, промораживая меня нас kvозь и убивая...

«Особенность „Неумирающий“ активирована. Здоровье 1/900.»

«Вы убили Личинку???.»

«Вы получили уровень (23).»

«Вы получили особенность „Убийца Титанов“. Текущее значение 1.»

Есть! Получилось! Осторожно, стараясь не убиться, потратив последнюю единичку здоровья, я подошел к останкам. Копаться в них было очень противно, но такова, как говорится, се ля ви, ага. Где же этот чертов лут... Не говорите, что его здесь не будет...

Измазавшись в холодной вонючей зеленоj жиже по пояс, я нащупал-таки несколько предметов — какие-то камни, что-то, напоминающее пояс, еще какие-то тряпки, несколько золотых монет, булькающий бурдюк, какие-то железки... Разбирать все не было времени. Нужно было мчаться домой, проверять, остались ли еще места в Легионе и, если да, использовать свое бесценное колечко.

Я мчался так, что за полкилометра бега мне прибавили единичку акробатики. Переплыл реку в пару взмахов. Мельком заметил какую-то фигуру, нетерпеливо прохаживающуюся посреди деревушки и, похоже, ожидающую меня, крикнул «все потом!» и ворвался к себе домой, оставив гостя с носом.

Выход.

Количество легионеров на текущий момент — девятьсот шестьдесят четыре.

Вход.

Прощай, колечко, мне будет тебя не хватать! Но лучше сейчас поучить реальную плюшку, чем когда-то потом — много денег или же другую плюшку, но более иллюзорную.

«Вы хотите использовать свойство кольца? Внимание, кольцо будет разрушено!»

Да!

«Ваш опыт увеличен. Вы получили уровень(5).»

«Внимание! Вы получили особенность „Легионер“. Ваш порядковый

*номер 967.»*

*«Внимание, вы получили сотый уровень и можете пройти перерождение. Желаете переродиться сейчас?»*

Фух. Нет, не желаю... Пока нет. Главное — дело сделано. Я попал-таки в заветную тысячу. А теперь можно и гостями заняться. Похоже, явились покупатели. По-быстрому выкинув весь личиночный лут на пол хранилища, вышел на улицу.

Гостей было трое, все они принадлежали к авельонским Черным Драконам, а главным явно был все тот же Старый Дракон, с усмешкой смотрящий сейчас на измазанного зеленою жижей меня через забор.

— Ну что, все дела сделал, герой? — тут его взгляд переместился куда-то выше моей головы и посерезнел. — Ого... Вот, значит, куда ты так бежал. Успел-таки вскочить на подножку легионерского поезда?

— И вам тоже доброе утро! — я, в свою очередь, присмотревшись, заметил у него и одного из его спутников полупрозрачный щит, на фоне которого теперь располагалась эмблема клана. Похоже, именно так и выглядит значок легионера. — Заходите на веранду, я сейчас, немножко себя в порядок приведу... Себастьян, живо сюда!

Пока гости располагались, дух успел привести мою одежду в порядок, так что на веранду я вышел хоть и в скромном, но чистом прикиде.

— Это мои помощники, — представил спутников Дракон. — Левчик и Черный Писец.

Я с трудом удержал улыбку, что не укрылось от их взгляда. Писец, довольный впечатлением, разулыбался тоже.

— А ты, я так понимаю, и есть тот самый счастливчик, который решил устроить тут дачный поселок?

— Есть такое, — скромно признался я. — В принципе, я смотрю, вы тут уже походили, посмотрели все? Надеюсь, заметили разницу с прошлым скриншотом? Дух поселения старается, как и было заявлено.

Себастьян, услышав, что речь идет про него, материализовался на подоконнике и принял заинтересованно рассматривать всех нас.

— Кис-кис, — позвал его Писец и протянул руку. Кот зашипел и оскалился. Рука мигом отдернулась.

— Кхм. Так это, — вернулся я в разговор, — есть какие-нибудь вопросы или пожелания?

Дракон задумчиво почесал нос.

— В принципе, — осторожно начал он, — мы все посмотрели, да. И нас все устраивает... Единственное, у нас появилось предложение, которое

мы бы хотели озвучить...

Я, понятно, догадался, о чём речь.

— Вы хотите выкупить еще дома, а, скорее всего, весь поселок? — спросил я напрямую. Дракон кивнул. Его спутники замерли в ожидании.

— К сожалению, я вынужден отказать, — осторожно начал я и поспешно добавил: — Ни в коем случае не из личной неприязни или чего-то вроде. Я, если честно, вообще вас немножко вперед других передвинул. Как раз из симпатии. Просто дело в том, что мне здесь нравится. И я хочу здесь жить и время от времени сюда наведываться даже на более поздних уровнях. И я не хочу, чтобы вокруг меня была база молодняка какого-нибудь клана, нехорошо на меня посматривающая.

Дракон смотрел с задумчивостью, помощники — с некоторым разочарованием и чуть ли не обидой. Мол, обломал, гад, светлые мечты.

— Но! — воздел я палец вверх. — Никто не запрещает вам перекупить еще два домика у других покупателей. Есть очень большие подозрения, что среди них спекулянт на спекулянте сидит и спекулянтом погоняет.

Гости синхронно улыбнулись. Надо будет, наверное, ограничение клановое все же действительно убрать. Пусть продают друг другу дома и отстегивают мне проценты с продаж.

— Пожалуй, мы так и сделаем, — решил Дракон. — Нам, из Авельона, сам бог велел здесь обжиться. Через сколько времени тут остальные появятся?

— Ну, срок у них — месяц, а там уж как кто успеет. Может быть, кто-то опаздывает, тогда вам за ту же цену уступлю вне очереди.

— Договорились! — Дракон протянул мне руку. — Какой дом можно выбрать?

— Абсолютно любой, плюс, есть возможность выбрать любое место неподалеку — через несколько дней я все равно начну возводить новые дома, могу построить, где скажете.

— Хм. Интересно, на самом деле. Но мне тут уже один приглянулся, я бы хотел его! — он указал пальцем на самый дальний из виднеющихся.

— Так... Хорошо... — я внезапно поймал себя на мысли, что понятия не имею, как должна проходить передача прав — то ли можно сделать это в кабинете, то ли нужно идти к дому. Решил, что второе. — Пойдемте.

По дороге ко мне пристал Писец с просьбами рассказать, что тут и как и откуда я примчался такой грязный. Пришлось поделиться картой долины, рассказать об обитателях, поведать про бой с личинкой и упомянуть о незримой смерти.

— А вот тут поподробнее, пожалуйста! — вмешался Дракон. — Как и

когда это происходит?

— Ну, связи я не заметил. Вообще никакой. Просто время от времени ты умираешь. Без боли, просто так. Раз — и на точке возрождения. Со мной это случается примерно пару раз в сутки. И никогда — дома. Не знаю, есть тут какой-то квест, чудовище или еще что-то, пока не выяснил.

— Понятно... — похоже, место потеряло для него некую толику привлекательности. С другой стороны, возможно, разгадка тайны сулит недетские бонусы и это он тоже не может не понимать.

Тем временем, мы дошли до выбранного новыми поселенцами дома и Старый Дракон по моему совету взялся за ручку. У меня тут же высветилось сообщение:

*«Игрок Старый Дракон хочет стать владельцем дома в деревне под вашим управлением. Разрешить? Да/нет.»*

Я согласился и мы все, получив от Дракона приглашения, зашли в дом. Тут, конечно, не было такой разрухи, как в моем доме поначалу, но налет недоделанности все еще оставался, да еще какой.

— Себастьян!

Кот материализовался почти сразу.

— Знакомься, это — Старый Дракон, он теперь хозяин этого дома и будет здесь жить. Сейчас переключи все силы на восстановление этого дома, после готовности выдели и закрепи здесь десять процентов своих ресурсов. Выполняй все его распоряжения касательно этого дома и участка в рамках этих десяти процентов. Все ясно?

— Мяу!

— Классный он у тебя, — заметил Писец. — Такого же хочу.

— Ну, сначала домом обзаведись, — резонно заметил Левчик.

— Ну, вот перекупим пару домишек и обзаведусь, делов-то!

Я решил, что мое присутствие больше никому особо не нужно и аккуратно ретировался, обменявшиесь с народом приглашениями заходить в гости при случае. Меня ждало самое волнующее и прекрасное в игре — осмотр лута, распределение характеристик и перерождение. Впрочем, сначала я, по старой доброй традиции, залез на форум.

В глобальной теме про легионеров было весьма оживленно — тысяча должна была набраться вот-вот и все обсуждали счастливчиков. Я тоже удостоился пары постов, причем, весьма обидных — мол, какого черта какой-то неизвестный краб, которого раньше нигде не было видно, вдруг оказался в легионе. Не удержался, отписался, что потратил на это

неповторимый артефакт, который стоит вагон денег, так что, мол, не завидуйте, раки. Почти сразу же получил пару одобрительных ответов, мол, молодец, так и надо. И ушел из темы.

Про перерождение на форуме была целая статья, которую я раньше только просмотрел по диагонали. Теперь же прочитал более внимательно.

«Итак, перерождение.

*Вы все уже, наверняка, поняли, что это — ваш истинный выход в мир. До этого вы были просто новичками в игре. Вы обладали шаблонными расами и специальностями, довольно скучным набором умений. Не очень сильными навыками. Теперь все меняется. Вы выходите в „Забытые земли“ переродившимися сообразно вашим талантам и достижениям. Что это значит?*

Во время перерождения системой будет учтено все. Вы выбрали эльфийскую расу? Это будет учтено. Вы очень часто умирали не путы к сотому уровню или же, наоборот, не умерли ни разу? Это зачтется. Вы прокачались, убивая толпы беззащитных зайцев или же, наоборот, сразили всего одного монстра, но 400 уровня? Система посчитает и это. У вас набралось много интеллекта и мало удачи? В засчет. Вы хорошо плаваете, но у вас плохо развита скрытность? И это будет учтено. У вас легендарный питомец? Вы провели это время в песках? Вы ни разу не убили игрока? Мы учтем ВСЕ.

Вдумайтесь в эту цифру: 1938. Именно столько вариантов для перерождения у вашего персонажа.

Существуют несколько модификаторов. Например, Древний Рыцарь Смерти — это не то же самое, что просто Рыцарь Смерти. Но вы все увидите сами.

Как можно классифицировать профессии?

Для начала, существуют 1230 обычных профессий. Их получит большинство игроков, не отметившихся чем-то особым в ходе прокачки. Например, „вор“, „боевой маг“, „рыцарь“ — это обычные профессии. Их не так уж и сложно получить, ав скором будущем вы, несомненно, напишете много гайдов по тому, каковладеть именно такой специализацией.

Затем, есть 215 ремесленных профессий. Их получить тоже довольно легко — в процессе прокачки нужно обязательно уделять много времени определенному ремеслу и тогда велик шанс, что вы получите именно то, что выбрали изначально.

Существует также 350 элитных профессий. Просто так их

получить практически нереально, они слагаются из множества компонентов. Например, феникс — это элитная профессия. Попробуйте ее получить, я вас уверяю, играть фениксом очень интересно и захватывающе!

В игре есть и несколько неприятных профессий. А именно, 92. Такие специализации, хоть и дают свои преимущества, не всегда объективно воспринимаются игроками ипс. Например, развратник — одна из них.

Еще в игре существует 45 неповторимых профессий. Думаю, это всем понятно. Вы будете единственным и неповторимым. Например, король Севера — одна из таких. Не спрашивайте, что нужно сделать, чтобы ее получить.

И, наконец, в игре присутствуют пять эпических профессий. Это Архангел, Архидемон, Повелитель Тьмы, Владыка Морей и Божество Туманного Рассвета.

Неповторимые и эпические профессии очень сложны в получении. Но секрет их достижения не скрыт от вас, он находится где-то в Забытых землях...

Ах, да, и еще. Мы вернемся к этой теме, когда первый счастливчик достигнет 250 уровня. Удачи в игре!»

Больше ничего особо интересного по теме не было, кроме жалоб одного из легионеров, получившего профессию «подземный червь». Уж не знаю, какие плюсы она ему давала, но от названия он писал кипятком. На всех вокруг.

Ладно... Пора. Оттягивая момент истины, глянул на питомца, висящего на жердочке. Девяносто первый уровень, однако. И новое свойство — «бес плотность». Теперь Мыша можно было перевести в призрачное состояние — он не получал при этом опыта, но был абсолютно неуязвим и не виден никому, кроме меня, сохраняя при этом все остальные свои полезные качества.

У меня тоже выскоило много всего. Все-таки, двадцать восемь уровней одним махом. Я принял распределить очки, пытаясь понять, во что же их правильнее вложить перед изменением. Сделал в конце концов упор на ловкость и восприятие.

Из умений мне, что обидно, предложили выбрать всего одно. Видать, плюшки раздавали на первых уровнях, а дальше нужно было очень постараться, чтобы что-то получить. Впрочем, если после сотого уровня начинается совсем другая игра, то все правильно. Вполне достаточно и

этого минимума, чтобы понять, куда развивается игрок. Выбрал третий уровень Невидимки, отмахнувшись от кинжалов и арбалетов.

Итак... перерождение. Я улегся на диване, приготовился читать логи и мысленно вдавил заветную кнопочку. Перед глазами побежали строчки.

«Перерождение начинается!

Класс: тень. Принято.

Параметры 80/150/120/75/42/30. Принято.

Особенности: 6 позиций. Принято.

Умения: 5 позиций. Принято.

Навыки:

Скрытность — 76,5, принято.

Ночное зрение — 24, принято.

Кладоискатель — 6, принято.

Каратель — 17, принято.

Акробатика — 25, принято.

Взломщик — 1, игнорировано.

Блок — 1, игнорировано.

Живодер — 8, принято.

Осквернитель — 1, игнорировано.

Картограф — 3, принято.

Идентификатор — 0,04 %, игнорировано.

Шкуродер — 12, принято.

Пловец — 4, игнорировано.

Убийца — 145, принято.

Звездочет — 1, принято.

Враг народа — 491, принято.

Питомец: принято.

Звездопад: принято.

Прогресс экипировки: принято.

Прогресс локаций: принято.

Прогресс монстров: принято.

Ожидайте результат...

Ожидайте результат...»

И так секунд тридцать. А потом новые сообщения.

«Внимание! Ваша профессия — Звездный вампир.

При выборе профессии учтены навыки, умения и особенности: „Полог

тьмы», «Опасный сосед», «Неумирающий», «Невидимка», «Аура убийцы», «Скрытность», «Ночное зрение», «Акробатика», «Каратель», «Убийца» и «Враг народа».

Учен ваш начальный класс.

Учены два редких звездных модификатора.

Учены навыки «Живодер» и «Шкуродер».

Остальные позиции учены, как дополнительно-вспомогательные.

Ваши характеристики изменены в соответствии с модификатором класса.

Особенность начального класса оставлена без изменений.

Особенность «Полог тьмы» объединена с умением «Невидимка», а также со значением скрытности и превращена в особенность «Невидимый».

Особенность «Первооткрыватель» оставлена без изменений.

Особенность «Опасный сосед» уничтожена.

Особенность «Неумирающий» модифицирована в особенность «Блок».

Особенности «Домовладелец», «Основатель», «Убийца Титанов» и «Легионер» оставлены без изменений.

Умение «Наблюдательность» объединено со значениями восприятия, ночного зрения, кладоискателя и звездочета, а также с новой профессией и модифицировано в особенность «Ночное зрение».

Умение «Критик» уничтожено.

Умение «Аура Убийцы» объединено с значениями карателя, убийцы и врага народа и модифицировано в умение «Кровавая аура».

Умение «Мастер кинжала» модифицировано с учетом прогресса экипировки и новой профессии в умение «Стальные когти».

Навык «Акробатика» модифицирован в особенность «Акробат».

Навык «Картограф» модифицирован в особенность «Картограф».

Навык «Звездочет» модифицирован в особенность «Звездочет».

Уникальное заклинание «Звездопад» оставлено без изменений.

Питомец трансформирован в заклинание «Призрак летучей мыши».

Вы можете взять себе нового питомца.

Все остальные позиции отброшены.

Особенности профессии:

Вы лучше себя чувствуете ночью — особенность «Вампир».

Вы не носите доспехов — особенность «Беззащитный».

Вам часто сопутствуют звездные эффекты — особенность «Звездный».

*Вы можете лечиться кровью врагов — особенность «Кровопийца».*

*Умения профессии:*

*Вы не носите доспехов, но можете усилить себя татуировками — умение «Татуировки».*

*Вам открыта запретная школа магии Крови — пассивное умение «Кровавый адепт».*

Поток сообщений закончился, а я еще долго пытался переварить произошедшие изменения. Затем вызвал табличку характеристик и принялся их разглядывать.

**Смертная Тень. Звездный вампир. 101 уровень:**

*Урон — 160–160*

*Здоровье — 750*

*Броня — 0*

*Сопротивления — 0*

**Характеристики:**

*Сила — 80*

*Восприятие — 150*

*Ловкость — 120*

*Выносливость — 75*

*Интеллект — 42*

*Удача — 30*

**Особенности:**

*Невидимый (достаточно лишь вашего желания для того, чтобы исчезнуть ночью или же превратиться в полуопознанный силуэт днем).*

*Первооткрыватель (5).*

*Блок (любой удар любого вида игнорируется вами на 100 %. Откат умения — 1 минута).*

*Домовладелец (1).*

*Основатель (1).*

*Убийца титанов (1) (вы имеете 1 % шанс убить с первого удара любое существо, которое выше вас на 100 и больше уровней. На второй и последующие удары особенность не распространяется).*

*Легионер (вы из прославленного Легиона. Слава вам!).*

*Ночное зрение (вы видите в любой темноте почти так же четко и хорошо, как и днем).*

*Акробат* (вы можете вытворять немыслимые для других акробатические трюки).

*Картограф* (вы свободно обращаетесь с любыми типами карт).

*Звездочет* (звезды уже одарили вас. Кто знает, на что еще они способны?).

*Вампир* (ваши умения усиливаются ночью и во тьме, но ослабляются днем и на свету. У вас есть клыки).

*Беззащитный* (вы не пользуетесь доспехами и оружием, за исключением классовых, но вам доступны альтернативные методы атаки и защиты).

*Кровопийца* (когда вы пьете кровь врагов, ваше здоровье увеличивается на 50 % от нанесенного урона).

*Звездный* (вам сопутствуют внешние эффекты, связанные со звездами и звездным светом).

### **Умения:**

*Кровавая аура* (вы наносите 100 единиц урона в секунду всем живым существам, находящимся вплотную к вам. При увеличении расстояния урон падает на 20 единиц/секза каждый метр расстояния. Умение включается и выключается без ограничений).

*Стальные когти* (при ударе голой рукой у вас рефлекторно выпускаются когти, нанося урон, равный: сила\*2 плюс-минус 10 %).

*Татуировки* (0) (вы усиливаете свои способности сложными татуировками).

*Кровавый адепт* (0) (вы интуитивно применяете кровь для достижения нужного результата).

### **Заклинания:**

*Звездопад* (3)

*Призрак летучей мыши.*

### **Навыки:**

Да, поменялось все, конечно, кардинально... Особенностей целая куча, навыков почти нет, профессия, хоть и интересная, но название у нее какое-то пафосно-гейское, блин.

Мыша тоже нет...

— Мыш!

Нет ответа.

— Призрак летучей мыши!

*«Вы вызвали призрачного помощника. Он будет с вами, пока вы не погибните. Потом его нужно будет вызывать снова.»*

Мыш, Мыш... Мне будет тебя не хватать.

Действительно, едва заметная и наполовину прозрачная летучая мышь, висящая на жердочке, была совсем не похожа на прежнего, теплого, пушистого и писклявого питомца. Обидно... Хотя в игровом плане, конечно, выгоды очевидны.

Я поднялся с дивана и прошелся по кабинету, неодобрительно рассматривая кучу трофеев, лежащих на полу в луже слизи. Настолько не хотелось чистить их самому, что вызвал и припряг Себастьяна, оторвав от менее важных дел.

Взгляд зацепился за лежащую на столике хранилища золотую брошь. Красивая вещица. Стилизованный щит на фоне многолучевой звезды. И номер посередине — девятьсот шестьдесят семь.

*«Знак Легиона. Знак отличия. Невозможно потерять, украдь, передать, продать, разрушить. Носится на одежде. Случайный бонус — вы всегда в первозданно чистой и целой экипировке.»*

Ну, бонус и бонус. Зато хоть в следующий раз не буду появляться перед гостями, измазанный всякой гадостью с головы до пят.

Теперь пора разобраться с трофеями.

На столе передо мной в ряд легли пять крупных зеленых камней, пояс, перчатки, куртка, два кольца, браслет, кинжал и какой-то непонятный мешочек.

Со вздохом полез на аукцион за свитками. Попутно обрадовался тому, что на счет упали первые десять тысяч от Старого Дракона. Я снова богат!

Итак, распознаем все оптом...

*«Изумруд. Материал для изготовления артефактов, украшений. Качество — отличное. 5 штук.»*

*«Пояс Великого Змея. Качество — легендарный масштабирующийся сетовой.*

*Все сопротивления + уровень/2 %.*

*Выносливость +50.*

*Полный иммунитет к любым ядам.  
Требуемый уровень — 160.»*

*«Перчатки Светлого рыцаря. Качество — легендарный масштабирующийся сетовый.  
Сила +1\*уровень.  
Выносливость +1\*уровень.  
Все сопротивления +50 %.  
Броня комплексная +10  
Отношение НПС к вам не может быть негативным.  
Требуемый уровень — 155.»*

*«Куртка рейнджера. Качество — редкое.  
Сила +20  
Выносливость +20  
Броня +30  
Требуемый уровень — 50.»*

*«Кольцо Черной Розы. Качество — уникальное.  
Позволяет владельцу выращивать у себя в саду уникальные черные розы.»*

*«Кольцо слепой Удачи. Качество — неповторимое.  
Удача +40.  
Требуемый уровень — 100.»*

*«Браслет Великого Змея. Качество — легендарный масштабирующийся сетовый.  
Ловкость +1\*уровень.  
Выносливость +50.  
Ваши атаки наносят дополнительный урон ядом из расчета 11 % нанесенного урона каждую секунду в течение трех секунд.  
Требуемый уровень — 160.»*

*«Кинжал. Качество — обычное.  
Урон 10–14.»*

*«Яд???. Уникальный ингредиент.»*

Моя душа, воспарив к небесам, рухнула обратно, прямо в океан экстаза и счастья.

Я, похоже, богат. Неприлично богат.

Три раза перечитав описания предметов и немного подумав, я вытащил из хранилища декоративную подставку, пристроил ее на основной ящик и поместил в первые две ячейки пояс и браслет Великого Змея. Это однозначно вещи, подходящие мне на сто процентов. Вот и пусть себе радуют глаз.

Изумруды, кольцо Черной Розы и яд закинул в хранилище до лучших времен, кинжал и куртку выкинул на аукцион по немного заниженной цене. Туда же, немного поколебавшись, отправил рыцарские перчатки и удачливое колечко, объявив торги сроком в трое суток. Был огромный соблазн оставить кольцо у себя, но, судя по форуму, удача — уж больно ненадежная вещь. Монетки собирать по городским переулкам — это одно, а вот серьезная игра... Наверное, при показателе в несколько сотен эта характеристика и станет действительно полезной, но прямо сейчас я ее развивать не собирался, а значит, лучше получить за кольцо полновесное золото.

Насчет изумрудов у меня появилась одна хитрая задумка, но я всерьез опасался, что денег мне не хватит даже на первый шаг по ее выполнению. Я перешел в раздел аукциона, где всевозможные, прославленные и не очень, мастера предлагали свои услуги населению. Игроков тут было мало, все они предлагали что-то скромное и малополезное, зато всевозможные неписи развернулись вовсю. Потратив полчаса на беглое ознакомление с возможностями магов-артефакторов, я выделил пятерых наиболее перспективных и отправил им всем описание камней с вопросом — можно ли из них сделать небольшую скромную корону? На класс звездный вампир. Что в результате потребуется и какие характеристики можно ожидать.

Маги, как и положено нпс, ответили быстро.

Первый предложил отдать ему в уплату четыре камня, а взамен обещал аккуратную корону из дымчатого золота с пятым изумрудом. Сообщил, что характеристики будут рассчитываться произвольно, исходя из заявленного класса. Я глянул описание дымчатого золота — красиво, черт возьми. Это золото было представителем так называемых текучих металлов — форму оно, конечно, держало, но при этом постоянно менялось внешне, играя оттенками наподобие завихрений легкого дыма, разгоняемого легким ветром. Но отдать четыре камня... это уж слишком. Да и гарантий особых нет.

Второй маг, не мудрствуя лукаво, просто выкатил ценник, от которого впору было поседеть. Огранка каждого камня до совершенной формы — десять тысяч, покупка рекомендуемых материалов для короны — двадцать тысяч, работа по изготовлению — двести пятьдесят тысяч. И скромная приписка — мол, если что, то могу выкупить камни по две тысячи за штуку. Ага, сейчас, барыга наглый. Я уже успел посмотреть аукцион — похожие камни появлялись всего несколько раз и их цена доходила обычно до десяти-пятнадцати тысяч.

Третий маг выражал сожаление, но не брался работать с такими материалами — мол, опыт не позволял. Но просто так, от себя, посоветовал использовать для короны мифрил — мол, он лучше всего подошел бы для такого дела. Спасибо тебе, маг... Я занес его в список приоритетных ремесленников и отправился искать мифрил. Угу... ценник на одну позицию мифрила, которой явно было недостаточно для короны, достигал двадцати тысяч. Где я возьму столько денег?!

Четвертый маг сделать корону брался, но тоже рекомендовал мифрил, а стоимость его работы с учетом полного комплекса услуг составляла всего каких-то жалких пятьсот тысяч.

Пятый маг просто предложил выкупить у меня камни по три тысячи за штуку. Жадный краб.

Ладно, по крайней мере, понятно, что мне теперь нужно искать. Мифрил и деньги. Много денег.

А еще мне пора обзавестись нормальной одеждой. Я снова прошерстил аукцион и сделал запрос понравившемуся мне мастеру — нужен комплект одежды без свойств и плюсов к характеристикам, но привязанный, то есть тот, который никуда от меня не денется в случае смерти. Мастер ответил быстро, уточнил класс, уровень, пожелания, некоторое время подумал, а затем предложил сделать комплект из сапогов, более-менее строгих штанов и более свободной рубашки. С привязкой и возможностью включения пассивной маскировки. Я, рассчитывавший на всякие импозантные плащи, хотел было возмутиться, но передумал, когда мастер переслал мне модель предполагаемого облачения. В его варианте присутствовало нечто родственное с испанским стилем и я заранее ощутил себя горячим каталонским хлопцем.

Ценник опять заставил жадного хомяка рыдать над утекающим златом — я оплатил не только сам наряд, но и его срочное изготовление, а также срочную доставку. И отдал почти шесть тысяч золотых, оставшись с пятеркой.

Пришлось подождать час, посвященный постоянному просмотру

своих лотов. Кинжал и куртка, похоже, никому не были нужны, за колечко народ торговался как-то вяло, дойдя всего до двадцати пяти золотых, а вот перчатки уже перевалили за пару тысяч и бодро росли в цене. Еще бы, масштабирующиеся вещи на высокие уровни — это мечта.

И вот передо мной появились обновки, сопровожденные запиской:

*«При первом надевании сказать „привязка“.*

*Чтобы сменить наряд на другой, сказать „временная отвязка“.*

*Чтобы включить пассивную маскировку, сказать „маскировка. Можно назначить другое слово или жест“.*

*Чтобы отменить пассивную маскировку, сказать „отмена маскировки“ Можно назначить другое слово или жест.»*

Все просто.

Сам наряд был сплошь иссиня-черного цвета, по которому то тут, то там изредка пробегали серебряные искорки. Сидел, как влитой, от сапог до рубашки — ну, это как раз неудивительно.

И я, цепляя за отворот немного расстегнутой рубашки значок Легиона, в кой-то дни почувствовал себя в игре нормальным человеком, а не вечно куда-то торопящимся... гм... крабом.

## Глава 14

На следующий день я позволил себе отдохнуть от игры. Устроил дома уборку, сходил в парикмахерскую, пообедал, как белый человек, не бутербродами, а нормальной едой в ресторанчике на соседней улице. Даже напросился в гости к Коле с Леной. Надо же хоть немного социализироваться. Хотя бы иногда.

Впрочем, у друзей я в первый раз за многие годы почувствовал себя скованно. То ли настолько отвык от простого человеческого общения, то ли настолько хотелось вернуться в игровой мир... То ли друзьям настолько хотелось вернуться в игровой мир и не тратить на меня время. Скорее всего, имели место быть сразу все причины.

Так что в гостях я пробыл недолго и, обменявшись с хозяевами накопившимися игровыми достижениями, деликатно слился.

На площади, мимо которой такси везло меня домой, снова крутилась заставка Забытых земель. В этот раз это были всего лишь нарезки видов из разных уголков обжитого мира. Хочу домой... Да не в свою квартиру, а в игровую долину...

В кабинете я вольготно расположился на диване и принялся размышлять. Чего я хочу дальше и что мне вообще сейчас нужно?

Для начала, нужно развить поселок до упора и поставить тут все на автоматическое управление. Что это подразумевает? Постройку еще трех домов и, в идеале, установку портала хотя бы минимальной пропускной способности. Окончательную передачу домов в поселении в собственность забронировавших их игроков.

Что еще? Нужен питомец. Причем, нужен легендарный и полезный питомец. Если после моего сотового уровня Мыш превратился в чертовски полезное заклинание, то есть шанс, что после следующего перерождения питомец тоже воплотится во что-то хорошее и доброе.

Нужно окончательно довести до ума кабинет. Магическое зеркало, почта, да и прочие мелкие ништячки. Дом тоже стоит облагородить — в конце концов, это моя будущая дача. Так, по крайней мере, планируется.

Нужно как можно быстрее выкупить все, что подходит только на мой класс. Глупо, конечно, что только сейчас задумался, но ладно.

И нужно сделать себе задуманную корону. Ну действительно, какой вампир — да без короны?

Не знаю уж, откуда у меня взялась эта мысль, но засела она в голове

очень прочно.

И, наконец, глобальная цель — нужно валить в центральные разведанные земли. До которых, как намекала карта, без портала еще пилить и пилить...

Кстати, что это? Карта показывала, что из двух центров разведенной жизни к моей долине тянутся ниточки исследованной территории. И, если одна ниточка преодолела едва ли треть расстояния, то второй оставалось преодолеть совсем чуть-чуть.

Похоже, еще двое покупателей скоро окажутся здесь. И это прекрасно — у меня появятся еще двадцать тысяч золотых на мелкие нужды. С учетом того, что игровая валюта добывалась не так, чтобы очень просто, способов ее потратить хватало, а донатеры выгребали все предложения по продаже здешнего золота за реал, складывалась парадоксальная ситуация, при которой игровая инфляция практически стояла на месте. Соответственно, цены тоже пока что не улетали в небеса, оставаясь примерно на том же уровне, что и на старте игры.

Так вот, обжитые королевства. С библиотеками, учеными, учителями и прочим очень полезным народом. Если подумать, то Авельон был просто заштатным городишкой. Там даже библиотеки-то не было... Нужно наверстывать упущенное.

Ладно. Идем и смотрим на поселок.

Выглянув из дома, я был впечатлен открывшимся мне зрелищем. На мою деревню пикировал дракон! Здоровенная рептилия, полыхающая в закатном солнце всеми оттенками алого, выглядела настолько шикарно, что я даже не знал, удирать мне или пытаться принять бой.

— Очуметь... — рядом со мной остановился Писец, слонявшийся без дела по поселку. — Эй, народ!!!

— Не ори... сагрится и сожрет ведь...

— Да не, Смертный, — вот ведь мода, коверкать мой ник. — Это по любому ездовой зверь. Или питомец. У меня абилка есть на знание любого монстра в пределах прямой видимости. А он не определяется. Так что на нем точно кто-то едет.

Писец оказался прав — это мы увидели через несколько секунд, когда дракон неожиданно грациозно приземлился неподалеку от нас, а с его спины спрыгнула плотно упакованная в доспехи девичья фигурка и направилась к нам.

— Что замерли, как статуи нерукотворные? Никак, первый раз женщину в своей глупи увидели? — девушка, выглядящая как классическая эльфийка, одарила нас насмешливым взглядом. — Кто тут

продал мне шикарную виллу на берегу чудной реки?

Мы с Писцом переглянулись и в его глазах промелькнула тень сожаления.

— Это я продал, было дело. Но я много кому продал, а у вас, милая леди, как-то очень хитро ник закрыт, ничего увидеть не могу... — над головой прилетевшей действительно не высвечивалось отображение ни имени, ни уровня.

— Особенность после перерождения, — девушка небрежно махнула рукой и надпись появилась.

*«Эрика Черная. Охотник на драконов. 121 уровень.»*

И щит легиона, на котором красуется герб какого-то неизвестного мне клана.

— Ого, — уважительно протянул Писец. Ему до заветной сотни оставалось еще четыре уровня.

— Впечатляет, — согласился я. — А номер в Легионе какой, если не секрет?

— Сто девяносто девятый, — немножко самодовольно ответила девица. — А ты, похоже, в последний вагон запрыгнул, меньшой братик?

— Что-то типа того, — не стал я отпираться. — Девятьсот шестьдесят седьмой.

— Ну, зато профессию, похоже, неплохую отжал... Для того, чтобы охотником на драконов стать, нужно всего-то самому питомца-дракона найти, — поделилась Эрика историей своей жизни.

— Мдя... Так домик-то смотреть будешь? — я решил, что с такой, малость бесцеремонной, клиенткой вполне можно и на ты перейти.

— Ага, веди, сусанин!

Процесс передачи дома прошел как-то буднично, Эрика не удивилась Себастьяну, нагрузив его какими-то непонятными обязанностями, вежливо поздоровалась с Старым Драконом и Левчиком, пришедшими познакомиться с соседкой, вытребовала у меня карту местности и мгновенно усекла главное.

— Оппа! А что это у нас тут? — перед нами в воздухе повис кусок карты, на котором были две обведенные точки — карьер с личинкой и неисследованный колодец. Интересный, кстати, фокус, наверное, я так тоже могу...

Внимание всех сконцентрировалось на мне.

— Э... кхм. Вот тут вот, — я показал на карьер, — жила какая-то личинка, уровень двести тридцать...

— Вы ее убили? Когда возродится?

— Это он ее убил, — Писец обвиняюще ткнул в меня пальцем. — Бегал тут потом весь в зеленом деръме...

— Сам, один, убил? — Эрика оценивающе уставилась на меня. — Чем?

— Камнем по башке стукнул, — не особо погрешил я против истины. Драконы понимающе заулыбались. Это в Авельоне все уже давно знают про то, что я запросто могу достать звезду с неба не только в обещаниях, но и в реальной жизни. А в остальном-то мире я пустое место. — Так вот, там есть три шахты, я их не исследовал, некогда было.

— Ну-ну, поверим... А тут?

— А тут — какая-то заброшенная выработка, колодец в землю уходит. Тоже не исследовал.

— Вот же святая простота... Подземелья не исследовал, а всем про локацию уже рассказал. — девушка в шутливом негодовании всплеснула руками. — Есть предложение устроить туда рейд прямо сейчас!

— А что, я за... — медленно протянул Старый Дракон. — Мы идем.

— Я тоже за, — ага, еще не хватало, чтобы весь лут у меня из-под носа увели.

*«Игрок Эрика Черная предлагает вам рейдовую группу. Да/нет?»*

Вот шустрая. Да.

— Сначала пойдем к колодцу, он ближе. Переодевайтесь!

Драконы шустро направились к дому, я, понятно, остался, присев на одну из уютных скамеечек, выращенных Себастьяном по всей деревне.

— А ты, щеголь? Так и пойдешь? — донеслось из-за забора, где Эрика устраивала дракона под слишком маленьким для него навесом.

— Все свое ношу с собой! — крикнул я в ответ. Мне что-то пробубнили с той стороны, но я не расслышал.

На середине недлинного пути меня порадовало сообщение о ночном бонусе. Ну вот и славно. Сила восемьдесят, увеличенная в четыре раза — это отличное значение урона. Правда, нужно подойти вплотную, а доспехов нет... Похоже, из класса воров-разведчиков я внезапно превратился во что-то непонятное.

— Ммм, Тень, а ты не мог бы как-то не светиться в темноте, аки небо звездное? — вежливо поинтересовался Левчик. Я глянул на себя и немного

устыдился — искорки на моем костюме продолжали жить своей жизнью, напрочь демаскируя группу.

— Сорри, — пробормотал я, давая маскировочную команду. Искры начали гаснуть. Я, решив дополнительно вернуть несколько очков, переключился на невидимость. — Так лучше?

— Да ты полон сюрпризов, я смотрю... — задумчиво протянула Эрика. — У нас в клане недавно участились случаи, когда кто-то просто проходил в центр лагеря и устраивал резню... Значит, вот кто шалит, вампиры...

— Думаю, после перерождения не только им выдают нечто подобное, — подключился Дракон. — У нас вот всего четверо успели попасть в Легион и трое из четверки получили класс «Защитник» с разными модификаторами. Но в городе есть и парочка тех, кто уже не улавливается никем из нашего клана. И вампиров там точно еще нет.

— А почему у вас все — защитники? Обычно разбрасывает сильно, а тут, — она слегка хмыкнула, — «Защитник-Командир» и «Защитник Угнетенных».

— Город у нас такой... Неспокойный.

— Ага, — ввернул свои пять копеек Писец. — То армагеддон, то звездопад, то чудища древние из леса нападают. Веселье.

— А, поняла. Вы постоянно в осаде и опыт набираете, защищая город. Логично, что сказать.

— Пришли.

Некоторое время мы рассматривали колодец. Колодец выглядел неприятно и несколько пугающе.

— Кто первый?

— Я пойду, я же, вроде как, разведчик... — да еще и в темноте все вижу, хотелось добавить мне, но я воздержался. Сами поймут, если не дураки.

Спускаться было легко, но долго и нудно. Колодец уходил в глубину метров на сто, а потом открывался в немаленькую пещеру. Прямо под колодцем виднелось что-то вроде вышки с лестницей сбоку, правда, не достававшей до верха несколько метров.

Повиснув на последней ступеньке, я аккуратно осматривал пещеру. Кромешная темнота послушно расступалась перед моим взором, превращаясь в легкий сумрак. Ну, пещера и пещера. Небольшой ручеек течет. Виднеется несколько черных проемов.

Проклиная себя за то, что не удосужился купить себе почту вместе с возможностью игрового чата, полез наверх.

— Фух. Глубина — метров сто. Дальше — пещера. Пустая. С четырьмя проемами. Фух.

— Купи почту, деньги-то есть, небось, — посоветовала Эрика и Дракон согласно кивнул. — А то запаришься туда-сюда каждый раз ползать. Идем!

Спуск прошел без неожиданностей. Спрыгнуть из люка на вышку тоже смогли все. Ловкость-то к сотенке всяко набирается.

После двадцати минут тщательного осмотра пещеры посредством моего ночного зрения и магических светильников, припасенных Эрикой, мы так ничего не нашли и остановились перед одним из проходов.

— Ну что, с богом?

Проход аккуратно изгибался в сторону, потом делал неожиданную петлю, разделялся на несколько ответвлений и уходил вниз. Никого из противостоящих нам гипотетических темных сил заметно не было.

— Народ, всем стоп! — это Левчик.

Мы остановились, как вкопанные и тихими робкими шепотками поинтересовались, какого хрена.

— Карту вызовите, — не вдаваясь в подробности, ответил тот.

*«В лабиринте Неясной Смерти карта недоступна. Внимание, у вас есть 23 часа22 минуты на прохождение лабиринта. Внимание, на это время точки возрождения ваших персонажей привязаны в произвольных частях лабиринта.»*

— Э... Мы что, влипли в квест? — поинтересовался Дракон.

— Похоже на то! Класс! — жизнерадостно ответила кровожадная охотница на драконов.

— И что делать? — это уже Левчик.

— Да что, идти вперед и искать... Разделяться, пожалуй не стоит, у меня всего два светильника...

— У меня один есть — подал голос Писец.

— А я вижу в темноте — скромно заметил я.

— Хм. Тогда... Что думаете? Теоретически, если это небоевой лабиринт, шансы повысятся. Если боевой — упадут в хлам.

— Разделиться, пожалуй, — уж я-то точно привык по всяким катакомбам один ползать.

— Я тоже за. Мы — за, — поправился Дракон. Хороший у него, однако, авторитет, если вот так, походя, решает за троих. Я так и не понял, он лидер клана или его безопасник? Или ни то, ни другое....

— Ну, тогда хорошо... Пойдемте, что ли... — судя по тону, девушке перспектива плутать сутки одной в лабиринте не очень нравилась.

Сначала отпоковались Писец с Левчиком, забрав один светильник. Затем в боковой ход свернул Дракон. А еще через пятьдесят шагов я остался один. Ну-с, посмотрим на этот ваш лабиринт. Я резко увеличил скорость, время от времени сворачивая в произвольном направлении. Через сутки все равно выкинет, значит, смысла все запоминать, чтобы потом вернуться, особого нет. Единственное, что я старался делать на перекрестках — это сворачивать в тот туннель, который шел на понижение.

А потом я умер. Просто так, на бегу.

— Да твою ж мать.

Долбаная неясная смерть. Что наверху запарила, что теперь здесь.

Возродился я совершенно непонятно где. С одной стороны явственно чувствовался жар, с другой тянуло холодком. Решив, что изжариться я всегда успею, пошел на холод. Повернул пару раз... и оказался на свежем воздухе.

Тоннель выходил прямо в стену обрыва, на который я не так давно любовался. Да и сейчас зрелище было достойно восхищения. Вверху — бездонное черное небо, украшенное алмазами звезд, внизу — громада леса, увитая потеками тумана... Любит тут дизайнеры туман и я могу их понять — выглядит действительно красиво и завораживающе.

Постояв немного на обрыве, вернулся вглубь скалы. Теперь к теплу...

Тепло превратилось в жар, а жар — в откровенное пекло. И мне открылся очередной туннель, по которому неспешно текла самая настоящая лавовая река. Шириной туннель был метров пять, а поток раскаленного камня занимал пару метров, оставляя свободные для променада берега. Чем я и воспользовался, отправившись вниз по течению.

Плохо мне стало практически сразу же. Жарко, душно и вообще гадко. Сами попробуйте на досуге погулять рядом с такой речкой. Но я упрямо шел вперед, стараясь держаться на равном расстоянии как от речки, так и от раскаленной стены. Здоровье начало медленно снижаться.

Через десять минут лавовый поток вплотную прижался к моей стороне туннеля и пришлось перепрыгивать на другой берег. Почувствовал себя на мгновение грешником в аду, но потом опять стало полегче.

Еще через полчаса ковыляния меня внезапно обрадовала надпись:

*«Сопротивление огню увеличено на 1 %.»*

Привет, бонус! Сколько же, интересно, здесь нужно просидеть, чтобы

поднять сопротивление огню хотя бы до сотни? И встречный вопрос — если убить здесь много-много времени, поднять сопротивление, то на следующем перерождении не перейдет ли оно в иммунитет?

Тут нужно сделать маленькое отступление. Сопротивление в игре рассчитывалось по сложной формуле, практически не позволяющей получить полный иммунитет к чему-либо.

Существовало какое-то мифическое базовое сопротивление персонажа, которое было приравнено к нолю процентов. И повышая эти самые проценты в графе характеристик, ты лишь увеличивал эту базу, а не резал реальный урон напрямую. Вдобавок, с повышением значения подключались какие-то хитрые модификаторы, резко снижающие эффективность прокачки.

Например, значение в сто процентов к сопротивлению огню снимало с тебя где-то двадцать процентов реального урона, а набранная тысяча процентов резала всего-то две трети от урона. Наверное, покачавшись и собрав шмот, можно было набрать несколько тысяч процентов сопротивления к чему-то и получить практически полное игнорирование урона. Но это все равно был не иммунитет. А вот как получить именно его — еще никто не знал. Да, у меня лежит заветная шмоточка, дающая защиту от яда, но это детский лепет — серьезный урон наносится совсем другими стихиями...

Речка вывела меня в пещерку. Здесь лава ссыпалась с небольшого уступа и падала в самое обычное озеро. Разумеется, в реальности вся пещера давным-давно бы была заполнена застывшим камнем, но тут огненный поток застывал еще в полете, а при столкновении с водой рассыпался в песок, который, похоже, из озера вымывала какое-то течение. Тем более, что с противоположной стороны в озеро впадала уже нормальная речка — однозначно есть какой-то сброс для всего этого.

На берегу водоема сидел помятый и обгоревший Писец, задумчиво смотрящий на воду.

— Эй, как оно там? — крикнул я.

Писец заполошно вскочил и заозирался, подняв магический светильник. Я вспомнил, что нахожусь в невидимости и проявился, заодно спрыгнув на дно пещеры неподалеку от берега озера.

— А, это ты, — Писец успокоился и снова сел. — Скучно. Выхода нет, обратно лезть впадлу, никого нет...

— Ну, вот, я появился. Что, тут тупик, совсем?

— Может быть, в озере какой выход есть, но я не смотрел. А чего это ты такой нарядный весь? Меня вот пожгло.

Я рассказал о легионном бонусе. Писец развеселился.

— Для девчонок — бонус бесценный. А я бы предпочел что-нибудь посерьезнее... Эх, жаль, легионерство уже не светит.

— Ну, я думаю, не раз такие штуки еще будут, хватит на твой век, — я лег на камни рядом с ним и принял смотреть на падающий поток.

— Да... А как ты, кстати, сумел так быстро подскочить? Я список претендентов мониторил постоянно, тебя там точно не было. Если не секрет.

— Да какой секрет... Качался. Потом прибил ту самую личинку...

— Метеоритным дождем?

— Это звездопад у меня называется. Ну так вот, прибил личинку, потом бросился домой, это вы видели. Там проверил список и использовал колечко одно. Было у меня такое, девять процентов к текущему опыту давало. Вот и догнал.

— Афигеть колечко... Не жалко было?

— Еще как... Я ж постоянно представлял, что его уровне на трехсотом использую, когда совсем уж в потолок упрусь. А тут подумал и променял на легионерство. Кстати...

Я заглянул в характеристики.

В появившемся подменю «Рейд» был указан модификатор опыта «+4 %». Легионерство работает, однако.

Тут я обратил внимание, что Писец мне что-то усиленно доказывает.

— А? Извини, отвлекся, проверял характеристики.

— Говорю, надо по озеру понырять, вдруг чего там после лавы осталось. Все равно делать нечего.

Нырять было лень. А Писец еще и не любил воду, как оказалось. Но мы все равно в озеро полезли — таймер показывал еще девятнадцать часов в ловушке.

Озеро оказалось неожиданно глубоким. До дна так просто донырнуть ни у кого из нас не получилось.

— Вспомним физику! — объявил отфыркивающийся Писец и поплыл к берегу. Я последовал за ним — действительно, стоит перенять опыт ловцов жемчуга и нагрузиться камнями.

Со здоровенным булыжником под мышкой спуститься на дно действительно оказалось не проблемой. Проблемой было то, что прямо рядом с нами чернело отверстие, в которое тянул нехилый такой поток воды. И, отпусти мы камни, нас бы туда утащило в мгновение ока. Я показал на отверстие Писцу. Тот пустил несколько пузырей и показал под ноги.

Я оторвал взгляд от зловещей дыры и принялся изучать дно. Писец снова булькнул, присел вместе с камнем, потом опустился на колени и начал шарить свободной рукой по дну. Потом пробулькал еще что-то и показал мне открытую ладонь, на которой сверкали несколько маленьких серебристых искорок.

*«Самородный мифрил. Материал. Качество — отличное.»*

Я от изумления наподобие Писца сделал один большой бульк. Тот закивал головой и принялся шарить руками по дну.

Черт, скоро же воздух закончится, а второго шанса может и не быть — засосет чертова труба... Я запихнул камень за пазуху, истово надеясь, что изделие прославленного мастера выдержит, — и бросился на поиски. Увы, искорки, конечно, попадались в мои жадные руки, но вот их количество... То, что я отправил в инвентарь, не хватило бы даже на тонюсенькое колечко, не говоря уже о настоящей короне.

Нестерпимо захотелось вздохнуть, а значение жизни начало стремительно убывать. Ну, еще чуть-чуть... Писец, похоже, не выдержал. Бросил камень и мощно оттолкнулся, стараясь выскочить из течения. Ага, конечно. Я краем глаза увидел, как пускающую пузыри фигурку уволокло под землю.

Еще пара искорок оказалась у меня в инвентаре, а здоровье спустилось уже ниже сотни. Пора. В отличие от спутника, я не стал противиться течению и сам нырнул в проем.

Почти тут же выскочило сообщение, что сработал блок, погасив триста двадцать очков урона от удара о камень. Полезная особенность... Но не в этом случае. Полоска жизни дошла до нуля и я снова умер.

Первые несколько секунд после возрождения я заполошно дышал, наслаждаясь самой возможностью дышать. Затем проверил инвентарь. Мифрил не выпал, а больше ничего у меня и не было. Ну и отлично. Я заозирался. Меня воскресило снова на той же самой точке, что и в первый раз. Вперед!

Следующие часы напоминали какой-то день сурка в миниатюре. Я мчался по берегу лавовой реки, добирался до озера, искал подходящий камень и нырял с ним на дно. До потери сознания собирал мифрил и отправлялся на перерождение. Снова бежал к озеру, снова искал камень...

Первые пару раз я честно пытался выплыть обратно на берег. Увы, похоже, это было невозможно на программном уровне. Потом меня еще пару раз затягивало в тоннель — увы, в нем была только смерть. Блок

немного продлевал мое существование, но и только. Так что все свелось именно к поискам искорок до потери пульса.

Через какое-то время вернулся Писец, горько жалующийся на то, что его точка возрождения находится заметно дальше моей.

Затем к нам добавилась Эрика, сначала высокопарно поинтересовавшаяся, чем это мы тут таким занимаемся, а потом бодро схватившая здоровенный камень и плюхнувшаяся в озеро.

— Хоть бы спросила, дура, — усталым голосом сказал Писец.

— Ага...

Бодрая воительница умудрилась прыгнуть в озеро прямо в то место, где таилась дырка. Само собой, на дне мы никого уже не застали, зато я увидел ее минут через сорок, вернувшуюся с точки возрождения и злую до чертков. Смерив меня уничтожающим взглядом, она выбрала новый камень и снова плюхнулась в озеро, на этот раз в более безопасном месте.

А потом мифрил закончился. Мы в течение нескольких часов ныряли, просеивая дно, но искорки больше не попадались.

— Много набрали?

Мы сидели на берегу озера все втроем и мрачно рассматривали водоем. Хорошо хоть, уровень снижался только до значения текущего уровня, иначе мы бы тут все уже обнулились.

— Я - около двадцати граммов, — Писец заглянул в инвентарь и поправился. — Двадцать два.

— У меня шестьдесят восемь, — ну да, тут мне повезло, но, если задумываться о вожделенной короне, то все равно мастера говорили о трехстах-четырехстах граммах металла. Да и то корона получится тоненькая. Кто там говорил, что мифрил легок? Не в этом мире. Тут он тяжел, как помесь свинца с ураном. Прочный не по детски, конечно, хорошо воспринимает магию, но тяжелый. Щит или доспех из мифрила впору таскать только танкам с умениями на снижение веса доспехов.

— У меня вообще девять граммов. Тьфу.

— Можно булавку какую-нибудь сделать, — устало заметил Писец. — А я вот, наверное, колечко себе забомблю... Если денег хватит. Или продам.

— Надумаешь продавать — маякни...

— Ага. У тебя, кстати, ныряльщик появился?

— Да он у всех появился, — резонно заметила Эрика. — Столько нырять...

Да, после перерождения навыки обнулились, перейдя в особенности и умения, либо просто уничтожившись, но новые уже начинали проклевываться. Ныряльщик у меня был уже седьмого уровня, давая семь

процентов к длительности нахождения под водой. А еще сопротивление огню достигло аж четырех процентов.

Оставшиеся пару часов до завершения события мы просто сидели и бездельничали, отыкая от мифрильной лихорадки.

«*Внимание! Лабиринт не пройден.*»

— Все, что ли? Наконец-то. Эй, але, а домой как?

Писцу никто не ответил. Мы чуток поозирались, но никаких дверей в пещере не появилось. Похоже, надо умирать. Ну да это дело уже привычное... Посмотрим заодно, не появилось ли нового мифрила на дне.

Мифрила не было, зато возродившись, я с радостью увидел звездное небо на потолке своего кабинета. Наконец-то.

Ссыпал мифрильный песок в ячейку хранилища, полез в банк и на аукцион. Кинжал и куртка продались, принеся мне ожидаемые копейки, кольцо так и висело на пятидесяти золотых — похоже, в удачу здесь никто особо не верил, — а вот перчатки уже бодро перескочили десятитысячную отметку. Решено, буду охотиться только на монстров выше двухсотого уровня. Это выгодно.

Мифрил все так же стоил в районе двадцати тысяч за сто граммов. Самородный и необработанный — чуть дешевле, в слитках — чуть дороже. Мне, получается, для своей задумки нужно еще шестьдесят тысяч только на мифрил...

В банке ожидаемо валялось чуть больше пятнадцати тысяч. Скоро — я глянул на карту, где неизвестный покупатель упорно полз к моей долине, — будет двадцать пять. Потом продам перчатки — в лучшем случае будет полтинник. Очень много для того, чтобы просто жить и очень мало для моих наполеоновских планов.

Что там я еще задумывал? Шмот на вампира, да еще и звездного? Поиск по классовым вещам с модификаторами «звездный»+«вампир» выдали всего одну вещь. Колечко.

«*Кольцо звездного пламени. Качество — уникальное сетовое.*

*Звездочет +1.*

*-50 % к времени отката звездных заклинаний.*

*Требуемый уровень — 100.*

*Требуемый модификатор для профессии — звездный.*»

Хочу, конечно. Очень хочу. Вот только продавец, нимало не стесняясь

своей жадности, выставил начальный ценник в сто тысяч. Прошли уже сутки с начала торгов, но никто так эту ставку и не сделал.

Немного подумав, оставил для продавца сообщение, мол, куплю за десять тысяч, больше оно не стоит. Я-то знал, что еще как стоит — уменьшить откат звездопада в два раза — это просто мечта, но вот других, кто бы хотел его купить, пока что не наблюдалось, так что, авось, прокатит.

Пришло ответное сообщение со смайликом. И все. Ну и хрен с тобой, золотая рыбка. Потом сам снизишь, а я, авось, накоплю на первую ставку.

Для просто вампиров, как общего класса, вещей было довольно много. И стоили они тоже много. Видать, спрос, равно как и вампиры, в игре есть...

Отсортировал по категориям. И по цене. Последнее было правильным решением — после установки не показывать лоты с ценником выше пятнадцати тысяч, осталось всего три лота.

*«Стальные клыки. Трансформирующее заклинание.*

*Значение особенности „Кровопийца“ увеличивается до 100 %.*

*Внешнее проявление — ваши клыки становятся длиннее и остreee на 33 %.*

*Стоимость 9999 золотых.»*

*«Татуировка силы.*

*Добавляет 10 единиц силы.*

*Действует до тех пор, пока не будет сведена.*

*Стоимость 5000 золотых.»*

*«Кровавые глаза. Трансформирующее заклинание.*

*У вас есть 5 % шанс на то, что взглянувший вам в глаза враг замрет в ужасе на 5 секунд.*

*Расчет срабатывания один раз за бой.*

*Внешнее проявление — ваши глаза становятся кроваво-красного цвета.*

*Стоимость 9999 золотых.»*

Вот и хз. Вроде бы все вполне себе полезно, но как-то слишком дорого. Кровь я вообще еще ни разу не пил, силы и урона, вроде, пока хватает, воюю я в темноте и никто мне в глаза не смотрит...

В результате не купил ничего.

— Мяу!

Около дивана материализовался Себастьян.

— Что такое, все сделал, что ли? — я заглянул в панель управления.

Так и есть, деревня восстановлена на сто процентов, три дома получают по десять процентов внимания духа, а остальная часть кота бездельничает.

— Помнишь про три новых дома тебе говорил?

— Мяу!

— Молодец, что помнишь. Давай, выбирай места так, чтобы они стояли не слишком далеко и у всех был доступ к реке и площади. Стой одновременно все три и проводи к ним тропинки там, фонарики и все такое. Понял?

— Мяу!

И исчез. Вот и поговорили, называется.

Кстати, в плане обустройства поселения. Сколько стоит установка портала?

Эх. Ожидаемо. Если уж банальная почта стоит пятнашку...

Самый маленький из возможных стационарных телепортов стоил сто тысяч, обеспечивал максимальную пропускную способность в десять человек в час и был для меня сейчас неподъемно дорог. Хотя, конечно, дело-то выгодное. Поставил цену за использование в десять золотых — и наслаждался жизнью, считай прибыль. Пока порталная сеть нормально была развита только в центре обжитых земель. На окраинах как-то обходились без камней перемещения. А так-то, думаю, многие бы захотели сделать скачок в неизведанные земли, да еще не в слепую, а прямо-таки в цивилизацию...

Тут мои мысли приняли новое направление. А что мне мешает построить неподалеку от будущего телепорта гостиницу, скажем? Вот куда отправится народ, после того, как все разузнает? Наверняка к колодцу в первую очередь. Намыть за сутки мифрила на десять тысяч — это очень круто. А что мне нужно для открытия гостиницы? Я вылез на форум и бросился поглощать справку.

Для начала очень приятным открытием оказалось то, что у каждого поселения существовали свои зоны влияния. В пределах которых невозможно было основать новое поселение или что-то построить без согласия управляющего. Для деревушки таких размеров, как моя, такая зона составляла около трех километров в диаметре. То есть, вся долина и неплохой такой кус земли вокруг. Отлично.

Дальше... Для того, чтобы что-то построить, нужен был или долгий упорный труд, или же дух места, которому выдавалось задание. Помним-

помним, десять тысяч... И, понятно, согласие управляющего. Значит, мои деньги уйдут на постройку гостиницы. Решено.

Еще вопрос — дух места или дух поселения? А то ведь можно потом и еще зданий наклепать... Но оказалось, что двум духам поселения в одной локации тесно. Увы.

Итак, дух места. Несложный процесс покупки и дымчатого цвета котенок оказывается у меня на диване.

— Ну, пошли, что ли... Тимофей. Буду тебя так звать.

Место для гостиницы я выбирал тщательно. Чтобы и гости не мешали жизни элитного поселка и сами элитные жители имели возможность отдохнуть в запланированном мной баре-ресторане.

Наконец выбрал и начал рассказывать котенку всю сложность задачи. Благо, ИИ в игре шикарный и все-все понимает.

— Смотри, Тимофей. Это будет гостиница. Прямо на берегу. Дизайн основной деревни видел? Вот все в таком же стиле, ок?

— Мяу!

— Подвала не нужно. Первый этаж — это нечто вроде трактира. Барная стойка, столики... Ресторан, в общем. Там же, на первом этаже, нужно разместить кухню и кладовую... Хотя нет, можно же устроить автоматический доступ к аукциону? Чтобы сразу покупать продукты?

— Мяу!

— Отлично. Тогда треть первого этажа — это кухня и, хрен с ним, пусть все же будет пара кладовых. Две трети — это ресторан. Со стороны реки нужно сделать красивую террасу, с которой можно смотреть на реку и при желании ловить рыбу. Понятно?

— Мяу.

— Молодец. Второй этаж должен быть разделен так же: треть — жилье для работников, шесть комнат, две трети — комнаты для гостей. Скажем, двадцать номеров.

— Мяяяу...

— Думаешь, много? Ничего, это будут клетушки, а не роскошные номера. А вот на третьем этаже мы сделаем шесть больших красивых номеров.

— Мяу.

— Да. Дальше. Нужен хорошо огороженный двор с хозяйственными пристройками — коровник и курятник. И еще коновязь для гостей. Нет, не коновязь, а навес. Большой. И чтобы там могло поместиться хотя бы десять ездовых животных. Вот, пожалуй, и все... Справишься?

— Мяу!

*«Вы начинаете строительство гостиницы.  
По окончанию строительства вам будет доступно меню управлением  
здания.»*

Вот и все. Есть, конечно, смутные опасения, что трат предстоит еще немеряно, но что поделать. Я потопал обратно к деревне.

— А, вот и он, — поприветствовал меня Писец. Троица черных драконов, устроившаяся на лавочке около моего дома, явно ждала именно меня.

— Я, — подтвердил я. — Чем-то помочь?

— Да нет, — осторожно начал Левчик. — Мы хотели поинтересоваться твоими дальнейшими планами на колодец. И на мифрил.

— Рядом с колодцем строится гостиница, — все равно узнают, смысл скрывать. — Потом я планирую наладить туризм в эту локацию. Я так понимаю, все остальные тоже нашли мифрил?

— Нет, — качнул головой Старый Дракон. — Мы все это время болтались по лабиринту, но ничего настолько ценного не обнаружили.

— Мы думаем, что количество мифрила там ограничено, — добавил Писец.

— И хотели купить у тебя то, что ты нашел.

Я немного замялся. Посыпать их еще раз не хотелось, но, видимо, придется.

— Насчет мифрила — мне самому еще нужно около трехсот пятидесяти граммов. Так что ничего не получится, увы. Были бы у меня деньги, сам бы сам вашу долю предложил выкупить, — я с сожалением пожал плечами.

— Ясно... но ты же не будешь против, если мы походим в колодец?

— Да ради бога. Вся долина — для вашего удовольствия! А где, кстати, наша милая дама? — я заметил, что Эрики нигде не видать.

— Пошла, наверное, карьер с личинкой смотреть. Но мы там уже все проверили. В штольни пройти далеко нельзя. Личинка появляется совсем маленькая из маленького же отверстия. Потом начинает расти, сейчас вот она уже седьмого уровня. Думаю, пока ее убивать вообще нет смысла.

— Ага...

У меня в голове возникла очень интересная мысль и я уже начал мысленно клясть себя за тупость. Быстро распрошавшись с драконами, я добрался до кабинета. Еле ползущая ниточка уже почти достигла долины, а вдалеке виднелись еще три. Сейчас я уже был им не рад.

Мысль моя была проста, как сапог и столь же очевидна. В моей долине есть уникальный монстр. Причем, с него падает очень интересный сетовый шмот. Но есть проблема. Монстра обязательно прикончат и, скорее всего, без моего ведома. И будут продолжать приканчивать. И будут выбивать предметы из сета. Разумеется, оставляя их себе. И на эти предметы мне лапу не наложить никак, к сожалению. Разве что мне будет, что предложить взамен. А на данном этапе предложить я могу только домик в своей деревне. Но свободных-то больше нет!

Просто так отказать покупателям тоже нельзя. ИИ игры очень внимательно отслеживает сделки и просто так у меня это не получится. Придется платить штраф, скорее всего.

Я залез в банк и принялся изучать условия расторжения сделок. Вернуть мне придется не только все равно недоступные пока что переводы покупателей, но и сто процентов сверху. Неприятно.

А что, если я расширю деревушку? Тут ответ был еще более категоричным — два духа поселения вместе ужиться не смогут, значит, придется покупать более продвинутого, на сотню домов. А это уже сто штук. Попробовал было пробить вариант с постройкой парочки отдельных домов, управляемых мелкими духами места — наткнулся на свое же обещание не увеличивать количество домов. Теоретически, вполне могут засудить.

Значит, все же расторжение договора.

Я глянул на семь замороженных переводов и тяжело вздохнул. Тем, кто уже отправился в путь, отказывать не буду. А вот остальным явно придется.

Благо, банк предоставлял возможность общения между клиентами. Покупателям отправились семь писем с одинаковым содержанием:

*«Приветствую! К сожалению, вынужден с искренним сожалением сообщить, что количество доступных домов в поселке сократилось на три штуки. В данный момент свободны четыре дома, а участников, чья предоплата была принята, сейчас семь человек.*

*Извещаю, что четыре свободных дома достанутся первым прибывшим на место заказчикам. Оставшиеся, согласно игровым законам, получат свой взнос обратно в двойном размере.*

*Прошу прощения за накладки.»*

Ну вот. Получу ведерко помоев от недовольных покупателей, отдам тридцать тысяч из своего кармана, зато у меня под рукой окажутся три свободных дома, которые можно будет в будущем обменять на сетевые

предметы.

Я шлепнулся спать прямо в кабинете, не выходя из игры. Какие бы чудеса не творила капсула, сон иногда все же накатывал на организм, требуя полноценного отдыха для мозга.

## Глава 15

Утро принесло ворох новостей. Отписались все семеро покупателей. Если от четверки, уже находящейся в пути, пришли вполне положительные ответы, мол, поняли, спешим, то тройка застрявших на меня обиделась. Один, впрочем, ответил довольно сдержанно, зато два других, оказавшиеся соклановцами, пообещали меня за наглый обман жестоко покарать самыми разными способами. Очень похоже было на общение с малолетними мажорами.

На всякий случай закинув их ники в тревожный список, я выглянул из дома и почти нос к носу столкнулся с огромным огром, топавшим к моей двери.

— О! Привет! Я успел за домом? — в отличие от внешности, голос и манеры гостя были вполне приятные. Над головой виднелся ник «Тайгер», уровень девяносто четыре, без клана.

— Как раз вовремя!

Пока проходила передача дома, Тайгер успел разузнать у меня все про долину, ее обитателей, локации, обрадовался колодцу и посетовал, что вырост личинки ждать долго.

— Я уже с таким столкнулся. Бегали в большом рейде в самом начале игры, чудом завалили здоровенную змею. Через несколько дней собрали новый рейд, пошли на то же место, а там какой-то уж пятого уровня ползает. Если в первый раз змеюка была сто девяностого уровня, то сейчас, спустя три недели после респа, — всего сто десятого. Зато лут с нее... — огр аж причмокнул от воспоминаний.

Мифрил его особо не заинтересовал, видать, денег хватало вполне и без его добычи. Зато неразведанные окружающие места манили его магнитом — едва уладив все формальности, он, оседлав какую-то заморенную зеленую ящерицу с крыльями, гордо называющуюся виверной, улетел на разведку.

Следующие несколько дней прошли как-то буднично. Прибыли остальные поселенцы, чьи деньги сразу же ушли на расторжение последних трех контрактов. Личинка выросла до двенадцатого уровня. Гостиница почти достроилась и стала проблема с наймом персонала и установкой портала. Я разок даже смотался в колодец, поднял сопротивление огню еще на два процента и насобирал немножко мифрила — теперь у меня его было чуть больше сотни граммов. Действительно

приятная новость пришла с аукциона — перчатки улетели за тридцать пять с хвостиком тысяч, так что теперь в моем распоряжении было немногим больше полтинника.

Где достать остальное? Искать мифрил, очевидно же. И я, плюнув на все дела в поселении, отправился на раскопки.

Потянулись дни в подземелье, перемежающиеся редкими глотками свежего воздуха. Я чувствовал себя каторжником. За первые двое суток мне удалось намыть аж пятьдесят два грамма благородного металла. Третий поход прошел в бесконечном блуждании по извилистым тоннелям. Река лавы так и не появилась. Четвертый занес меня куда-то, где было очень холодно. Просто очень. Следуя банальной логике, я сейчас находился где-то очень высоко, под каким-нибудь ледником. Логично рассудив, что в таком месте есть смысл пробираться дальше наверх, я так и поступил.

Через пару часов переходов из одного туннеля в другой мне открылся великолепный зал. Небольшой, уютный, он, казалось, состоит из одного горного хрустала. Сквозь несколько отверстий в потолке внутрь проникали робкие лучи солнечного света, заставляя стены играть радужными переливами. Около стен, напоминая собой заросли диковинных цветов, устроились друзы длинных прозрачных кристаллов. Пол был полностью покрыт тусклой переливающейся крошкой.

А самое главное — в центре зала над небольшим мраморным кругом свободно висел и медленно вращался небольшой тусклый молочно-белый камешек. Присмотревшись, я получил уведомление:

«Малый кристалл???

Вопросами в игре обозначалось обычно то, что пока еще было совершенно не по уровню смотрящему. Значит, кристалл — что-то очень и очень хорошее и доброе...

Я осторожно сделал шаг к центру зала и тотчас же со всех сторон раздался противный скрип. Я мигом отскочил назад и осмотрелся.

Кристаллы, грядьями скопившиеся у стен, заметно увеличились в размерах и отдалили себе множество собратьев, смотрящих сейчас во все стороны своими острыми кончиками.

Я осторожно сделал шаг вперед и появившиеся кристаллы мгновенно выросли еще на полметра, готовясь проткнуть меня на подходе к камешку.

Задачка.

После получаса осторожных исследований, когда я стучал по выросшим поблизости кристаллам ногой, кидался в них песком и делал

осторожные шаги к вожделенному камешку, стало ясно, что кристаллы реагируют только на передвижение и плевать хотели на все остальное.

Что ж, попробуем... На всякий случай я включил невидимость и, взяв небольшой разбег, помчался к цели, завершив передвижение эффектным прыжком.

Увы, обхитрить стражей мне не удалось. Блок отбил первый удар, но еще с десяток каменных лезвий тут же пробили меня насеквоздь, остановив на подлете.

Возродившись, я снова потратил несколько часов на поиски дороги к залу, но был встречен только переплетением кристаллов, закрывающих собой дорогу внутрь. Вот так, одно прохождение — одна попытка.

Больше за время моего исследования лабиринта мне этот зал не попадался, зато количество мифрила доросло аж до двухсот семи граммов. Не говоря о том, что сопротивление огню выросло до четырнадцати, а ныряльщик — до девятнадцати.

В очередной раз выбравшись из лабиринта, я сел на террасе дома и крепко задумался. Таким старательством вполне можно еще за пару недель набрать необходимое количество мифрила для вожделенной короны. Заработать на портал тоже можно, но тогда корона отодвинется вообще на неопределенные сроки.

Значит, нужно все же сплавить один из домов. Чувствуя себя полным идиотом, покосился в сторону. Там над одним из пустующих еще домов гордо висела табличка:

*«Меняется на вещь из сета Великого Змея!»*

Похоже, один домишко придется все же сдать. Я горько вздохнул — из-за своей горячности и импульсивности делаю такие глупости, что потом тошно становится. Кто мешал, спрашивается, изначально состряпать нормальный бизнес-план? Главное, в реале-то у меня это очень неплохо получалось.

Я отправился к Старому Дракону, но Себастьян, появившийся в ответ на мой стук в калитку, объявил, что тот на время отправился в Авельон.

А почему бы и нет? Гостиница там у меня до сих пор оплачена, врагом народа, за которого назначена награда, я вроде бы больше не являюсь. Почему бы и не заглянуть на родину. Тем более, уже наступают сумерки.

Авельон встретил меня пустынными улочками и каким-то ощущением безнадеги. По обеим сторонам улицы, ведущей от гостиницы в центр время от времени попадались еще не до конца восстановленные дома, зияющие

дырами пустых окон. Неписей встречалось мало. Игрошки, попадавшиеся мне на пути, все, как один, куда-то целеустремленно направлялись. Пустых разговоров почти не было слышно.

Ближе к главной площади все же начиналась какая-то жизнь. Народ шастал около банка и аукционного дома, куча игроков стояла под присмотром стражи и прокачивала сопротивляемость огню, неподалеку несколько человек собирали рейды. Я подошел к ним поближе.

— Рейд для новичков в канализацию! Прокачка десяти уровней за сутки! Всего десять золотых!

— Нужны маги на оборону западной стены! Есть контракт короля!!!

— Собираю пати на Снежную Даму!!! Нужны танки и ДД!

Ого, неужто они уже и Даму научились убивать? Я подошел поближе к созывающему и вышел из стелса.

— Собира... Твою мать!!! — собиратель отпрыгнул от неожиданно появившегося меня, как от чумы.

— И сколько раз вы ее уже убили? — поинтересовался я.

— Ты это, не пугай так людей...

— Сколько раз уже убили ее, говорю?

— Еще ни разу, но у нас есть план...

— Понятно, — я отвернулся и снова ушел в невидимость. Убивать монстра, который ваншотает, не подпуская к себе, а также сбивает все метательные снаряды на подлете — спорное удовольствие.

Я заглянул в ближайшую лавку, торгующую, как оказалось, всем подряд. За прилавком, к моему удивлению, стоял утонченный эльф, а не какой-нибудь обычный гном.

— Что угодно глубокоуважаемому посетителю? — певуче поинтересовался ушастый, увидев меня.

— День добрый... Вообще-то, нужна карта города. Самая подробная из возможного, с пометками, что где находится и все такое.

— О, это без проблем... — эльф вытащил из-под прилавка свиток. — Будет стоить сто пятьдесят золотых.

Я крякнул и заплатил. Сам же просил самую лучшую...

— А подскажите, уважаемый... Есть ли возможность попасть на прием к королю?

— Конечно, — эльф даже удивился. — Вы же уже достигли сотого уровня. Вы можете попасть во дворец и поговорить с королем, но, если ваше дело будет признано не стоящим его времени, то дальнейшие посещения окажутся невозможными.

Отличная новость. Распрощавшись с эльфом, я отправился в сторону

дворца, потихоньку замедляя шаг. Продать королю юрисдикцию над долиной — это шикарный ход, с одной стороны, но однозначное перекрытие кислорода в деле дальнейшего получения прибыли. Но, опять-таки, если все правильно провернуть, можно остаться и в сиюминутном плюсе, и не особо пострадать в глобальной перспективе.

— Куда? — на входе в дворец меня остановила стража.

— На аудиенцию к королю! — немножко пафосно заявил я.

— Тебе в ту сторону, — поморщился страж. — Контракты на оборону города заключаются в казарме с капитаном.

— Э, э, уважаемые. Мне оборона и даром не сдалась. У меня дело к королю, сказал же.

Стражники хмуро осмотрели меня, убедились, что сотый уровень я уже перешел и вызвали сопровождающего. Такой же хмурый толстячок, ведя меня по залам дворца, вдалбливал основы этикета.

— При встрече поклонитесь. Король не любит, когда перед ним падают на колени, но поклон обязателен, иначе вы проявите неуважение. Излагайте свое дело четко и быстро. Король не любит, когда много болтают. Помните, что, если ваше дело будет признано королем неважным, вы потеряете право на дальнейшие аудиенции. Мы пришли, заходите.

Я вошел в небольшой зал, обставленный, в отличие от остального бело-золотого убранства, в прозрачно-голубые тона с вкраплениями золота. По бокам у стен выстроились и замерли два десятка гвардейцев. Мельком просмотрел их уровни — все больше сто пятидесяти. Правильно, игровая механика прокачивает НПС в соответствии с тем, какой средний уровень сейчас у игроков в этих краях, учитывая также и потолок прокачки. Так что стража короля всегда будет на двадцать уровней старше самого крутого игрока, обитающего в этой местности.

Сам король, сидящий на снежно-белом троне, выглядел усталым и измученным жизнью. Корона лежала рядом с ним на специальной подставочке, показывая длинные, тронутые сединой волосы, худое лицо выражало высшую степень безразличия к гостю. Над головой переливалась надпись — «Король Адельона Ланмарк III. Уровень 400».

Было сделано все, чтобы я почувствовал себя ничтожеством и поскорее смылся отсюда.

— Ваше Величество, — я отвесил поклон. — Позвольте побеспокоить Вас.

— Позволяю, — король лениво махнул рукой. — Только быстро.

— Ваше Величество, я являюсь основателем и управляющим вольного поселения неподалеку отсюда и хотел бы узнать, не заинтересованы ли вы

в том, чтобы оно перешло под вашу юрисдикцию.

Король задумался, потом нехотя нацепил корону и ответил:

— Пока что мало информации. Продолжай.

— Поселение небольшое, на десять домов. В настоящий момент заняты семь из них. Рядом имеется почти достроенная гостиница. Рядом же находится подземелье в виде ловушки-лабиринта, в котором можно добывать мифрил и, возможно, что-то еще.

Король оживился еще больше. Получить под свое начало пусть бедные, но все же мифриловые копи — мечта любого правителя.

— Продолжай и покажи мне информацию про это место.

Я положил на столик перед королем свиток с подробной картой долины, где предусмотрительно не было никаких координатных пометок.

— Так-так... Мифрил есть, уникальный монстр есть, событие-загадка присутствует, дома в порядке, дух поселения тоже присутствует... — Похоже, король видел на бумажке явно больше, чем я. — И чего же ты хочешь за передачу прав?

— Ваше Величество, я новичок в таких делах. Мне трудно чего-то требовать. Но для начала есть несколько принципиальных пунктов. Во-первых, мне бы хотелось, чтобы все принадлежащие мне постройки, в том числе телепорт, который я планирую поставить в ближайшем будущем, не облагались налогами...

— Выполнимо. Дальше.

На стене за королем развернулась иллюзия свитка, на котором прорисовался первый пункт соглашения.

— Второй пункт — не расширять, по возможности, существующий поселок. У меня был договор с жителями, — добавил я извиняющимся тоном.

Король побарабанил пальцами по трону.

— Тоже выполнимо. Надеюсь, требовать не ставить гостиниц и других административных зданий ты не станешь?

— Нет-нет, Ваше Величество, — на свитке тут же загорелась вторая строчка.

— Еще что?

— Я не знаю, какая политика у Вас будет по отношению к добыче мифрила, но я хочу попросить у Вас право свободного прохода в лабиринт для всех жителей поселка.

— Гарантированно — не больше одного раза в неделю для каждого. — Иначе все теряет смысл.

— Хорошо, — а куда деваться, явно король замыслил добывать

мифрил для своих нужд.

На свитке появилась третья строчка.

— Хм... Ваше Величество, думаю, ни для кого не секрет, что это все — лишь подтверждение тех прав, что у меня есть уже сейчас. Теперь Ваше слово — что бы вы могли предложить мне за неисчерпаемый источник богатства, который я кладу к Вашим ногам?

— Ловкий мерзавец, — едва слышно хмыкнул король. Я сделал вид, что не услышал.

— Что я могу предложить, что я могу предложить... Могу предложить денег... тысяч сто, пожалуй...

— Целых десять дней добычи мифрила, — задумчиво проговорил я, глядя в потолок. Король хмыкнул. Похоже, с нему подключились дополнительные мощности ИИ и он теперь выглядел живее всех живых.

— Вдобавок, можем попробовать найти что-нибудь интересное для твоего класса, — прищутившись, он глянул на информацию у меня над головой. — Деррик! Выдай список всего, что есть в сокровищнице на звездных вампиров или просто вампиров.

— Да, Ваше Величество! — незамеченный мной за гвардейцами маленький человечек выскользнул из зала.

— Кхм, Ваше Величество, возможно у вас есть что-то из сета Великого Змея? Или же просто интересные вещички, которые могут мне пригодиться?

— Не наглей... Деррик! Поищи и то, что он сказал! — маленький человечек, только успевший появиться, поклонился и снова исчез.

Пару минут мы с королем рассматривали друг друга. Я осторожно и с любопытством, он — задумчиво, но с любопытством не меньшим.

— Готово, Ваше Величество!

— Ну, смотри, вымогатель. Можешь выбрать два предмета.

И передо мной в воздухе распахнулся длинный список.

— К сожалению, ничего из набора Великого Змея у нас нет, — вкрадчиво заметил подкравшийся Серри. Но есть отличный набор Нечестного Вампира...

Я глянул на предлагаемый набор и скривился. Не масштабируемый, на сто пятый уровень, без особых полезных свойств...

Найдя в списке маленькие виртуальные крестики, я принялся быстро удалять позиции. Король хмурился, но молчал. Сам виноват — ничего особо толкового у него пока что не наблюдалось.

Список быстро сокращался... Но я все же сумел найти первую стоящую вещь.

*«Татуировка увертливости. Качество — легендарное.  
Место нанесения — спина. Область покрытия — 100 %.*

*Вы получаете 25 % шанс увернуться от любой прошедшей через остальную вашу защиту атаки любого типа. Атаки, наносящие постоянный урон в течение определенного временного промежутка, наносят на 25% меньше урона. По вам невозможно нанести критический урон.*

*Свести невозможно.»*

Теоретически, на спине можно было бы разместить штук пять полезных татуировок разного типа, но их еще нужно найти. А тут отличные бонусы и прямо сейчас.

— Первым будет вот эта татуировка, — я выделил строчку пальцем.

— Без проблем, — похоже, королю татуировка была не нужна. В висящем свитке договора добавилась новая строчка. Я продолжил смотреть дальше, но до конца списка так ничего толкового и не нашел.

— Ваше величество, а не найдется ли у вас какого-нибудь интересного камня? Я задумал сделать себе небольшую диадемку, но не хватает чего-то действительно стоящего...

Король сделал новое движение рукой и Серри снова испарился. Впрочем, вернулся очень быстро. С новым списком, появившимся у меня перед глазами.

Тоже не так уж много всего. Побегав по строчкам, я сделал выбор.

*«Ограненный совершенный рубин. Материал для изготовления артефактов, украшений. Качество — отличное.»*

— Да будет так! — свиток за спиной короля вспыхнул слепящим светом, а затем исчез, оставив после себя две копии поменьше.

*«Вы согласны с предложением? Да/нет.»*

Согласен, чего уж там.

*«Поздравляем! Вы заключили сделку с королем Ланмарком III получаете особенность „Друг монарха“. Текущее значение — 1.»*

Друг монарха, как выяснилось из развернутой информации, всего

лишь обеспечивал внеочередное право доступа к любому правителью и добавлял немножко лояльности всем чиновникам и стражникам.

Из дворца меня выпроводили довольно быстро, выдав камешек, потертый кусок кожи, на котором извивались черно-синие линии татуировки и пополнив мой инвентарь сотней тысяч золотых. Теперь нужно в темпе вальса выполнять остальные части плана. Я ушел в невидимость и рванулся к площади. Сначала почта. Даже не глядя на скопившиеся сообщения, я быстро отправил Старому Дракону письмо.

*«Привет! Долина перешла под юрисдикцию короля Авельона. Рекомендую как можно быстрее застолбить оставшиеся дома! В виде ответной любезности буду рад получить что-то из сета Великого Змея, когда вы откормите и прикончите личинку.*

*ПС, скоро будет готов телепорт.»*

Дальше — домой, в долину.

Я вывалился в свой кабинет и тут же принялся за работу. Для начала, прочитав справку, пустил татуировку к себе на спину. На словах оказалось просто, а на деле — боль была такая же, как и от настоящей, накалываемой у тебя на спине, татухи. Зато быстро...

Рубин отправился в хранилище, а я заскочил на аукцион в поисках портального камня. Есть, попался, голубчик. Сто тысяч, конечно, жалко, но, установив стоимость телепорта, скажем, в сто золотых — ибо нечего на мифриловые копи всяким голодранцам лезть, — я отбивал эти деньги всего за тысячу посетителей.

Камень занял стратегическое место неподалеку от полностью отстроенной гостиницы и, получив команду, с треском и шумом разросся до приличного круга в три метра диаметром. Над кругом возникло явственно видимое марево.

*«Вы можете задать стоимость прибытия иубытия с помощью вашего телепорта. Внимание, согласно действующему соглашению, ваши доходы от деятельности телепорта не будут облагаться налогом, но вы обязаны пропускать бесплатно всех лиц на службе у вашего короля. Желаете выставить стоимость перехода?»*

И тут подлянка. С короля станется нагрузить телепорт своим народом и отсечь мою прибыль... Ладно, значит, повышаем цены. Особенно на выход. Не секрет, что Авельон находится в далекой попе мира, городской

телеport сломан и чиниться не собирается, а тут есть шанс покинуть это захолустье, отправившись куда угодно. Так что, если входной билет на мой телепорт стоил всего сто золотых, то обратный рейс — в десять раз дороже. И еще, приоритет моим доверенным людям и мне будет все равно наивысшим. Сумел-таки настроить.

Закончив дела с телепортом и настроив его на пересылку денег на мой счет, я отправился в гостиницу.

Панель управления позволила мне пригласить наемный персонал — повара, управляющего, бармена, двух служанок и подсобного рабочего. Указал на вакансиях координаты телепорта и выставил зарплату на всех в двести золотых. Управляющему — еще в двести. Помимо этого обязался обеспечить жильем и пропитанием. Затея с гостиницей внезапно начала нравиться мне заметно меньше. Такое впечатление, что игра всеми силами мешает тебе зарабатывать деньги и постоянно старается выманить уже имеющиеся.

В копеечку также встало обеспечение двадцати семи «сохранных зон» для номеров и барной стойки. Получилось по тысяче за регистрацию и по сто золотых ежемесячно. Жесть, на самом деле.

Еще десять тысяч я ввел на баланс гостиницы, выставив распоряжение потратить на обустройство гостиницы восемь, а остальное придержать для непредвиденных трат.

Пока возился, устанавливая ценники на проживание и блюда в баре, объявился нанятый нпс-управляющий. Все-таки, компьютер, это хорошо. Он мигом переключил на себя все обязанности. одобрил решение, позволяющее расплачиваться мифрилом и продавать его прямо в гостинице, принял управление духом места и в конце просто чуть ли не выставил меня за дверь, заявив, что опыта у него хоть отбавляй и он все сделает в лучшем виде.

Когда шел в деревню мимо телепорта, увидел около него уже двух авельонских гвардейцев, почему-то лихо откозырявших мне. А, друг монарха работает, не иначе. Я помахал в ответ и зашел в поселок. Первым мне встретился довольный, как слон, Писец.

— Здорово, Тень! Пойдем, я тебя вином угощу!

— Чего это вдруг? — удивился я, позволяя, тем не менее, себя утащить в сторону одного из пустовавших до сегодняшнего дня домов.

— Еще спрашиваешь. Ты же Старому письмо отправил? А у нас тут из клана, кроме меня и Левчика, никого нет. И не предвидится в ближайшем будущем. Сюда ножками топать довольно долго, сам знаешь, а король к своему порталу не каждого пустит. Так что домишкы пришлось нам

занимать, гы. Кстати, Дракон передает, что насчет сета он согласен и чтобы ты ждал подарка.

— Здорово, — я действительно был чертовски доволен тем, как выкрутился из ситуации с безденежьем и нехваткой легендарного сета. Конечно, если смотреть на вещи трезво, то вел я себя как круглый идиот, но в целом все, вроде бы, получилось не так уж и плохо.

Надеюсь, моя затея с гостиницей все же выгорит. А то я в последнее время начал немного сомневаться в своих экономических талантах.

— Кстати, насчет домов — один еще пустует, значит. А ты в курсе, что я только что установил здесь телепорт и вы можете отхватить и еще один домик? Правда, в Аельоне, как я понял, общий телепорт восстановить нельзя из-за какого-то давнего проклятия, но, если договориться с королем и воспользоваться дворцовым...

— Я понял! Счас... — Писец, судя по отстраненному лицу, быстро набирал личное сообщение. — Готово!

— Молоток, — улыбнулся я.

Вино пить мы так и не пошли в итоге. Писец, узнав про гостиницу и телепорт, захотел увидеть это все своими глазами, а мне срочно нужно было на форум.

Из капсулы я еле встал. Из зеркала на меня смотрел заметно похудевший и заросший щетиной мужик с нездоровым блеском в глазах. В холодильнике лежала лишь горка засохших бутербродов и недопитый пакет сока. Похоже, эта игра загонит меня в могилу... Впрочем, организм себя ощущал вполне сносно — капсула не зря стоила столько денег. Массаж, иногда инъекции питательных веществ и воды... Стоит, кстати, проверить картриджи, а то будет неприятно, если все закончится.

Торопливо жуя бутерброд, я набросал на форуме сообщение.

*«Внимание! В долине Неясной Смерти обнаружено подземелье с возможностью добычи мифрила! Телепорт в долину возможен с сегодняшнего дня. Работает гостиница с безопасными зонами!»*

Надо себе почту, наконец, купить, подумал я, отправляясь обратно в игру. А то каждый раз вылезать ради двух строчек на форуме...

Развалившись на диване, я начал просматривать состояние своих дел. Управляющий уже плотно взялся за работу — персонал был нанят, шесть из десяти тысяч потрачены на обстановку, но первая прибыль уже пошла — королевские гвардейцы, в количестве четырех штук, сидели в ресторане и поглощали пиво. И был первый постоялец! Похоже, кто-то всерьез

воспринял мое сообщение и прилетел на крыльях мифриловой лихорадки.

Смех смехом, а в ближайшие несколько дней я оказался в центре той самой лихорадки. Первый прибывший, которому в моей гостинице выдали инструкцию по поиску мифрила, за первый поход нарыл чуть ли не полсотни граммов, что разом перекрывало его расходы на телепортацию и проживание у меня в гостинице.

К тому времени, когда объявился управляющий от короля, все номера у меня были заняты, вокруг колодца раскинулся целый лагерь, а в самом лабиринте постоянно находилось по несколько десятков человек. Разумеется, мифрила на всех не хватало, счастливчиков было не так уж и много. Зато несколько человек отыскали зал с кристаллами, а самому удачливому удалось-таки добраться до белого камешка. Тут же разгорелся стихийный аукцион и неопознанную хреновину выкупили у счастливого обладателя за двести граммов мифрила.

Еще один старатель рассказывал о россыпях драгоценных камней, встретившихся на его пути. Правда, незримая смерть застигла его как раз в тот момент, когда он запускал жадные пальцы в их направлении. Еще один рассказывал о страшном призраке костяного дракона, поджидающего искателей приключений в одном из залов.

В общем, легенды и сказки множились не по дням, а по часам. До тех пор, пока новый управляющий долины, занявший, кстати, в обход всех игроков последний пустовавший дом в поселке, не навел жесткой рукой новые порядки. Колодец был объявлен государственной собственностью, обнесен забором и окружен стражей. Неподалеку появилось административное здание и казарма, в которой разместилась сотня гвардейцев.

После этого всем желающим было сказано, что отныне однократный вход в колодец стоит ровно тысячу золотых. И долина начала стремительно пустеть. Да, теоретически за сутки в колодце можно заработать в десять раз больше. Но это при отсутствии огромного числа конкурентов. И при условии, что тебя забросит именно к мифрилу, а не к черту на кулички.

Так что те, кто более-менее наварился, пользовались телепортом и возвращались в свои города, те, кому повезло меньше, отправлялись из долины пешком и лишь некоторые, самые упорные, продолжали походы. Ну, за счет снижения количества конкурентов их доходы выросли и позволяли работать в плюс.

Я подбил итоги. За шесть дней лихорадки и последующим оттоком игроков я получил только с портала почти шестьдесят тысяч золотых. Гостиница принесла еще двадцать. Пусть сейчас в ней жило всего два

постояльца, а управляющий сбросил цены на проживание в несколько раз.

Пришла пора задуматься снова. Содержание гостиницы стоит мне около четырех тысяч золотом в месяц, что очень солидно. Вместе с тем, такого наплыва гостей в ближайшее время не предвидится однозначно. Значит, гостиница должна быть продана. Пусть новый владелец возится с ее раскруткой. Я опять полез на аукцион и, найдя раздел недвижимости, закинул туда новый лот.

*«Отличная гостиница на двадцать шесть постояльцев. Расположена в стратегически важном месте рядом с мифриловым рудником. Полностью рабочая — дух места, управляющий, персонал — все есть. Начальная цена — 50000 золотых.»*

Поставил время торга всего двенадцать часов. Надеялся на солидное повышение цены, но жестоко обломался. Гостиница — это вам не дом, за который платить почти ничего не нужно. Тут расходы недетские. И потенциальные покупатели их видели не хуже меня. В конце концов, цену повысили всего до пятидесяти двух тысяч, с которых мне, вдобавок, пришлось уплатить любимому королю налог в десять процентов.

Но от гостиницы я все же избавился. В отличие от портала, который пить-есть не просил и потихоньку приносил золотые монетки.

Итак, я снова имею практически полный ноль в графе постоянных расходов, зато почти сто пятьдесят тысяч золотых монет. Пора их как-нибудь пристроить, перед тем, как отправляться на поиски дальнейших приключений.

Я снова развернул активную деятельность среди магов-артефакторов. Корона сидела у меня в голове слишком сильно.

Сначала было отдано почти двадцать тысяч за сто пятьдесят граммов самородного мифрила. Затем — три с половиной тысячи за переплавку в слиток с чистейшим качеством. Слиток оказался весом в триста тридцать граммов и приятно светился тусклым белым светом.

Следующий шаг превратил пять моих не ограниченных изумрудов в совершенные. Прощай еще тридцать тысяч. Осталось всего-то чуть больше восьмидесяти.

Я немного поприкидывал и решил, что в короне будет достаточно четырех изумрудов — место пятого отлично займет отжатый у короля рубин. Соответственно, у меня есть восемьдесят тысяч и камень. Значит, примерно сто тысяч.

В этот раз я не стал делать адресные запросы, а сформировал задание,

обозначив в качестве результата привязываемую легендарную, желательно, масштабирующуюся корону на класс звездных вампиров. Оставалось только ждать.

Через три часа, которые я бессовестно проспал на своем любимом диване, картина более-менее обрисовалась. Если не считать каких-то начинающих ремесленников-игроков, которые готовы были работать за смешные деньги и опыт, который можно получить с такого вот заказа, желающих сделать корону было немного. И все в один голос выставляли ценники от трехсот тысяч, а самые авторитетные маги-артефакторы, работающие на каких-то там королей, загибали от пятисот и выше.

В очередной раз обругав жадных неписей и отложив мысли о короне в долгий ящик, я задумался над интересным вопросом — а почему, собственно, эти маги не наделяют кучи артефактов для армий своих королей, раз уж способны выдавать такое качество? Этот вопрос заинтересовал меня неожиданно сильно и я совсем уже было собрался вынырнуть на форум, когда всплыл вопрос — а какого, собственно, черта, я до сих пор жмусь и не покупаю себе почтовый доступ? Деньги есть, девять их пока что не на что...

Сказано — сделано. Пятнашка улетела на почту, еще десять тысяч — на шикарное масштабирующееся волшебное зеркало. Потом я задушил начавшую было возмущаться жабу и докупил еще за десять тысяч мультимедийный кристалл, сразу же дав ему задание скопировать всю библиотеку аудио и видеозаписей с моего компьютера.

Немного повозившись с настройкой и установкой, я развалился на диване, слушая любимый древний рок рубежа тысячелетий и рассматривая игровой форум, который показывало мне зеркало.

Вопрос об артефактах оказался очень просто объясняемым — время.

Если сделать полный комплект магических доспехов для гвардейца сто пятидесяти, скажем, уровня у такого же стопятидесятиуровневого мага занимало пару-тройку недель, то понятно, что ни о каком конвеерном производстве речи идти не могло. Особенно с учетом редкости артефактных магов. Я глянул на аукцион — правильно, сроки изготовления у каждого нормального мага колебались в районе недели.

Ладно, что там у нас еще новенького...

На срединные королевства, как часто называли наиболее обжитую область игроки, потихоньку спускался мир. Границы владений были более-менее установлены, армии врагов прорежены, нужные артефакты похищены, пора было строить мир.

Игроки этому были не очень рады, но что поделать — вместо веселого

истребления себе подобных, теперь нужно было идти сражаться с непонятными и страшными монстрами.

Администрация, кстати, подложила всем небольшую свинку в виде редактирования работы карты.

*«Информируем вас, что с настоящего момента глобальная карта начнет видоизменяться в зависимости от действий игроков. Что это означает? Всего лишь то, что не посещаемые игроками области мира на всех глобальных картах будут снова скрываться под туманом неизвестности. Общий принцип таков: разведанная территория остается открытой для всех ровно в два раза больше времени, нежели на ней провел игрок-разведчик. Пример: игрок пришел на поляну, просидел на ней сутки и ушел. Ровно через двое суток поляна исчезнет с карты мира.*

*Внимание! Нововведение не касается личных карт. Все, что лично вы увидели и разведали, равно как и приобрели у других игроков, остается с вами навсегда. Мы надеемся, что это нововведение послужит стимулирующим фактором для более серьезного и углубленного изучения мира.»*

Я глянул на висящую на стене карту. Так и есть, даже странно, что сам не заметил. Все мелкие ниточки, принадлежащие разведчикам, уже исчезли. Исчезла моя дорога от Авельона до долины, исчезли следы прилетевших сюда покупателей. Да и вообще, разведанный мир ненавязчиво сократился раза эдак в полтора.

Вывел свою личную карту и спроецировал в зеркало. Ну да, у меня все, что я узнал, осталось в прежнем объеме.

Ладно, теперь пришла пора поиграться с почтой. На удивление, когда я залез в ее интерфейс, то обнаружил более пяти сотен непрочитанных сообщений. Однако же...

Разбор занял почти час. Большинство были служебными, от системы — кто-то поставил на ваш лот, вы купили камень телепортации и все в этом духе. Было несколько просьб продать дом в долине, пара древних вопросов от Старого Дракона — мол, куда пропал, ворох угроз от жителей Авельона и, в частности, от верхушки «Дланей Справедливости»... А больше, в принципе, ничего. Нет у меня тут особых друзей и знакомых, а реальные друзья, Костя с Ленкой, болтаются черт знает где и спокойно обходятся без почты.

Я провел еще полчаса, занимаясь, без шуток, очень увлекательным делом интегрирования всех служб игры в игровой же процесс. В частности,

заставил аукцион отслеживать появление лотов на мой класс, присыпать уведомление на доступный теперь всегда и везде почтовый ящик, ну, а возможность выкупить после этого понравившуюся вещь прямо-таки подразумевалась.

Закончив со всем этим, я опять развалился на диване, слушая музыку. По идеи, нужно собираться и уходить из долины в обжитой мир, на поиски новых приключений. Но почему-то так лень, кто бы знал...

## Глава 16

Прекрасная и величественная Каталья, столица немаленького Северного королевства, на первый взгляд показалась мне смесью постоянного двора и огромной базарной площади, ярко освещенной множеством развешанных повсюду светильников. Портал располагался в самом центре и выплюнул меня прямо в гущу толпы.

Боги, куда я попал...

— Бафы! Продаю бафы, рейдовые и персональные! Гарантия!

— Прокачка новичков с первого по десятый! С десятого по двадцатый!  
Не упусти свой шанс на величие!!!

— Лучшие артефакты — только в лавке Гома Беспалого!

— Великолепные предметы домашнего обихода, которых не встретишь на аукционе! Только в «Мире уюта»!

— Обманщик!

— Лучшая таверна в городе приглашает гостей... Ххы...

— Лучший постоялый двор в городе приглашает гостей!!! Только в «Уставшем страннике» вы найдете лучший отдых!

— Продаю карты города и окрестностей!

— Собираю рейд в канализацию! Лут поровну!

Немножко привыкнув к воплям, несущимся со всех сторон, я прислонился к довольно грязной стене продуктовой лавки и принялся рассматривать народ.

Похоже, я попал на обычную игровую толкучку — место обитания новичков и тех, кто стремится на них нажиться. Высокоуровневые игроки встречались, конечно, но было их мало и они, в основном, направлялись к телепорту или же от него. Окей, значит, пора убираться отсюда в более респектабельную часть города. Я отлип от стены и направился через площадь.

Увы, на мне не было сверкающих доспехов, уровень, похоже, не все были способны увидеть — либо же просто не обращали на него внимания, — а внешним видом я напоминал мажористого новичка, разодевшегося в пух и прах, но по глупости не сумевшего купить никакого оружия. То есть, законную добычу для всех подряд — от торговцев до воришек.

Толпа сомкнулась вокруг меня, как волны вокруг брошенного камня.

— Братан, я вижу, что тебе нужен меч! У меня есть как раз на твой

класс, смотри! Недорого возьму! — какой-то непонятный гном тычет мне под нос кривую железку.

— Милый, пойдем... — довольно смазливая непись, многообещающе улыбаясь, тащит в сторону дома с недвусмысленным названием «Райский отдых».

Какая-то сволочь ощупывает меня сзади, пытаясь найти кошелек — или залезть в инвентарь, не знаю уж.

— Ты не хилер? Нужен хилер, срочно! — нище одетый эльф преданно заглядывает в глаза.

Я честно попытался прорваться дальше, сумел даже проскочить гнома и вырваться от гуляющей девки, но был остановлен сразу несколькими зазывалами, пытающимися затащить меня в свои трактиры и закусочные. Быть новичком в городе — непросто. А быть новичком, у которого, совершенно явно имеются неплохие деньги — непросто вдвое.

— Да вы все охренели в конец... — я сжал оба кулака. Аура, которую я до этого включал всего пару раз, на пробу, подкрасила мир в серо-красную пелену и развернулась вширь.

— Пойдем, я же вижу, что... — игрок какого-то смешного уровня, хватавший меня за руку и пытавшийся тянуть в сторону ближайшего трактира, охнул и упал замертво.

— Что за хрень? — еще один зазывала уставился куда-то отсутствующим взглядом, похоже, не понимая, куда и почему уходит его здоровье. И сложился следом.

— Ой!

— Убивают!

— Бежим!

Если игроки, не особо боявшиеся смерти, продолжали, в массе своей, недоуменно вертеть головами, выискивая источник неприятности, но нпс, совершенно не желающие умирать окончательно, ломанулись кто куда. Какая-то женщина, с чего-то решившая искать у меня защиты, прорвалась ко мне, крикнула «помогите!» и ожидаемо упала на мостовую. Стало настолько стыдно, что я чуть было не выключил ауру. Удержало только то, что нпс вокруг уже практически не осталось — ведомые мудрым ИИ, они мигом сориентировались, что с площади нужно убираться. Хотя моя аура действовала всего-то на пять метров, неписи исчезли сразу отовсюду.

— Да что за хрень?! — игроки в массе своей продолжили смотреть по сторонам, пытаясь понять причину. Те, кто попадал в зону действия ауры, ложились один за другим.

— Да это же он! — ну вот, нашелся, похоже, кто-то умный. —

Смотрите, трупы только вокруг него!

Действительно, рядом успел образоваться аккуратный кружок из тел. Сглупил я немножко — нужно было сразу же сваливать с площади и идти заниматься своими делами, а не стоять, как памятник, с любопытством изучая влияние своей способности на окружающий мир..

Быстро оглянувшись, я убедился, что на площади остались лишь пара сотен игроков, сейчас с крайним недовольством рассматривающих мою личность.

— Ты чеготворишь, сволочь?!

Я было уже собрался снова вырубить ауру, свалить в невидимость и вообще сделать вид, что меня тут никогда не было, когда рядом со щекой, обдав прохладным ветерком, свистнула стрела. На периферии взгляда промелькнуло сообщение:

«Игнорирование урона: блок.»

Вот оно как работает. Я, грешным делом, думал, что весь урон будет по мне проходить, только не отражаться в полоске здоровья, на деле же получился уворот, как и у татуировки.

А затем над площадью пронесся знакомый еще по Адельону вопль:

— Мочи гада! — похоже, вампиров не любят нигде.

— Пати, пати, дебилы!!!

— Вали сволочь!

— Fuck! — о, не только наш брат тут собрался...

Кто-то, самый умный, похоже, разослал оптом всем на площади приглашение в пати и я внезапно оказался лицом к лицу с самым настоящим рейдом, хоть и стихийно организованным. Почувствуй себя мобом, называется.

Свистнули первые стрелы, одна из них попала-таки в цель, сняв мне аж пятьдесят очков здоровья. И мне стало смешно. Мало того, что весь рейд мгновенно покрасился в красный цвет ПК-шеров, давая мне право убивать всех без зазрения совести, так еще и урон, наносимый ими...

— Ухх... — молния, прилетевшая из задних рядов вражеского полчища, сняла разом сто семьдесят три очка здоровья и заставила меня гораздо серьезнее отнестись к ситуации.

А затем ко мне подбежали первые атакующие и началось веселье. Первым добравшийся до моего беззащитного тела гном с молодецким уханьем вонзил чудовищную секиру... правильно, в мостовую у моих ног. Я ударил в ответ по склонившейся передо мной низенькой фигурке и

мгновенно трансформировавшиеся пальцы, сверкнув в лучах фонарей маслянистым блеском, с легкостью рассекли голову гнома вместе со шлемом. Здоровье бедолаги и так было уже на половине, так что ему хватило и одного удара. Шлем, похоже, тоже получив повреждения, несопоставимые с жизнью, рассыпался трухой.

Да! Первый пошел!

Увернувшись от очередной стрелы, я нырнул в невидимость и прыгнул прямо навстречу подбегающей ко мне мечнице. Та не успела ничего сделать, когда я нежно обхватил ее руками и впился отросшими до неприличных размеров клыками в шею.

— Иииихр... попытавшаяся было испустить истошный визг бесстрашная воительница обмякла в руках, а полоска моей жизни поднялась до максимума. Кровь, кстати, разработчики тут сделали неплохого вкуса — наподобие энергетика какого-нибудь...

Оставив жертву, я прыгнул к группе потерявшим меня из виду охотников, выпустил когти и устроил кровавую мясорубку. В сочетании с действующей аурой, снимающей вблизи под сотню очков здоровья за секунду, эффективность оказалась потрясающая. Уворачиваясь от шальных ударов, полосуя во все стороны когтями и время от времени кусая зазевавшихся жертв, я за десять секунд положил половину атакующей братии.

А затем неизвестный маг из дальнего окружения подкинул мне большую свинью и наложил какое-то заклинание, подсветившее мой контур. Мало того, что я тут же получил мечом по ноге и боевым молотом в грудь, так еще и проклятое свечение, совсем, по-видимому, не мешающее врагам, то и дело норовило меня ослепить и сбить с толку. И как его убрать, я не имел ни малейшего понятия — оставалось только сражаться, как есть.

Детина, приголубивший меня молотом, не выдержав плотного соприкосновения с аурой, завалился передо мной, так и не сумев нанести следующего удара.

В спину впились сразу три стрелы, сняв в сумме почти третью здоровью. Еще штук десять свистнуло совсем рядом.

— Давай, легионер, не сдавайся! — с изумлением бросив взгляд в сторону крикнувшего, я обнаружил теплую компанию из четырех увешанных броней персонажей сто-какого-то там уровня, рассеянных на ступеньках одного из магазинчиков, обрамлявших площадь плотной стеной. Игрошки, похоже, наслаждались зрелищем.

— Ё!... - пока я рассматривал зрителей, какой-то гад еще раз приголубил меня по многострадальной ноге. Сука...

Я перекатом ушел на пустое место и оглянулся. На меня двигались шестеро злых, как черти, игроков, размахивая колюще-режущими предметами. Полоски жизней у всех, попавших под действие ауры, болтались где-то между красной и оранжевой зоной, постепенно проседая, а потом толчком возвращаясь назад. Гнусные лекари... Сейчас я вам устрою...

Пока я домчался до толпы поддержки, меня три раза угостили молнией, один раз я поскользнулся на неожиданно образовавшемся под ногами льду и разок испытал на себе прелести файербола. Не говоря уже о стрелах, время от времени портящих мою нежную шкуру.

В общем, здоровье мне просадили до чертовски критичных значений и именно поэтому, оказавшись рядом с врагами, я не стал заниматься всякими глупостями вроде красивого боя в толпе, а, схватив первого попавшегося персонажа, которым оказалась очень даже соблазнительно выглядящая эльфиечка, завалил его, то есть, ее, на себя и впился клыками в нежную шейку, спешно восстанавливая очки жизни.

Здоровье медленно росло, эльфийка вопила от ужаса и вырывалась, забыв обо всех заклинаниях и воинских умениях, какой-то гений из толпы поддержки лечил мою жертву, обеспечивая мне бесконечный источник здоровья, издалека доносился веселый ржач зрителей, поблизости падали какие-то низкоуровневые персонажи, не ожидавшие воздействия ауры на свои организмы, совсем рядом раздавались вопли догонявших меня воинов.

— Перестань ее лечить, идиот! Пусть умрет!

— Нееет!!! Пусти... хрр...

— Хватай его, не дай ему уйти!

— Навалились разом!!!

Господи, какие идиоты, подумал я, высасывая последние капли жизни из эльфийки, будучи погребенным под кучей тел, цепко держащих меня за руки и за ноги. То одна, то другая рука внезапно отпускала свою хватку и бессильно падала рядом, когда ее владелец, не выдержав максимального воздействия ауры, отправлялся в страну вечной охоты.

— Вытаскивай его!

— Отойдите, лекари, мать вашу!!!

— Вот его рука, бей!

— А!!! Сука, это же я!!!

Пора выбираться, тем более, что противное сияние, наконец, исчезло — похоже, маг, наложивший его, отбросил-таки коньки. Я принял активно выковыриваться из-под груды живых и мертвых тел, не гнушаясь пускать в ход когти и зубы. Здоровье поднялось выше половины и...

И мигом опустилось процентов на десять, когда на мою многострадальную головушку, выбравшуюся на свободу, обрушился нехилый удар. Еще же и попал ведь, по невидимому, да со всеми моими уклонениями...

Я зарычал от боли и злости и, сделав неимоверное усилие и увернувшись по ходу еще от двух молодецких ударов, вырвался-таки на свободу. Фу.

Дальнейшее было делом техники — перебить горстку оставшихся лекарей и лучников, будучи невидимым, было просто, как сапог. А воины... а воины сложились тем временем сами, оставшись без постоянного лечения.

«Внимание!

Вы убили НПС: 33. „Друг народа“ -33.

Вы убили игроков: 239. „Каратель“ +201. „Убийца“ +38.

Сопротивление воздуху +3 %.

Сопротивление физическому урону +2 %.

Вы получили уровень(4).»

Я оглядел место побоища, заметил вдалеке отряд стражи, благоразумно не вмешивающейся в схватку, выключил ауру и вышел из стелса. Надо срочно поворачивать ситуацию в свою пользу.

— Жители города! — заорал я. — Опасность миновала! Презренные агрессоры, напавшие на меня, повержены в прах! Вы можете забрать все, что найдете на их телах, себе в качестве компенсации за беспорядок!

«Друг народа +10.»

Гы. Смешно. Народ, как по волшебству, выскочивший из разнообразных переулков, ринулся на площадь, отталкивая друг друга и стремясь поскорее добраться до халявы. Преимущество в этом действии явно принадлежало доблестным стражникам, грамотно рассекавшим толпу, ставящим заслоны конкурентам и быстро организующим охранение стратегических участков прошедшей битвы. Вдалеке послышался тяжелый топот и на подмогу первому отряду прибыл еще один, с ходу потеснивший группу несознательных мародеров, обиравших павших в неравном бою игроков.

Я потихоньку отошел в сторонку и отправился восвояси. Чисто технически ко мне у стражи не было никаких претензий, но береженого,

как говорится, бог бережет.

— Эй, стой! — сзади послышался топот. Неужто мстители объявились так скоро?

Я обернулся. Нет, не похоже. Ко мне быстро приближалась четверка давешних зрителей.

— Стой, мы с миром! — все четверо, что характерно, не только выше сотни, но и легионеры. И все в одном клане — «Возрожденный Легион». Вот оно как. Номера, правда, в пределах шестой-седьмой сотни, но все равно.

— Слушаю вас очень внимательно, — широко улыбнулся я, продемонстрировав клыки.

— Мы уполномочены передать тебе приглашение! — гордо заявил Жалкий Нуб, эльфийский лучник сто двадцать второго уровня. Я, прочитав его ник, не удержался и цинично заржал, от избытка чувств усевшись на ступеньку у входа в один из домов.

— Ты чего? — удивленно поинтересовался Фэйри, такой же точно лучник, но на уровень выше. Потом до него, похоже, дошло и он тоже заулыбался. — Да, мы Нуба всегда на переговоры берем, создает дружелюбную атмосферу.

— Так... что за предложение? — немного успокоившись, спросил я.

— Для начала, держи, — выскочило системное уведомление о том, что мне хотят передать файл. — Там запись твоего эпического сражения. Думаю, сам-то или не снимал, или наснял что-то непонятное?

— Вообще не снимал, — я принял файл. — Спасибо, гляну на себя, любимого. Так что за предложение-то?

— Предложение простое, как два пальца, — ответил третий легионер, темный рыцарь сто десятого левела. — В клан тебя приглашаем. Стой-стой, не отказывайся сразу. И мы в клан всех подряд не берем, да и тащить насильно не будем, даже если подойдешь по всем статьям. Просто не проходи мимо предложения. Завтра в восемнадцать ноль ноль по местному, у нас будет проходить небольшое собеседование. Приглашенных будет человек двадцать, наверное. Держи карту.

*«Игрок Ланс Безродный хочет передать вам карту. Принять? Да/ нет.»*

Карта оказалась подробной картой города, на которой, в числе прочего, красным кружочком был обведен дом с надписью «Резиденция клана Возрожденный Легион».

— Спасибо...

— В общем, заходи, не пожалеешь. Ладно, народ, пошли. Счастливо, звездный!

— Эй, стойте, — окликнул я уже развернувшихся игроков. — Подскажите гостиницу хорошую?

— Пожалуй... — Ланс задумался.

— «Светлая Каталья» — самое то, отвечаю! — влез Нуб.

— Он прав, пожалуй... Самое то, рекомендую. А вообще, лучше купить дом и не париться.

— Куплю как-нибудь, — клятвенно пообещал я. — Ладно, народ, до завтра. Спасибо за карту!

— Да не за что. Бывай, — и четверка удалилась, оставив меня в одиночестве.

Город медленно протекал мимо меня. Суетливый рыночный квартал потихоньку закончился, уступив место мастерским ремесленников. Тут меня, если и пытались зазвать в магазинчик, то без особой страсти и желания. Я сам честно пытался придумать, зачем мне нужно тут куда-то заходить, но так и не нашел повода. Доспехов не ношу, меч не нужен... Смысла что-то рассматривать.

Зато небольшую улочку, где торговали алхимики и держали свои магазинчики местные маги, я исследовал очень долго. Увы, ассортимент у алхимиков был какой-то не особо впечатляющий. Зато я в первый раз в игре увидел зелье восстановления здоровья. И стоило оно, ни много, ни мало, пять тысяч.

— Уважаемый, а почему так дорого? — обратился я к старцу с длинной седой бородой, усердно делающему вид, что он занят важнейшими химическими опытами.

— Что-что, юноша? А, вы об этом... — он степенно откашлялся. — Дело в том, что этот эликсир чрезвычайно труден в изготовлении. Пожалуй, об этом не стоит так просто говорить, но для изготовления одной такой бутылочки нужно забрать всю жизненную силу у взрослого человека! Некоторые умельцы могут делать это прямо на поле боя, пользуясь лишь своими знаниями... Ну а нам, скромным ремесленникам, приходится довольствоваться соглашениями с королем — если преступнику все равно умирать, то не лучше ли будет ему напоследок принести немного пользы? Хе-хе.

Нафиг такие эликсиры. Придумали же, извращенцы. С другой стороны, все верно, не может быть так, чтобы такое мощное поддерживающее средство делалось кустарным способом на коленке у

краба первого уровня.

— А подскажите, уважаемый, — я аккуратно, стараясь не разбить, отодвинул от себя дорогостоящую склянку. — Дело в том, что я нахожусь сейчас в довольно глупом положении. У меня есть некоторое, довольно приличное, количество денег и я хочу их потратить, но банально не знаю, на что. Доспехи мне не положены, оружие не нужно, лечусь в бою я сам... Вот хожу, смотрю и не понимаю, что же мне купить.

Старикан смерил меня неожиданно цепким взглядом.

— С тебя, юноша, сто золотых за консультацию. И ты получишь от меня кучу информации.

Вот же наглый пройдоха. Но деньги, по моим нынешним меркам, не такие уж и большие.

— Держите.

Алхимик, не глядя, сгреб монеты в стол, отошел к самому дальнему стеллажу и, покопавшись среди кучи каких-то предметов, выудил большой прозрачный кристалл розоватого цвета. Довольно хмыкнул, стер с него пыль и отправился обратно.

— Так-так, молодой человек, так-так... — подняв кристалл к носу, старец принялся притирчиво изучать меня сквозь его грани. — Так-так...

Интересно, что обнаружит. Смотрит-то, похоже, насквозь, через все свойства и умения.

— Так-так, — алхимик положил кристалл на стол и сел в кресло, задумчиво глядя на меня.

— Для начала, молодой человек, поздравляю вас с хорошей профессией. Таких, как вы, в мире будет не очень много, а уж с такой специализацией, как у вас — вообще единицы.

— Спасибо, — интересно, это все, что ли? Хороший анализ за сто монет.

— Итак, обычно вы просто деретесь когтями и зубами, скрываясь в невидимости. И, скорее всего, собираетесь усиливать свои боевые навыки. Судя по тому, что я вижу на вас легендарную татуировку с уклонением, вы даже уже начали. С одной стороны, это, конечно, правильно. С другой — посмотрите на себя! Вы практически открыты для любой магии! Любой достаточно сведущий в своем деле маг сможет доставить вам множество неприятностей. Так что первый вам совет — бросьте ваши махания когтями и серьезно возьмитесь за магическую защиту.

Я вспомнил то, как совсем недавно какой-то маг-недоучка с легкостью нейтрализовал мой стелс и мне стало стыдно.

— Задумались? Это хорошо. В связи с этим я бы хотел вам немного

рассказать вам про татуировки. Вы, скорее всего, даже и не знаете про них ничего? — я согласно кивнул. На форуме ничего толкового действительно не было. — Итак, татуировки... В принципе, вы можете наносить их себе и сами. Но категорически не советую. Когда нет опыта, велик риск сделать что-то совершенно не то, что планировалось. Например, всегда есть шанс, что вы случайно сделаете несводимый рисунок, который, например, заставит вас светиться в темноте. Оно вам надо?

Пришлось признать, что нет, не надо.

— Также не стоит доверять татуировщикам. Да, они могут сделать шедевр, но могут и все испортить. Запомните, молодой человек, только живые татуировки! Только такое, как на вашей спине!

Я согласно кивнул, ища взглядом что-то, на что можно было бы присесть. Старец вздернул бороду повыше, поднял для важности указательный палец и продолжил.

— Теперь о том, где можно размещать татуировки. Каждая зона тела пропитана своими энергетическими каналами и на ней будут действенны лишь отдельные виды татуировок, — ага, каналы, как же. Прописали слоты для татуировок, да и все. — Спина, например, однозначно отвечает за защиту. И только. Но зато совершенно любого типа — вплоть до полного иммунитета к какой-то магии или же к укусу зеленого кузнеца, хе-хе. Вы поместили туда очень хорошую, но все же не лучшую из возможных, татуировку. Но тут уже ничего не сделаешь, гм, да...

Алхимик выудил откуда-то стакан воды, отхлебнул немного, чуток подумал и продолжил.

— Так-так... Начнем сверху вниз. Итак, голова. На голове можно размещать татуировки и все они будут связаны либо с устрашением врагов, либо с защитой от ментального воздействия. Все просто. Руки принимают на себя только боевые и ремесленные рисунки. Да-да, ремесленники тоже пользуются рисунками. Ну, а вам я однозначно рекомендую поместить туда именно что-нибудь боевое. За два дома от меня есть магазинчик, в котором частенько встречаются рисунки. Я вам очень советую туда заглянуть.

Выскочило сообщение, что на моей карте отмечен дом торговца татуировками.

— Ноги, молодой человек. Увы, это самая ограниченная в этом смысле часть тела. Ноги принимают только рисунки, повышающие скорость и грузоподъемность. Хотя, есть одна редкая ветвь рисунков, которая отвечает за бесшумность шага. Но это точно не здесь. Эти татуировки нужно искать далеко на юге, за пустыней, в древних эльфийских лесах...

Ого, хорошую информацию старикашку выдал. Значит, за землями, по

которым сейчас шастают Костя с Леной, эльфы живут. Возьмем на заметку.

— И теперь мы подходим к самому важному! — алхимик снова воздел палец к небесам. — Это грудь и живот. Только здесь вы, молодой человек, сможете разместить уникальные внеклассовые и внераанговые рисунки. Да, их сложно найти, но, ради бога, не занимайтесь эту важнейшую площадь какими-то глупыми картинками. Только что-то легендарное и бесконечно полезное лично вам!

Отличный совет, а то мне впору и лопухнуться было — в планах-то значилось обвешаться рисунками, как старик их называет, да отправиться дальше в путь.

— Перейдем дальше. Вампиры теоретически могут использовать две ауры — кровавую, как у вас, или же ауру смерти. Аура смерти гораздо сильнее, гораздо... Но я не знаю, как и где можно ее получить. Остались лишь легенды о вампирах, убивающих целые поселения с ее помощью. Сейчас, конечно, уже нашлись средства противодействия, но все равно это очень сильное оружие... Мда, но у вас-то ее нет. Так вот, мой совет — развивайте ваше умение всеми возможными способами. Заклинания, артефакты, рисунки... Но обратите на это самое пристальное внимание. Поверьте, молодой человек, эта аура очень эффективна, если с ней грамотно поработать!

— Верю,уважаемый,уже довелось побывать в бою.

— Вот-вот, схватываете на лету. И, наконец, по магии. Вам, вампирам, доступны лишь две школы, или ветки, как их называют. Это магия крови и магия смерти. Я смотрю, у вас открыта только магия крови и то лишь на нулевом уровне. Немедленно исправьте это! Пройдите учебу в нашей Академии, — на карте, судя по системному сообщению, появилась еще одна отметка. — И развивайте талант! Обе эти школы почти полностью атакующие, за исключением некоторых специфических заклинаний. Учитесь, пригодится. И помните про то, что я вам говорил про защиту! Ваша магия вас не спасет. Ваши умения — тоже. Так что артефакты и татуировки — вот на чем должно основываться ваше выживание!

— Я понял, да...

— А раз поняли, молодой человек, то самое время вам пойти и воплотить мои советы в жизнь! — дедок недвусмысленно показал глазами на дверь. — Время, как-никак, позднее, магазин закрывается.

Не такое уж и позднее, подумалось мне, когда я вышел на улицу. До полуночи еще далеко, народ еще вовсю бродит по городу, да и света от фонарей хватает. Небось, выставил меня, чтобы не потребовал денег обратно. Хитрый непись.

Лавка татуировщика нашлась быстро. Внутри витал вкусный дым от благовоний, трое мастеров-татуировщиков сноровисто выбивали какие-то витиеватые узоры на могучем воине, что интересно, не игреке, а нпс. Воин изредка шипел сквозь зубы и ругался — примитивно, но с большой экспрессией. Ко мне подскочил мелкий шустрый парнишка.

— Вы на татуировку? По записи или просто так?

— Э... мне ваш... хм... ваше заведение посоветовал один алхимик тут, чуть дальше по улице. У вас вроде бы можно найти живые татуировки.

— Это вам к мастеру Чи-Ко. Следуйте за мной!

Паренек провел меня мимо страдающего воина в какую-то незаметную дверь, попросил немного подождать и испарился. Я с любопытством принялся рассматривать обстановку комнаты. На первый взгляд это напоминало жилище какого-то бедного китайского крестьянина — грубая мебель, минимализм, рисунки на стенах, напоминающие иероглифы...

— Это один из полузабытых магических языков, — раздался сзади тихий голос. — Раньше на нем составлялись рунные заклинания, сейчас же его силы хватает лишь для простых татуировок.

Я обернулся. Передо мной стоял кто угодно, но только не азиат. Европейские черты лица и белые вихры больше подходили выходцу из центральной части России.

— Мастер Чи-Ко? — сомнение в моем голосе было столь явственным, что блондин рассмеялся.

— Да-да, никто не верит... А между тем, это действительно я. Итак, чем могу помочь?

— Мне вас посоветовали...

— Да-да, сын передал, что вас интересуют живые татуировки. Но что конкретно вы ищете?

Я вспомнил наставления алхимика и сообщил, что меня интересуют татуировки на руки, а вот какие именно — сам не знаю.

— И еще, если у вас вдруг есть что-то уникальное, что может мне подойти, покажите тоже.

Мастер рассмеялся.

— Вы, наверное, плохо представляете, что такое живая татуировка. Это или бесценный, легендарный и очень редкий звук старины, или же гениальное творение величайших мастеров современности. Их не может быть много в одном скромном магазинчике.

Он хитро улыбнулся и добавил:

— Собственно, если бы я так не увлекался картинками, то у меня вообще бы ничего не было. А так — есть два рисунка. Но не уверен, что

они вам подойдут — на руки есть только рисунок, увеличивающий вашу способность стрелять из лука. Очень полезная вещь, и не думаю, что вам она нужно.

— Пожалуй, вы правы.

— А вторая картинка — на спину, но что-то мне подсказывает, что у вас там уже нет места.

— А откуда это вам известно? — удивился я.

— Я все-таки мастер, — немного позорски развел Чи-Ко руки в стороны. — И просто чувствую их.

— Что ж, спасибо за удаленное время. Жаль, что мне ничего не подошло...

— О, вы заглядывайте время от времени, — благодушно махнул он рукой. — Вдруг что и появится.

В комнате перед выходом на татуировочном столе лежал недвижимый воин в окружении троих растерянных татуировщиков.

— Что делать-то будем? — опасливо прошептал один, бросив в мою сторону настороженный взгляд.

— Исправлять... наверное... — еще один взгляд в мою сторону.

Ну, понятно, загадили клиента магией, а теперь решают вопрос — потратить немного времени и сил, чтобы реанимировать клиента, или же просто забрать его вещички и спустить тело в сточную канаву. Красавцы.

— Опять?! — раздался за моей спиной гневный вопль. — Вам хоть что-то можно поручить?!

Я хмыкнул и выскоцкнул за дверь, предоставив мастеру и нерадивым подмастерьям решать возникшие проблемы в тесном внутреннем кругу.

Уложки на моем пути постепенно становились все шире, дома — все выше и красивее, начали попадаться признаки какой-никакой, а культуры — небольшие скверы со скамееками, освещенные плавающими в воздухе наподобие упитанных светлячков фонариками.

Кое-где на этих самых скамееках шушукались самые настоящие влюбленные парочки, неподалеку мелодично бренчало что-то, напоминающее гитару.

Я остановился на небольшой площади, превращенной талантливым архитектором в мини-оазис — несколько деревьев, растущих вокруг небольшого пруда, те же самые уютные лавочки, небольшая группа празднично разодетой молодежи, то и дело смеющейся над какими-то своими шутками... На моих глазах один из парней подхватил сидящую рядом с ним девчонку, прокружила под ее возмущенные крики несколько оборотов и слепнулся в пруд вместе с ношей, вызвав новый взрыв веселья

у окружающих. Вылезшая из пруда девушка, что-то прошептав в воротник, мгновенно высушила одежду, а потом, мстительно улыбаясь, спихнула пытающегося выбраться донжуана обратно в пруд.

На ум невольно пришла моя прошлая прогулка в реале — по мокрой и грязной улице, среди злых и вечно спешащих куда-то людей. Сколько я там уже не был? Пару дней... И еще столько же не выходил бы. Единственное, что обязывает — нужно будет заменить картриджи с питательными веществами у капсулы...

Тьфу. Воспоминания о реальной жизни разом угробили появившееся настроение и я быстрым шагом отправился дальше — к месту, где должна была находиться местная магическая академия.

— Дяденька! — кто-то маленький ухватил меня за рукав и я остановился. — Вы мне не поможете?

На меня большими доверчивыми глазищами смотрела какая-то мелкая пигалица-нпс. Ничего себе, квест от неписи? Что-то новенькое.

— А что случилось?

— У меня перед домом сидит большая крыса и не пускает меня домой! Прогоните ее?

Похоже, подниму себе немножко репутации.

— Пойдем, мелкая, показывай.

Девочка, схватив меня за палец, потащила в ближайший проход между домами. Зайдя в него и успев удивиться, что вместо обещанной крысы в густой тени притаились трое человеческих фигур, я почувствовал холодное лезвие около своей шеи. Фигуры поднялись и вразвалочку направились ко мне. Девчонка, отпустив мой палец, шмыгнула им за спину.

— Не шевелись, а то умрешь! — прошипел тихий голос мне в ухо.

Меня что, пытаются ограбить, что ли? Абсурдность этой мысли не позволяла до конца поверить в происходящее.

— Быстро, деньги на землю! И уходишь свободно. Для героев сообщаю, что нож, прижатый к твоей шее, убивает с одного удара и без вариантов. Так что выворачивай кошелек.

— Вы чего, с дуба рухнули? — осторожно поинтересовался я. — Про бессмертных не слышали?

Нож прижался к шее сильнее. Неприятное чувство, даже в виртуальности.

— Когда ты возродишься, нас тут уже не будет, не надейся. Так что выбирай, либо теряешь свой опыт, либо делишься деньгами. Как тебе выбор?

— Отпускать меня глупо. Значит, выбора у меня нет. Верно? — первый

испуг от неожиданности прошел и ситуация начала восприниматься, как игровое приключение.

Разбойники переглянулись.

— Умный, гад... Ну, раз не хочешь по-доброму... — не закончив фразу, говоривший ткнул меня ножом в живот.

Разумеется, сработал блок, уведя лезвие в сторону. Я тут же активировал ауру и попытался вывернуться из-под ножа держащего меня грабителя, но не успел. Острая вспышка боли прошлась по горлу и полоска здоровья начала стремительно уменьшаться. Я махнул когтями по сторонам, даже кого-то зацепил, кажется, успел заметить, как безжизненной куклой падает на мостовую девочка, заманившая меня в ловушку... и умер.

Стены моего дома еще не слышали таких слов. Мало того, что с меня срезался опыт, так теперь еще предстояло заново идти к телепорту, а потом, еще и Каталью насквозь пройти — к так и не посещенной гостинице. Душу грело только то, что мелкая дрянь отдала-таки концы и больше уже никого никуда не заманит.

И еще очень сильно тревожил тот факт, что меня уложил всего один удар кинжала. Да, в критическую область, но все же. Если нпс доступно такое оружие, то откуда они его берут? Стоит по возможности выяснить.

В гостиницу «Светлая Каталья» я в результате попал только ближе к утру — опять пришлось топать через всю столицу. Вот только красоты ее меня в этот раз трогали гораздо меньше.

Оформив номер и установив автоматические платежи, я получил третий якорь в своей телепортационной сети — теперь из своего кабинета я мог спокойно перейти не только в Авельон, но и сюда. Мелькнула мысль портануться в другие королевства и там тоже устроить точки привязки, но я ее быстро отбросил. Действительно, зачем, если дел там у меня никаких пока что нет, а денег подобная задумка потребует немало.

На форуме бурлила жизнь. После разминочного периода, когда все качались и пытались разобраться в игре, наступил и закончился период военный, когда королевства и игроки воевали за раздел сфер влияния. Теперь же, похоже, начиналась эра исследований и накопления военной мощи для последующих переделов власти.

Рассматривая темы на форуме и читая внутриигровые объявления, я не мог не заметить, что кланы потихоньку распределились по трем веткам развития. Самые прагматичные развивали ремесла, заманивали к себе крафтеров, пытались организовать какие-то доходные заведения. Понятно, деньги — это сила, если есть деньги, то будет все... кроме прокачанных

топовых игроков. Потому что для прокачки нужно не зарабатывать деньги, а неустанно истреблять монстров. Этим и промышляла вторая часть кланов. Не удивлюсь, если в будущем многие из них пойдут по пути наемников.

Третья часть занималась исследованиями, разведкой местности и поисками новых артефактов. С одной стороны, это занятие требовало терпения, вложений, приносило не так уж много опыта... Зато всегда оставался шанс на получение какой-нибудь фееричной плюшки, которая перекроет все невзгоды.

Игроки-одиночки старались развиваться тоже в рамках какого-нибудь из этих путей. Но одиночкам было сложно. Заработка, прокачка и исследования тяжело давались без поддержки клана.

Я задумался. Ситуация прямо и недвусмысленно намекала мне, что пора бы и вступить куда-нибудь. Главное, как говорится, действительно в партию, а не в дермо... гм, да.

Как раз перед носом красовалась тема, в которой один из сильнейших кланов мира, «Трезубец», призывал всех желающих встать под его знамена в предстоящем грандиозном рейде на восток. Среди целей рейда была, в том числе, и помощь бедствующему Адельону. А что, вполне может и получится. Я окинул взглядом другие темы. Рейды, большие и малые, организовывались во всех направлениях. В путь уходили кланы, части кланов, группировки кланов, группировки случайных игроков, мелкие пати... Попалось мне и объявление от «Возрожденного Легиона».

*«Клан „Возрожденный Легион“ приглашает под свои знамена на постоянной или временной основе всех легионеров. Планируется большой рейд на Север.*

*Все подробности — при личной встрече.*

*Внимание! Помимо легионеров, в рейд требуются целители, бафферы, алхимики, кузнецы и люди прочих ремесленных специальностей.»*

Вот, значит, зачем я им понадобился. Я развалился на диване и принялся думать. С одной стороны, быть одиночкой не так уж и плохо — все плюшки только для тебя. С другой — мне очень живо припомнилась картинка со мной, сидящим на дереве и боящимся спуститься вниз, в дружелюбные объятия собачек. Рейд же поможет, защитит, оборонит... и отберет львиную часть добычи, оставив лишь крохи. Хотя, если особо не щелкать клювом, то всегда можно получить пару ценных вещичек.

А вообще, уже утро давно... Я вышел из игры, смотался в ванную и

туалет, прожевал очередные бутерброды, мельком ужаснулся на свое отражение в зеркале и шлепнулся обратно в капсулу.

## Глава 17

Новый день начался с проверки активов. Портал успел принести мне около семи тысяч золотых, что было не особенно много, конечно, по моим нынешним меркам, но все равно заставляло с оптимизмом смотреть в будущее.

На аукционе для меня опять ничего не нашлось. Ну прямо вообще. Похоже, что новоявленные сильные мира сего взялись вычищать все, что имело хоть какую-то ценность. Нехорошие люди.

Вспомнив про непонятные книги, валяющиеся у меня уже незнамо сколько времени, я закинул их в инвентарь и отправился к располагающейся неподалеку магической Академии.

Здание, если честно, разочаровывало. Просто здоровенная серая коробка почти что без окон. Стоящие на входе пара колонн на фоне остального минимализма выглядели довольно забавно.

— Я могу вам чем-нибудь помочь? — не отрывая взгляда от какой-то бумажки, поинтересовался сидящий сразу рядом с входом нпс.

— Да, я думаю... Видите ли, я у вас тут первый раз и даже не знаю...

— Если пойти прямо, то попадете в учебное отделение. Направо — библиотека, налево — центр предоставления магических услуг населению, — скороговоркой проговорил непись.

Не став выспрашивать подробности, я отправился налево. Раз предоставляют услуги, значит, сами все объяснят.

В конце короткого коридора передо мной неожиданно появилось нечто вроде силового поля, на котором красовалась полупрозрачная надпись, глашающая, что для входа нужно заплатить десять золотых. Немножко потолкавшись перед ней, я все же догадался прикоснуться к упругой поверхности — тут же в интерфейсе выскоцило окошко, запрашивающее подтверждение на снятие десяти золотых со счета. После оплаты поле тут же исчезло, позволив мне зайти в скрывающуюся в конце коридора дверь.

Комната, в которую я попал, напоминала какой-нибудь английский клуб. Барная стойка, диванчики с маленькими столиками перед ними, полумрак, тихая приятная музыка... Я, вообще, куда попал?

— Уважаемый Тень, прошу за мной! — откуда-то из незаметного уголка выскоцила симпатичная девушка в скромном наряде и приглашающе махнула рукой.

Вместе мы дошли до одного из столиков, на котором тут же

материализовался легкий набор напитков, уселись друг напротив друга и девушка продолжила общение.

— Еще раз добрый день. Меня зовут Ария и я — консультант первого уровня нашей Академии. Вы можете рассказать, что именно привело вас к нам, после чего я приглашу нужного специалиста.

И умолкла, рассматривая меня круглыми глазищами.

— Есть несколько вещей, по которым я хотел бы узнать у вас о возможности помочь, — девушка серьезно кивнула.

— Для начала, вот эти книги, — я положил на стол три томика. — Хотелось бы узнать о них побольше, в идеале — выучить тот язык, на котором они написаны.

Ария аккуратно взяли потрепанные книги, с полминуты внимательно рассматривала обложки и ветхие страницы, затем снова положила их на стол и кивнула.

— Это выполнимо. Я отправила запрос в библиотеку, специалист скоро будет. Что еще вас интересует?

— Еще мне нужно разобраться с двумя школами магии. Они у меня не инициированы, но я знаю, что они доступны моему классу.

Ария, немного сощурившись, окинула меня взглядом и кивнула.

— Магия Крови и магия Смерти? К сожалению, в нашем королевстве вы точно не сможете найти учителей. Мы сможем только провести инициацию и открыть для вас возможность дальнейшего изучения заклинаний. И мы можем узнать, где вы сможете найти учителя, если такой существует в известном нам мире. Инициация по двум редким школам магии будет стоить две тысячи золотых, поиск — еще пятьсот золотых. Вам подходит?

— Да, конечно, — а куда деваться-то.

— В таком случае, вам нужно заплатить две с половиной тысячи и я запишу вас на эти услуги. Инициация у нас происходит в учебном корпусе, там же вам расскажут о поисках учителя.

Я расстался с необходимой суммой, после чего получил какой-то металлический кругляшок, который, по словам Арии, давал мне право на эту самую инициацию.

— Еще я хотел бы узнать... Какие услуги для моего класса ваша Академия могла бы предоставить? Дело в том, что я не вполне себе понимаю, чего у вас можно получить, но не хотелось бы уходить, не солено хлебавши.

— О, это стандартная бесплатная услуга, — надо же, хоть что-то тут бесплатно. — Я направлю к вам специалиста. Еще что-нибудь?

— Да вроде бы все.

— В таком случае, подождите... — Ария уставилась на мгновение куда-то в пространство, мигнула и продолжила. — Инициацию вы можете пройти в любое время, специалист по книгам подойдет к вам через десять минут, специалист по вашему классу — через полчаса. Если что-то пожелаете, можете заказать в баре.

Девушка улыбнулась мне и шустро смылась.

Следующие десять минут я пил какой-то приятный сок, сидел на диване и наблюдал за тем, как девушки-консультантки разъясняют политику партии время от времени появляющимся посетителям. А что, действительно удобно... Хотя, конечно, можно было бы все сделать по принципу — заплатил и тут же получил все необходимое, но в таком вот подходе тоже был некий шарм.

— Доброе утро, молодой человек, — произнес рядом суховатый голос, заставив меня вздрогнуть. — Я так понимаю, это у вас проблема с книгами?

На диван напротив меня опустился этакий классический библиотекарь — сухонький старишок в неприметной одежде, с массивными очками и аурой негодования на всех, кто пытается испортить книги.

— Добрый день, да, я...

— Так, посмотрим... — судя по всему, плевать он хотел на меня и мою вежливость, поэтому я примолк. Старичок некоторое время осматривал книги снаружи и внутри, время от времени задумчиво хмыкая, потом положил их на стол и вперил в меня четырехглазый взор.

— Так, молодой человек. Книги ваши — по истории некоего города Авелиума, очень древние. Написаны на имперском языке. Это довольно распространенный язык, выучить его с помощью магии совсем несложно. Я могу предложить вам, на выбор, либо продать мне эти книги за, скажем, шесть тысяч золотых, либо выучить имперский язык — это будет стоить вам двадцать тысяч золотых. Либо сделать и то, и другое.

Мучительно поколебавшись, я согласился на обучение, а книги продавать не стал. Всегда успею. А так что-то вроде своей библиотеки будет.

Старичок достал откуда-то два обруча, скованных тонкой цепочкой, знаком попросил меня наклониться поближе и надел один из них мне на голову. Второй, чуть повернув в руках, напялил на себя и зажмурился.

Несколько секунд ничего не происходило, а затем мой мозг раскаленной иглой пронзила чудовищная вспышка боли и я отключился.

Сознание возвращалось медленно и неохотно, голова трещала от боли,

а в глазах все двоилось, превращая четырехглазого библиотекаря в восьмиглазого.

— Вот, молодой человек, выпейте, — он протянул мне стакан с какой-то подозрительной на вид жидкостью. На вкус она, впрочем, напоминала немного подкисшее молоко и мгновенно привела меня в норму.

— Ну и методы у вас... Так и помереть недолго.

— Еще никто не помер, — старичок выглядел очень довольным. — Зато посмотрите теперь на ваши книги!

Я взял первый попавшийся томик. Непонятные раньше значки теперь слагались во вполне обычные слова «Великий Лорд Огалон. Жизнь и деяния.»

*«Поздравляем. Вы получили умение „Полиглот“. Текущее значение — 2. Известные языки — общий, имперский.»*

Тарам-пам-пам. Не было бы так больно и были бы лишние деньги — обязательно выучил бы еще что-нибудь.

Старичок тем временем незаметно скрылся и я остался снова один. Правда, буквально на пару минут. Снова приветствие и новый собеседник, внимательно меня рассматривающий. В этот раз им оказался довольно молодой мужчина в щегольском наряде. Некоторое время мы изучающе смотрели друг на друга, затем он вздохнул и начал.

— К сожалению, для классических вампиров у нас нет ничего особенного. В нашем королевстве магия Крови и Смерти находится под негласным запретом, так что в этом мы вам не поможем. Татуировками мы тоже не занимаемся. Так что помочь мы вам можем лишь несколькими вещами. Во-первых, это различные бафы — от часовых до недельных... — он заметил, что я с сожалением покачал головой и кивнул. — Значит, не подходит. Вы, похоже, собираетесь в какой-то длительный рейд. Тогда мы можем предложить вам зелья лечения и магические свитки. Зелья почти те же самые, что продают алхимики в городе, есть лишь одно отличие — действие наших не сиюминутное, а растянутое во времени.

Поняв, что я не понимаю, он разъяснил поподробнее.

— Алхимические зелья действуют сразу — повышают вам уровень здоровья на определенное количество единиц и лечат различные травмы. Но при этом, если вы потеряли совсем немного жизни, но выпили такой препарат, то остаток жизненной энергии, который образовался из-за того, что вы приняли больше, чем вам нужно, уходит в никуда, исчезает. В нашем же случае остается остаточный эффект в течение минуты — если

vas ранят в это время, то неиспользованная изначально энергия снова придет к вам на помощь. Очень полезно, когда вы пробираетесь через какое-то место, которое наносит вам постоянный урон, например, идете по пожару.

Мой собеседник взял паузу и приложился к стакану с соком, а я стал размышлять о необходимости приобретения. Пожалуй, пару склянок взять нужно.

— А почем такое удовольствие?

— Одна порция — шесть тысяч. Подождите пока делать заказ, возможно, вам захочется приобрести что-то еще. Итак. Мы предлагаем всевозможные атакующие, защитные и вспомогательные свитки. И еще... да, точно. Мы абсолютно точно можем обучить вас одному из звездных заклинаний.

— Какому?! — вот уж чего я точно не ожидал.

— Это достаточно простое заклинание. Называется «Звездный свет». Раз в сутки вы можете вызвать нечто вроде северного сияния, которое на час осветит местность в радиусе около пяти километров. Стоимость изучения — двадцать тысяч золотых.

Грабители... Из уютного помещения я выходил нищий, но зато со знанием древнего языка и нового заклинания, а также с двумя лечебными склянками. Размышляя о бренности всего сущего, я чуть было не забыл о том, чтобы инициировать свои магические таланты. К счастью, эта процедура хоть была безболезненной — постоял себе в круге, раскрашенном непонятными символами, послушал речитатив еще одного мага, почувствовал, как пару раз по телу пробежал призрачный ветерок — и все. Ну, еще услышал о том, что в известном Академии мире учителей по таким школам нет и, скорее всего, не будет.

А окно характеристик немного преобразилось. Я несколько дней назад задался целью и научился отключать отображение текущих бафов и дебафов в характеристиках, так что сейчас любовался «чистой» картинкой.

### **Смертная Тень. Звездный вампир. 105 уровень:**

*Урон* — 200–200

*Здоровье* — 750

*Броня* — 0

*Сопротивление огню* — 14 %

*Сопротивление воздуху* — 3 %

*Сопротивление физическому урону* — 2 %

**Характеристики:**

*Сила* — 100

*Восприятие* — 150

*Ловкость* — 120

*Выносливость* — 75

*Интеллект* — 42

*Удача* — 30

**Особенности:**

*Невидимый.*

*Первооткрыватель* (5).

*Блок.*

*Домовладелец* (1).

*Основатель* (1).

*Убийца титанов* (1).

*Легионер.*

*Ночное зрение.*

*Акробат.*

*Картограф.*

*Звездочет.*

*Вампир.*

*Беззащитный.*

*Кровопийца.*

*Звездный.*

*Друг монарха* (1).

**Умения:**

*Кровавая аура.*

*Стальные когти.*

*Татуировки* (1).

*Полиглот* (2). *Известные языки* — общий, имперский.

**Магия:**

*Звездная:* Звездопад (3), Звездный свет.

*Внеклассовая:* Призрак летучей мыши.

*Кровавая:*

*Смерти:*

**Навыки:**

*Друг народа 27.  
Ныряльщик 19.  
Каратель201.  
Убийца38.*

Появился новый раздел с магией, да и вообще произошло некоторое упорядочивание. Ну что же, живем... Следующие десять минут я разбирался, куда можно засунуть лечебные склянки и оптимизировал свои способности и способы их вызова. В конце концов, удалось найти специальные ячейки инвентаря для быстрого доступа, куда лечилки и отправились. Новое заклинание требовало всего лишь посмотреть на небо и прошептать «свет», включение своей ауры я переназначил на четкое мысленное произнесение слова «аура», а все остальное в результате так и осталось на своих местах.

Да, не много же у меня способностей и умений на моем уровне. Позор какой-то. Зато я скрытный и диверсию могу замутить знатную — ну а что, пробрался на стену вражеского замка, вызвал звездопад, потом подсветил окрестности... и внезапно можно устраивать ночной штурм на замок с развалившейся стеной. Так что я все же полезная особь.

До вечерней встречи оставалось еще несколько часов, денег у меня больше не было, так что я зашел в гостиницу, телепортировался в долину и провел остаток времени, сидя на веранде когда-то моей гостиницы с удочкой и книжкой, потягивая пиво и всячески расслабляясь. Жизнеописание лорда Огалона оказалось довольно интересным — этот персонаж постоянно на кого-то нападал, ограбил недетских люлей, но, с упорством, достойным лучшего применения, снова набирал войско и отправлялся в поход. Деньги, интересно, откуда брал. Никаких полезных сведений в этой книжке не наблюдалось, к сожалению.

— О, надо же, кто тут появился, — внезапно раздался сзади веселый женский голос и на соседний стул плюхнулась Черная Эрика. Или Эрика Черная, кому как.

— И тебе привет. Не шуми, рыбу распугаешь.

— То-то, я смотрю, ты без меня тут всю рыбу выловил, — она легонько ткнула носком сапога пустое ведро для трофеев. — А что читаешь?

— Про лорда одного старого. Как он пытался всех вокруг поработить и как у него ничего не получалось, — я закрыл книгу, поскольку стало очевидно, что почитать мне больше не удастся. — А ты, я смотрю, подросла неплохо.

Уровень у девушки уже был сто тридцать второй. Пора уже и о своей прокачке задумываться. Если на двухсот пятидесятому снова будут легионные плюшки — нужно на них успеть.

— Да, вычистили с кланом пару подземелий, — она безразлично махнула рукой. — А шрифт на книжке я не понимаю... Почему?

— В Академию магии сходи, там научат. Больно это только. И дорого довольно, двадцатку за один язык просят.

— А... Не, мне это как-то без надобности пока. Просто любопытно. Сам-то чего не качаешься?

— Да вот, как раз через часика два пойду в один рейд записываться. Клан «Возрожденный легион» организует.

— Ой, этих легионов сейчас столько... Два легионера в клане, а туда же.

— Ну, у них побольше, вроде бы.

— В любом случае, поосторожнее там с ними. У меня по прошлому опыту большое недоверие к мелким кланам с громкими именами.

Потрепавшись еще немного ни о чем, я откланялся и отправился собираться на встречу.

В здании клана было людно. Вообще, само здание, если честно, напоминало большой сарай с мелкой жилой пристройкой. Правда, чистый и светлый сарай. Ну, понятно, столица, все дорого. Тем не менее, все равно респект, что купили — потом всегда можно перестроить.

Я, приютившись у стенки, рассматривал народ. Собственно, народ прибывал постоянно — и в помещении становилось все теснее. Видать, все игровое население города, не вступившее до этого в какой-нибудь клан, стремилось ухватить свой шанс на участие в полноценном рейде. Мелькали уровни, профессии, лица... Вот только легионеров что-то особо заметно не было. Наконец, приток новых людей закончился, будучи прерванным закрытой дверью. Правильно, кому нужны непунктуальные соклановцы.

— Дорогие друзья! — на трибуну неподалеку от меня залез кто-то светящийся и блистающий. — Мы рады вас всех приветствовать у себя в гостях. Извиняюсь за не совсем роскошные условия встречи, но увы, мы пока что не успели перестроить дом сообразно последней моде.

Народ вокруг меня одобрительно заворчал. Сначала — дело, а потом уже можно и всякими красавостями озабочиться.

— Итак, не стану ходить вокруг да около. Планируется рейд в северные земли. Большой и длительный. В идеале, он продлится не меньше месяца. Это будет трудно. Это будет холодно. Но при удаче все наши мучения воздадутся сторицей! Сразу скажу, почему мы объявили набор

игроков ремесленных профессий. Мы хотим создать далеко на севере свой город. Город, который будет доступен только тем, кто отправится с нами в рейд. Город, который станет оплотом цивилизации на диком севере.

Оратор прервался глотнуть водички, а народ в зале начал заинтересованно гудеть.

— Кхм. Итак. Мы приглашали сюда только тех, кто уже перешагнул рубеж и получил профессию. Весь наш рейд должен быть крепким и монолитным. Клан берет на себя все расходы по...

Дальше была долгая пламенная речь, сутью которой являлось то, что клан обережет, защитит, покорит новые территории, а взамен попросит лишь ремонта, лечения, строительства, бафов, увеличенной доли в добыче и заберет себе руководящие должности в будущем городе.

— К сожалению, мы не принимаем в клан никого, кроме легионеров. Извините, но такова политика. Тем не менее, всем, присоединившимся к рейду и дошедшим с нами до конца, будет выдано пожизненное разрешение на пользование телепортом города. Больше он не будет доступен никому...

Ого, я как-то изначально пропустил это мимо ушей, а дело-то интересное. Ребята же собирались реально основать вольный город. Там, куда у королевств не дотянутся лапа и где можно захапать себе столько власти, сколько влезет. И такой город может стать основой первого государства, созданного игроками. Оказаться у его истоков — это огромный задел на будущее.

Главное, все делается по уму. Для тех, кто пойдет в рейд, договор предлагал статус «коренной житель», что автоматически подразумевало кучу льгот и бонусов. А вот пришедшие следом игроки и НПС уже будут платить в городскую казну больше, прав иметь меньше и вообще, сидеть тише воды, ниже травы.

— Уважаемые господа, теперь я попрошу тех из вас, кто готов присоединиться к рейду, быть завтра в девять утра около северных городских ворот. Рейд начнется в десять утра. А сейчас я попрошу здесь остаться только легионеров.

Двери открылись, толпа начала потихоньку рассасываться и минут через десять в зале остался только оратор и три легионера, включая меня. Оратор, носивший гордое имя Декс007, осмотрел зал, убедился, что никто, кроме нас, тут не притаился и, махнув нам рукой, скрылся за какой-то дверью. Мы, переглянувшись, последовали за ним.

Следующая комната уже дышала уютом и чем-то напоминала мне недавно посещенную Академию. Столы, диванчики, два камина, нечто

вроде барной стойки, огромная карта мира на стене. И человек тридцать легионеров — сидящих, пьющих, болтающих, изучающие смотрящих на нашу троицу.

— Присаживайтесь, — пригласивший нас легионер указал на свободный диван и сам плюхнулся в кресло напротив. Мы расселись, ожидая продолжения.

— Итак, — начал Декс007. — Я уполномочен предложить вам вступить в наш клан на временной основе. После прибытия в конечную точку рейда, вы сможете или выйти из клана, или же остаться в нем, по желанию. Сразу хочу сказать — в будущем все руководящие посты в новом городе будут доступны только членам нашего клана и только тем, кто вступил в клан до окончания строительства. Это чтобы вы сразу представляли ситуацию. Я сразу говорю, что мы заинтересованы в каждом легионере, который перейдет под наши знамена, временно или постоянно. Речь, разумеется, о тех бонусах, которые дает наш статус. Смотрите, вот стандартное соглашение на временное вступление в клан. Если мы все сработаемся, то потом можно будет говорить и о постоянной основе. Вот. Теперь слово за вами.

Мы, пробежав глазами появившийся над столом текст соглашения, почти синхронно согласно кивнули.

— Отлично! Поздравляю вас со вступлением в самый прогрессивный клан этого мира! — с пафосом произнес рекруттер и у меня перед глазами выскоцила табличка:

*«Вас приглашают вступить в клан „Возрожденный Легион“. Да/ нет.»*

Да. Вот я и в клане. Так долго от этого бегал...

— Замечательно, господа! Теперь я должен узнать ваши специализации. Нет-нет! Не нужно выкладывать все статьи. Достаточно знать, на какой участок вас лучше определить. И еще, если у вас есть что-то глобальное, то нам желательно знать. Вот ты, Тень.

— Э... — я не ожидал, что все начнется с меня. — Я, пожалуй, разведчик-диверсант.

— Так... а в чем это выражается?

— Ну, меня очень сложно заметить, особенно в ночное время суток, — я повел ладонью в сторону, растворяясь в пространстве. Благо уже наступил вечер и моя невидимость работала на полную катушку. — Еще я могу подсветить на час какую-нибудь местность. И еще могу устроить

метеоритный дождь.

— Замечательно... — мне показалось, Декс глянул на меня с заметно взросшим уважением. — А вы, парни?

Парни оказались магами, каких-то особых уникальных плюшек не имели, но за счет большого боевого опыта номера имели заметно выше моего. Ну и фиг с ними. Я, получив инструкцию явиться к восьми на раздачу клановых пряников, немного поболтался в зале, но так и не найдя причин оставаться тут дальше, ушел в город.

Некоторое время ходил без цели и дела, а потом все-таки поддался нехорошему соблазну и заглянул в местный дом свиданий. Что я могу сказать, в очередной раз игра и капсула доказали мне, что виртуальный мир может быть таким же ярким и насыщенным, как и настоящий. А то и понасыщеннее, да.

Утро встретило меня холодным дождем и ветром. Этот факт заставил мои мозги включиться и я бегом отправился в ремесленный квартал, где, потратив почти все оставшиеся крохи денег, купил себе небольшую палатку с обогревающим заклинанием, два теплых шерстяных одеяла и толстый плащ. Надеюсь, не замерзну на севере. Хотя, теоретически, можно вообще идти туда голышом и прокачивать сопротивляемость холodu. Тоже вариант, на самом деле.

Инвентарь, поглотив все купленное, выдал предупреждающую надпись, мол, еще чуть-чуть — и все, хозяин, больше не влезет.

Раздача слонов на территории клана напоминала выдачу пайков НЗ. И, кстати, заставляла проникнуться уважением к подготовке.

Стандартный «паек» включал в себя одеяло, одну лечебную склянку и три свитка — общепринятые тревоги, мгновенного телепорта к клановому штандарту и воскрешения. Да-да, воскрешения. Правда, мне объяснили, что заклинание действует только на того, кто порвет свиток, действует только один раз и остается в активном состоянии только сутки. Грубо говоря, нужно каствовать перед серьезной заварушкой — тогда воскресит, если убьют. А не убьют — просто зря используешь ценный свиток.

Одеяло я вернул, поскольку мои были явно лучше, а остальное распихал по инвентарю. Как-никак, ценность этого мини-набора приближалась к тридцати тысячам полновесных монет. Приятно, когда в тебя вкладывают такие деньги. И основательность клана вызывает уважение — ясно, что здесь потрудился донат, причем очень даже неслабый.

К воротам города мы подошли толпой в тридцать шесть суровых физиономий, сопровождаемые любопытными взглядами всего города. За

воротами же нас сразу встретила толпа из пары сотен ждущих игроков.

Следующие полчаса шла перекличка, перепись, подписание договоренностей... Слава богу, меня, как новенького, к этому не припрягли, оставив следить за порядком.

Наконец, все вроде бы устаканилось и наша толпа, пока еще мало напоминающая хоть что-то цельное... потянулась обратно в город. А вы что думали, до самого северного края королевства было гораздо проще телепортироваться из Катальи, нежели топать туда же пешком три дня.

Телепорт тоже оказался за счет клана, что меня нескованно обрадовало — я всерьез опасался, что моих оставшихся денег на него не хватит и придется одолживать или вообще догонять рейд на своих двоих.

Вспышка, переход... и вот я уже стою на берегу какой-то речки, среди толпы других телепортировавшихся.

Справа медленно течет темный поток воды, слева виднеются несколько убогих домишек, позади сияет дымка портала, а впереди до горизонта простирается степь с островками деревьев, постепенно переходящая в холмы, поросшие кустарником. И за всем этим — тени величественных гор, приступающих сквозь дымку на горизонте. Туда нам, похоже, и предстоит отправиться прямо сейчас.

Да здравствует Великий Поход.