

Михаил Атаманов

Забаненный

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=67699376

SelfPub; 2022

Аннотация

Ох, не стоило злить топового игрока виртуального мира и стирать его персонажа за весьма спорное «нарушение игровых правил», а уж тем более отбирать у него ценное игровое имущество. Вернувшийся в виртуальный мир под другим ником никому не известный новичок ставит на кон всё и выбирает самый сложный режим «хардкор»: лишь одна жизнь, которую так легко потерять в опасном игровом мире. В погоне за сокровищами своего предыдущего персонажа новичок ломает привычные шаблоны и становится зловещей «грозой песочницы», от которого достаётся всем: и виновным в блокировке, и монстрам, и конкурентам, и игрокам-противникам, и просто подвернувшимся под когтистые лапы!

Содержание

Глава первая. Трудное решение	5
Глава вторая. Парад альянсов	22
Глава третья. Всё хуже, чем казалось	39
Глава четвёртая. Всё приходится делать самому	60
Глава пятая. Третья попытка	78
Глава шестая. Пёс из забытой стаи	99
Глава седьмая. Три головы	120
Глава восьмая. Сердце волчицы	138
Глава девятая. Первая встреча с игроками	157
Глава десятая. Ушастая захребетница	176
Глава одиннадцатая. Алиса ушла	199
Глава двенадцатая. Передышка перед новым броском	220
Глава тринадцатая. По лезвию ножа	237
Глава четырнадцатая. Конкурирующая команда	257
Глава пятнадцатая. Зловещая репутация	275
Глава шестнадцатая. Формирование команды	293
Глава семнадцатая. Превентивный удар	310
Глава восемнадцатая. Контролируемый хаос	327
Глава девятнадцатая. Слишком много пикси	346
Глава двадцатая. Вечер второго дня	365
Глава двадцать первая. Убийцы меня нашли	388
Глава двадцать вторая. Старая квартира	406

Глава двадцать третья. Пятый член группы	425
Глава двадцать четвёртая. Золото Пса и жуткий вой	448

Михаил Атаманов

Забаненный

Глава первая. Трудное решение

Москва, две тысячи пятьдесят второй год

Я вышел из директорского кабинета, едва сдержавшись, чтобы не хлопнуть с силой дверью. Меня просто трясло от гнева, возмущения и несправедливой обиды. Ещё бы! Меня только что уволили. Если быть совсем уж точным, то сократили, выведя за штат и переведя в разряд «свободных фрилансеров», к помощи которых фирма может обращаться время от времени, но в постоянных услугах которых не нуждается. Ну да, стандартная отмазка, чтобы не платить положенную по закону компенсацию уволенному сотруднику. При этом и я, и директор компании, прекрасно понимали, что никаких обращений к «внештатному сотруднику» за помощью не будет, и нынешнее моё положение ничем не отличается от состояния безработного.

Случившееся увольнение стало для меня совершенно неожиданным, и я до сих пор не мог поверить в реальность произошедшего. Как так? Никаких поводов для недовольства начальства я не давал и даже наоборот наивно полагал,

что нахожусь у руководства на хорошем счету. Оставался допоздна и безропотно работал в выходные, если того требовала производственная необходимость. Выезжал на объекты, ездил в другие города и даже однажды в шестидесятиградусный мороз летал на Новую Землю в полумифический и недоступный обычным гражданам научный посёлок «Термос», где функционировала самая северная в мире термоядерная электростанция и проводились какие-то сверхсекретные эксперименты, для помощи в настройке закупленных у нашей компании современных систем контроля доступа и распознавания личности. Был эдакой безотказной «палочкой-выручалочкой», которая по первому свистку примчится и подключит сложное оборудование, настроит видеорекамеры и сканеры идентификационных чипов, установит нужные программы и базы данных, всё наладит и починит, позволит компании сохранить важного клиента и не сорвать сроки заключённого контракта. Казалось бы, ценный сотрудник, которого начальство должно холить и лелеять. Но оказался не нужен и уволен «для оптимизации расходов компании». Как же это несправедливо и обидно!

Хотя, оглядываясь сейчас назад, я понимал, что к этому всё шло. Сложный для компании предыдущий год, когда из-за очередной то ли третьей, то ли четвёртой за последние годы глобальной пандемии серьёзно упали продажи и начались первые увольнения. Никаких премий и бонусов сотрудникам по итогам года, никаких дивидендов держателям ак-

ций. Расчёт на восстановление активности клиентов к весне не оправдался, насколько я слышал из разговоров «продажников». Надежда же на правительственные контракты или хотя бы на минимальную помощь от городского муниципалитета тоже оказалась тщетной – в этом и следующем годах в бюджетах не предусматривалось денег на закупку производимого нашей компанией весьма специфического оборудования. Когда это выяснилось, очень быстро из менеджеров оставили половину, да и в бухгалтерии, маркетинге и отделе кадров тоже прошли основательные чистки.

До нашего технического отдела волна сокращений тоже докатилась. Месяц назад «по собственному желанию» ушли начальник отдела и его заместитель, после чего квалифицированных специалистов, обладающих всеми нужными для работы сертификатами и допусками, стало возможным пересчитать по пальцам одной руки. Меня сделали «и.о. начальника отдела» и даже обещали повысить официально, с тройным увеличением оклада и расширением спектра задач. А ещё, что было для меня даже привлекательнее денег, за счёт компании обещали установить у меня на затылке новейший кибернетический разъём CyberGo-III, позволяющий напрямую подключаться к огромному спектру самого современного оборудования. Признаться, я на это весьма рассчитывал, даже прошёл весьма недешёвые курсы повышения квалификации для получения необходимых для будущей работы сертификатов и уровней допуска. Всё сделал, как того требова-

ло начальство, так что случившееся сегодня увольнение стало вдвойне неожиданным и досадным.

С полученным в отделе кадров обходным планшетом в руках, прихрамывая и подволакивая некстати разболевшуюся правую ногу, я побрёл по кажущемуся бесконечным коридору громадного офисного центра, пытаюсь собраться с мыслями и понять, что же мне делать в сложившейся непростой ситуации. Привычная размеренная и предсказуемая жизнь в одночасье рухнула, впереди ждала тревожная неопределённость. Я остановился возле кофе-машины и выбрал двойной капучино без сахара. Нужно было хорошенько всё обдумать и определиться со своими дальнейшими действиями.

Денег и раньше едва хватало, сейчас же и вовсе придётся на всём экономить, пока не найду новую работу и стабильный источник дохода. К тому же увольнение резко понижало мой социальный статус, и с текущей достаточно благополучной категорией А2 придётся распрощаться. Уже к вечеру, когда информация в государственной базе граждан обновится, моя категория скатится до В2, а возможно даже и до В3, поскольку сколь-либо существенных накоплений за мной не числилось, как и собственного жилья. Взять кредит в банке для преодоления временных жизненных трудностей едва ли получится – с категорией В3 банки предпочитают не связываться, слишком велики риски. Так что продление заканчивающихся в этом месяце абонементов в бассейн и тренажёрный зал, чем я собирался заняться сразу же по-

сле получения очередной зарплаты, похоже откладывалось на неопределённый срок. Да и с арендуемой квартиры придётся вскоре съехать, поскольку оплачивать её станет не по карману. Мой удел теперь – дешёвый капсульный отель, а если проблему с финансами не удастся оперативно решить, то и вовсе бесплатная ночлежка для опустившихся бомжей и таких же как я бедолаг...

– Что-то случилось, Артур? На тебе лица нет.

Пробегавшая мимо с кипой бумаг помощница главбуха резко остановилась возле меня. Я обернулся. Анита Смирнова. Симпатичная девчонка. Миниатюрная, огненно-рыжая и всё время улыбающаяся, настоящее воплощение позитива и жизнерадостности. Собственно, а чего ей переживать? Богатые олигархи-родители вовремя сориентировались и успели уехать из павшей под натиском мигрантов Франции, сумев быстро встроиться в российское общество и добиться высокого положения. Социальный статус А0, элита современного насквозь компьютеризированного мира. Отец Аниты – важная шишка в городском правительстве, а родной дядя так и вовсе хозяин всей нашей компании, владелец контрольного пакета акций. Так что какие бы трудности ни сотрясали фирму, даже генеральный директор не посмеет косо посмотреть на племянницу владельца фирмы, не то что её уволить. Ходили слухи, что через пару лет, когда наберётся опыта, Аниту сделают финансовым директором компании, а возможно даже поставят на место генерального директора.

– Может, нужна какая-то помощь? – молоденькая рыжая девчонка приподняла закрывавший лицо полупрозрачный визор дополненной реальности и посмотрела на меня своими настоящими изумрудно-зелёными глазами. Похоже, Анита совершенно искренне желала мне помочь, но я лишь отрицательно помотал головой.

Цензурных слов в моём в лексиконе сейчас не осталось, срываться же в присутствии постороннего человека, эмоционально жаловаться на несправедливость судьбы и рассказывать о своих трудностях, пугая молоденькую девушку, мне не хотелось. Поэтому я лишь вымученно улыбнулся и, посмотрев на обходной планшет в свои руках, сообщил, что вскоре сам зайду к ним в бухгалтерию. Анита кивнула, снова опустила голубоватый визор на лицо и убежала прочь, неся бумаги на подпись директору.

Я неторопливо допил кофе и тут же заказал ещё. Мимо проходили коллеги, точнее уже бывшие коллеги. Кто-то здоровался со мной, я отвечал невпопад, мысленно находясь сейчас очень далеко и размышляя о вещах, имеющих мало общего с этой работой. Как вдруг чья-то тяжёлая рука легла мне на плечо, грубо вырвав из раздумий, и я обернулся. Глеб Слепаков, мой коллега по отделу. Можно даже сказать друг, напарник и помощник. Крупный почти двухметрового роста парень с широченными плечами, накачанный словно «Мистер Олимпия» и всё время улыбающийся. Вот и сейчас Глеб улыбался, но почему-то скорее вымученно, при этом

постоянно отводя взгляд.

– Артур, не держи на меня зла. Я вовсе не «подсидел» тебя. Сам только вчера узнал, что тебя увольняют, а меня ставят начальником отдела.

– Да? Но почему не сказал это ещё вчера, или хотя бы сегодня утром? – мне с трудом удалось отфильтровать нецензурные слова, но вот с эмоциями я справиться до конца не смог, так что фраза получилась излишне громкой и резкой. – Когда меня директор сегодня вызвал, я-то думал, что ему потребовалось какой-то очередной навороченный «гаджет» настроить или, как в прошлый раз, купленного для сынишки робота-трансформера запрограммировать. А вовсе не это...

– Ну извини. Я думал, что ты и так уже в курсе своего увольнения. Приказ об этом ещё вчера был подписан, как и о моём повышении. Ладно, Артур, не бери в голову. Давай обходной лист, я как новый начальник отдела подпишу.

Глеб требовательно протянул ладонь и фактически вырвал у меня из рук тонкий планшет. Сверился с данными на своём наладоннике и потребовал сдать ключи от серверной и склада, да и мой электронный пропуск заодно. Я тяжело вздохнул и послушно отдал коллеге связку электронных брелков и свой пропуск.

– За тобой ещё числится рабочий ноутбук с установочными программами, – поднял на меня глаза приятель.

– Ноут у меня дома. Это тот, где система постоянно падает. Хотел разобраться в причине и попробовать починить.

Смогу только завтра занести.

Глеб задумчиво почесал бритую наголо голову стилусом от планшета и неожиданно поставил свою роспись на сенсорном экране.

– Ладно, Артур, забей! Всё равно комп старенький, его только под списание. Оставь себе, только рабочие файлы с него удали. Считай это моим подарком тебе по старой дружбе.

Я никак не отреагировал, даже не улыбнулся. Видя моё подавленное состояние, здоровяк снова ободряюще хлопнул меня по плечу и проговорил нарочито весело.

– Да не расстраивайся ты так, Артур! Новую работу ты легко найдёшь, с твоими-то знаниями и опытом. Так что пересечёмся ещё на каких-либо выставках и конференциях. К тому же радуйся – появится у тебя теперь больше времени на свою любимую онлайн-игрушку!

Про игрушку прозвучало обидно, словно издёвка. Хотя Глеб понимал, что говорит. Он единственный во всей компании знал о моём страстном увлечении MMORPG «Расколотая Империя Онлайн». Видел, как я иногда приходил в офис с чёрными от усталости глазами и отсыпался в серверной после многочасовой ночной игровой сессии. Такое случалось достаточно редко, но всё же иногда имело место, и в такие моменты напарник прикрывал меня и брал на себя основную часть работы. Я был ему за это благодарен, но сейчас у меня сложилось ощущение, что Глебу не терпится меня поскорее

спроводить.

Странно. Может, чувствует себя неловко из-за того, что занял моё место? Если так, то совершенно напрасно он переживал. Несмотря на случившееся, я совершенно не испытывал к товарищу никакого негатива. Но Глеб всё испортил, решив напоследок почитать мне нотации.

– А вообще, Артур, мой тебе совет: воспринимай случившееся как шанс изменить свою жизнь. Бросай уже свою бесполезную онлайн-игрушку и займись, в конце-то концов, своей судьбой. Тебе уже двадцать пять лет, а ты до сих пор все деньги тратишь на донат ради получения виртуальных предметов и усиления характеристик персонажа. Сам подумай, когда ты в последний раз нормально по-человечески отдыхал? Не в смысле зависал в игре, а слетал с подружкой на море или хотя бы просто в компании друзей посидел за кружкой пива. Мы с ребятами нашего отдела почти каждую пятницу куда-нибудь ходим – то в виртуальный кинотеатр, то в сауну, то мяч на футбольном поле гоняем...

Глеб осёкся, посмотрев на мою ногу и сообразив, что привёл не самый удачный пример. Правую ногу я сломал в институте, когда «понтывался» перед сокурсниками и исключительно неудачно упал при выполнении прыжка через лестницу на трюковом велосипеде. Двойной перелом со смещением, многочисленные осколки кости плюс порванные коленные связки. Полгода сперва в гипсе, затем с титановыми спицами в ноге, когда кость стала срастаться криво. Три опе-

рации на коленке за неполный год. Несмотря на все старания врачей, полностью восстановиться не удалось, правая нога у меня с тех пор стала на два сантиметра короче левой, и я заметно прихрамывал при ходьбе. Какой уж тут футбол...

– Да нога – это ерунда! – словно прочитав мои мысли, возразил приятель. – Но если колено так уж тяготит, давно бы кибернетический протез поставил. Ты нормальный физически развитый парень, все девчонки из отдела кадров на тебя заглядываются. Пользовался бы этим! Найди себе подружку, и сразу компьютерные игры отойдут на второй план!

Посчитав миссию по наставлению заблудшего товарища на путь истинный исполненной, Глеб весело усмехнулся и поспешил по делам. Я проводил взглядом удаляющуюся фигуру новоиспечённого начальника отдела, просто светящегося от переполняющего его счастья. Ещё бы, такой карьерный рост! Но чем больше я об этом задумывался, тем меньше мне верилось, что мой приятель непричастен к моему увольнению. Достаточно ведь было пары вовремя брошенных фраз директору, чтобы тот определился с выбором и в условиях кризиса решил избавиться от сотрудника-игромана, отдав вакантное место начальника отдела более благонадежному сотруднику. К тому же бритая наголо голова Глеба... Ещё совсем недавно мой приятель щеголял пышной шевелюрой крашенных в ярко-синий цвет волос, но дней десять назад вдруг удивил всех коллег, побрившись наголо. Уже тогда узнал о предстоящем назначении и стал готовить-

ся к вставке в голову ультрасовременного кибернетического разъёма?

Впрочем, даже если мои подозрения и были верны, зла на коллегу я не держал. Бог ему судья. Да и едва ли мы с ним когда-либо ещё увидимся. Возвращаться сюда в офис я не собирался, да и времена нашей совместной с Глебом игры в «Расколотой Империи Онлайн» давно прошли. Мы действительно начинали когда-то вместе, но для моего коллеги игра не стала чем-то важным, и последний год он практически не появлялся онлайн. Меня же виртуальный мир, в который я погрузился во время своей прикованности к постели из-за гипса и металлического каркаса на ноге, затянул неожиданно сильно.

Это в реальном мире я никто, уволенный неудачник. В «РИО» же мой персонаж человек-ассасин Шэдоу Кейн стал настоящей легендой! Он ломал систему и опровергал общепринятые догмы. Вроде того, что люди как раса слабы и, играя за человека, ты ничего не добьёшься ни за один из игровых классов. Что серьёзный игрок просто не может существовать без клана. Что топовый игрок – это обязательно миллионы и миллионы влитых в игру реальных денег. Нет, совсем уж без доната играть мне, конечно, не получалось, но в сравнении с суммами, которые вливали в игру ведущие игроки, можно сказать, я вообще ничего не тратил. Единственный входящий в ТОП-100 сильнейших игроков персонаж, играющий соло без всяких кланов и альянсов. Пусть и

на достаточно далёком пятьдесят четвёртом месте в первой сотне игрового рейтинга, но всё же известный игрок, о Шэдоу Кейне даже несколько раз писали в общемировых игровых новостях...

Я тяжело вздохнул, обвёл взглядом разом опостылевший офис, и именно в этот момент окончательно решился. Почему я должен покорно терпеть несправедливость и унижения? Тварь ли я дрожащая или право имею? Именно эта фраза из прослушанной ещё в школе аудиокниги «Преступление и наказание» Фёдора Достоевского почему-то всплыла у меня в мозгу и полностью завладела сознанием. Мне осточертело быть послушным исполнителем и тратить свою жизнь в работе на чужого дядю, тем более что, как показал сегодняшний день, мои усилия всё равно совершенно не ценились. И ведь даже если я найду достойную хорошо оплачиваемую работу, что весьма непросто сделать в условиях глобального кризиса и запредельной безработицы, абсолютно нет никакой гарантии, что через год-два меня вот так же не вышвырнут на улицу без средств к существованию. Нужно было наконец-то решаться и становиться полностью свободным, не зависящим от прихотей сумасбродных начальников и потерявших связь с реальностью директоров. Нужно обеспечить себя финансово разом до конца жизни. И я знал такой способ. Вот только способ этот был непростым и даже несколько рискованным, к тому же для его осуществления мне требовались деньги. Большие деньги. Которых неоткуда было

взять. Замкнутый круг?

Кофе снова кончился, и я выбросил картонный стаканчик в мусорную корзину. Подошёл к окну и с высоты сто шестидесятого этажа взглянул на огромный двадцатимиллионный мегаполис. Шоссе как всегда в середине дня было забито едва ползущими в бесконечных пробках беспилотными машинами, а среди небоскрёбов в огромном множестве сновали курьерские квадрокоптеры. При этом по выделенным платным полосам в обход пробок куда-то спешили дорожные авто с настоящими живыми водителями, а высоко в небе возможно было рассмотреть вертолёт и скоростные катера сильных мира сего. Можно было надеть на голову визор и узнать, кому принадлежит та или иная роскошная машина, но я не стал этого делать. Какая разница? Главное, передо мной была элита современного мира, облачённая властью и деньгами, живущая всласть и не знающая такого слова как «кризис». Попасть в этот элитный клуб обладателей социального статуса А0 было заветной и недостижимой мечтой миллиардов простых жителей планеты. Вот только у меня, в отличие от большинства обычных граждан, шанс осуществить мечту всё же имелся.

Ещё раз всё взвесив и мысленно пожелав себе удачи, я достал коммуникатор. Пусть и не такая ультрасовременная модель с голографическим экраном, как у Аниты, но тоже не самая дешёвая, две моих месячных зарплаты. Я развернул коммуникатор в широкий закрывающий верхнюю половину

лица визор и надел на голову. Подключил болтающийся витой шнур к разъёму на правом виске, и мир преобразился.

У проходящих по коридору людей стало возможно увидеть имя-фамилию, социальный статус и краткую информацию, которой они согласились делиться с окружающими. Появилась всплывающая информация о некоторых предметах. Так, кофе-машина сообщала о своей фирме-изготовителе, номере модели и необходимости очистки заполненного контейнера отходов. При остановке же взгляда на висящем на стене большом портрете генерального директора компании стало возможным прочесть его краткую биографию, информацию о фирме и контакты отдела продаж. Кроме того, перед глазами услужливо открылось информационное меню с новостями, входящей почтой и списком контактов в установленных мессенджерах и телефоне.

Я открыл список телефонных контактов и отыскал номер, обозначенный как «Синьор Габриэле. Не звонить!!!». Да, имелась причина такому пугающему предупреждению. Мне уже доводилось работать с синьором Габриэле, и каждый раз итальянец пугал меня своим всеведением, беспринципностью и фактически всемогуществом. О популярных MMORPG, в том числе и о «Расколоте Империи Онлайн», он знал похоже всё и мог достать любые игровые предметы, как и конвертировать игровую валюту в реальные деньги в обход общепринятых правил. Знал я и о методах работы итальянца, поскольку выполнил для него с дюжину заказов. Убийство клю-

чевых НПС для провала связанных с ними квестов и понижения характеристик взявших эти задания топовых игроков. Кража артефактов из сокровищницы одного из сильнейших кланов «Расколотой Империи». Да и просто банальный развод на PvP в безопасных зонах с дальнейшей отправкой на перерождение чем-то насоливших синьору Габриэлю персонажей. Платил исполнителям итальянец щедро, причём зачастую реальными деньгами, вот только сейчас именно я собирался выступить заказчиком его специфических и весьма недешёвых услуг.

На видеосвязь итальянец никогда не соглашался, только на обычный телефонный звонок, поэтому именно такой способ общения я и выбрал. Последовало три долгих гудка, после чего в наушниках послышался по-старчески кряхтящий голос, говорящий по-английски с сильным итальянским акцентом.

– Небеса должно быть раскололись, и настали последние дни, раз уж великий и неуловимый Шэдоу Кейн сам звонит мне.

– И вам не хворать, синьор Габриэле. Буду краток. Мне нужна желчь дракона, как минимум пять бочек. А вы единственный человек, способный достать любые игровые редкости в кратчайшие сроки.

Послышался хриплый кашель, затем собеседник проговорил, не скрывая своего удивления.

– Скажу честно, сумел ты заинтриговать старика. С тобой

всегда интересно работать, Кейн, каждый раз неожиданные ходы и что-то необычное. И в какой срок тебе нужна желчь дракона?

– Двадцать пять дней. Лучше двадцать четыре.

Собеседник помолчал с полминуты, затем уточнил.

– С доставкой в Долину Гробниц, полагаю?

Мне стоило огромных усилий не выдать своего удивления и даже испуга, уж слишком точно старый итальянец предсказал мои планы. Тем не менее, я подтвердил догадку собеседника.

– Хорошо, Кейн. Достать желчь дракона всегда непросто, но для тебя я это сделаю. Только предупреждаю, что стоит услуга будет весьма недёшево. Девятьсот тысяч золотых монет «Расколотой Империи». Насколько понимаю, таких денег у тебя нет. Но сейчас ничего платить и не требуется. Я свяжусь с тобой после парада альянсов и назову способ расплатиться за мою услугу.

Собеседник пожелал мне удачи и отключился. Я же сложил и убрал в карман коммуникатор, при этом с некоторым удивлением обнаружив, что пальцы у меня заметно дрожат. Было от чего. О синьоре Габриэлле ходили жутковатые слухи. Вроде того, что своих конкурентов и недругов он неизменно находит в реальном мире, как бы те ни пытались скрываться, и сколько бы охранников ни нанимали. И что скопил итальянец за свою длинную жизнь весьма богатую коллекцию человеческих черепов, которую иногда с гордостью демонстри-

рует своим деловым партнёрам, в подробностях рассказывая историю получения того или иного экспоната. Мне ничего подобного синьор Габриэле не показывал, однако находиться в долгу у опасного старика – последнее, что мне хотелось бы в жизни. Вот только других способов достичь заветной цели я не видел, да и сложный механизм уже был запущен, и пути назад для меня больше не существовало.

Глава вторая. Парад альянсов

MMORPG «Расколота Империя Онлайн»

Королевство Мёртвого Правителя, Долина Гробниц

Территория доступна игрокам с уровнями 100 и выше

Я искренне верю, что в жизни каждого человека имеется САМЫЙ ВАЖНЫЙ ДЕНЬ, ради которого человек и появился на свет. Момент истины, который снимает все сомнения и определяет предназначение человека в нашем мире. Кому-то в этот день суждено совершить подвиг. Кому-то смалодушничать и остаться в памяти современников жалким трусом. Кому-то сделать великое научное открытие или найти любовь всей жизни. Кому-то совершить предательство или мерзкий проступок, оправдать который уже не смогут все остальные его даже самые добрые дела.

Сегодня именно такой день настал для меня. Я долго к нему готовился, сомневался и несколько раз даже готов был отказаться от задуманного, но в итоге всё же решился. Сейчас отступить стало уже поздно, и чем бы в итоге всё ни закончилось, я точно знал, что навсегда войду в историю этого виртуального мира, и моё имя (а точнее имя моего персонажа Шэдоу Кейна) ещё долго будет на слуху у трёх сотен миллионов игроков и миллиардов НПС «Расколотой Империи Онлайн».

Юбилейный, пятый турнир альянсов в Долине Гробниц впечатлял своим размахом и помпезностью. По истёртым плитами древней мостовой под рёв переполненных трибун и вой труб оркестра огров-великанов перед зрителями в парадном марше проходили самые сильные и известные игроки «Расколотой Империи Онлайн». Сто двадцать восемь команд, успешно прошедшие через сито отборочных соревнований, представляли самые могущественные и богатые альянсы «РИО». Полторы тысячи наиболее успешных игроков, старающихся перещеголять друг друга безумно дорогой экипировкой, НПС-слугами редких рас и самыми невероятными питомцами.

Правитель игрового государства, бессмертный Легендарный Лич семисотого уровня, поднятой костяной рукой приветствовал проходящие мимо его трибуны отряды. Рядом с королём-нежитью находилась его свита, советники и многочисленная грозная НПС-стража, вассальные лорды, а также самые важные из приглашённых гостей – представители компании-разработчика «Расколотой Империи» и некоторые избранные лидеры известных кланов.

Я в чёрных одеждах Ассасина сидел на противоположной трибуне для простых игроков, пугая мирных соседей своим криминальным статусом, объявленной высокой наградой за голову и зловещей репутацией одного из самых известных убийц «Расколотой Империи Онлайн». В городах большинства других королевств моего персонажа местная

НПС-стража и на километр бы не подпустила, но с Королевством Мёртвого Правителя у меня были нейтральные отношения. К тому же за последние дни мой персонаж выполнил несколько квестов для улучшения репутации с местными властями и лично с мёртвым государем, так что повода не пускать Шэдоу Кейна на праздник у НПС-стражи не было, тем более что билет на трибуну я честно оплатил.

Краем глаза я замечал, как игроки указывали на меня своим соседям и перешёптывались, некоторые делали скриншоты экрана на память, чтобы запечатлеть себя рядом с игроком из первой сотни рейтинга. Меня это забавляло, но я старался не отвлекаться и наблюдал за проходящими командами и этой выставкой тщеславия.

Вот как всегда надёжный «Серебряный Заслон» – один из самых старых и опытных боевых альянсов, чья команда пятый год уже участвовала в главном PvP-турнире и всегда пробивалась на призовые места. Смертоносные и беспринципные «Наёмники Круга», за деньги готовые порвать любого, на кого укажет заказчик, даже вчерашних союзников. Неукротимые «Сетевые Амазонки», принимающие в свой могучий альянс исключительно женщин и успешно отбивающиеся в реальном мире от бесчисленного множества судебных исков, отстаивая право не брать в состав альянса мужчин, трансгендеров и всевозможных «считающих себя женщинами». Следом за амазонками маршировали чемпионы прошлогоднего турнира «Загробная Бригада-2050» в пол-

ном составе, во главе со своим бессменным лидером, хоббитом-полуросликом Мрачным Мормом, Некромантом 410-го уровня, на сегодняшний день самым высокоуровневым игроком «РИО». По слухам, на экипировку Мрачного Морта день и ночь пахали три десятка кланов, входящих в созданный им альянс, и полный комплект доспехов этого полурослика стоил как орбитальная космическая станция в реальном мире.

Я отвёл взгляд от участников парада и посмотрел на установленный таймер обратного отсчёта, показывающий время горения фитиля в подземном туннеле под каменными плитами. Ещё шесть минут тридцать две секунды... Долго. Первые из команд-участниц парада альянсов уже успеют покинуть зону поражения. Но это и не страшно, трофеев и без того ожидалось столько, что все пять сотен ячеек банковского хранилища будут заполнены под завязку. Выжить при взрыве такого количества драконьей желчи практически невозможно, поскольку от магического тёмного пламени у игроков нет резистов, а изредка встречающиеся в игре предметы с сопротивлением к тёмному пламени особой популярностью не пользовались, да и всё равно не давали стопроцентной защиты от этого весьма редкого вида урона.

Между тем моё внимание привлекли слова находящегося на трибуне для VIP-гостей огромного светящегося ангелоподобного существа, комментирующего парад и вещающего для многочисленных собравшихся на трибунах иг-

роков и миллионов смотрящих онлайн-трансляцию зрителей. Метка в виде золотой восьмиконечной звезды над головой ангела свидетельствовала, что это как минимум один из администраторов игры, а возможно даже кто-то из директоров создавшей игру компании. Ведущий говорил сейчас о том, что долгий и сложный процесс переговоров о слиянии с популярной корейской MMORPG «Небесные Клинки» наконец-то завершён, и договор подписан обеими сторонами. Обе игры в течение месяца объединят свои волшебные красочные миры, что выведет обновлённую и расширенную «Расколотую Империю Онлайн» на абсолютное первое место в мире по количеству игроков.

Слова ведущего были встречены с огромным восторгом зрителями и участниками парада, и утонули в гвалте радостных криков и рукоплесканий. Я тоже искренне радовался вместе с остальными. Слухи о таком объединении ходили давно, как минимум уже год. Для «Расколотой Империи Онлайн» союз с популярной азиатской игрой был способом не только заполучить сорок миллионов новых пользователей, но и добавить обширные игровые территории, а также заполнить «провисающий» восточно-азиатский прайм-тайм. Однако видимых подвижек в сторону объединения за год не происходило, и слухи до сегодняшнего дня остались лишь ничем не подтверждёнными слухами. И вот наконец-то данная информация подтвердилась официально.

Круто! Реально круто! Через месяц в «РИО» станет

ещё интереснее! Совершенно новые территории, незнакомые квесты, опасные монстры и невиданные доселе игровые артефакты. Мне уже сейчас не терпелось встретиться с лучшими азиатскими бойцами в едином виртуальном мире и померяться с ними силами. Да и по части специализированных предметов и навыков для всевозможных Ассасинов азиаты всегда считались признанными мастерами, так что для моего Шэдоу Кейна открывались новые захватывающие перспективы для развития и усиления.

Ведущий начал было рассказывать о предстоящем большом обновлении игры, в котором произойдут важные изменения игровой механики для возможности сопряжения двух разных онлайн-игр, но его речь была прервана самым грубейшим образом.

Мостовая внезапно вспучилась, после чего всё пространство меж трибунами утонуло в море огня. Взрыв раздался несколько раньше запланированного времени, и я едва успел отвернуться, чтобы не ослепнуть от ярчайшей вспышки. Установленный администраторами перед началом парада магический барьер сдержал взрывную волну, не дав огненному морю хлынуть на зрительские трибуны и ложе мёртвого короля, но даже барьер не спас от жуткого грохота, вызвавшего тридцатисекундное оглушение моего персонажа.

А вот дальше началось непредвиденное.

ВНИМАНИЕ!!! В Королевстве Мёртвого Правителя ваш персонаж объявлен преступником! НПС-стража

будет атаковать вас при любой возможности!

Получен триста семьдесят первый уровень персонажа!

Получен триста семьдесят второй уровень персонажа!

Получен триста семьдесят третий уровень персонажа!

Получено достижение «Убийца Героев»

Поздравляем, ваш персонаж человек-ассасин Шэдоу Кейн вошёл в число 50 сильнейших игроков «Расколотой Империи Онлайн»!

Игровые сообщения продолжали сыпаться, но я уже пришёл в себя и начал действовать. Срочно активировать Амулет Неуязвимости, дающий семисекундную невосприимчивость к любому урону! На зрительской трибуне в шаге от меня возник огромный Скелет-Воин 450-уровня с пылающим двуручным мечом в руках, один из всюду сопровождающих мёртвого короля охранников. Не знаю, смог бы этот грозный скелет нанести мне урон или нет, но в последний миг я исчез из-под удара, поскольку активировал заранее подготовленный свиток Теневого Портала. Шэдоу Кейн исчез со зрительской трибуны и возник в самом эпицентре бушующего пожара.

Непроницаемый магический барьер по задумке организаторов должен был препятствовать приближению зрителей к участникам парада альянсов, однако я установил точку вы-

хода из портала заранее, ещё до возведения магического барьера, так что меня магическая преграда не остановила.

Ничего не было видно из-за ослепительно-яркого пламени, лишь игровые сообщения о полученных новых уровнях проплывали перед глазами. Шесть секунд неуязвимости... Пять... Мне вполне хватит! Я активировал следующий из припасённых магических свитков, на этот раз собирающий весь лут в радиусе трёхсот шагов. И сразу после него другой свиток, отправляющий собранные трофеи в удалённое безопасное хранилище.

Есть! Главное дело сделано!!! Но теперь хорошо бы убраться из этого адского пламени, поскольку смерть в «Расколотой Империи Онлайн» весьма неприятна и приводит к существенной потере опыта персонажа. К тому же по-прежнему продолжал действовать эффект увеличения шанса дропа из-за наложенного мной на плиты мостовой заклинания, так что в случае смерти мой персонаж мог потерять многие из очень ценных добытых с таким трудом предметов экипировки.

Три секунды неуязвимости... Пора использовать ещё один заготовленный свиток телепортации, на этот раз перемещающий меня очень далеко от места событий, вообще в другое королевство «Расколотой Империи». И тут неожиданно в шаге от меня из волны огня проявился силуэт крупного тёмного скелета. Мёртвый Король собственной персоной!!! Непонятно, как правитель сумел преодолеть магиче-

ский барьер и перенестись сюда, но встретить столь сильную тварь в шаге от себя я точно не ожидал. И то ли Древний Лич семисотого уровня имел иммунитет к тёмному пламени, то ли сумел каким-то образом защититься от смертельного для других остальных урона, но пламя его совсем не ранило.

– Ты?! – несмотря на эффект глухоты, я расслышал, или возможно прочёл этот вопрос по движению челюстей скелета.

Кажется правитель был серьёзно рассержен и уже начал поднимать свой знаменитый посох, убивающий даже драконов, собираясь жестоко покарать игрока, сорвавшего парад в его государстве. Неважно, я успевал уйти. Последняя секунда неуязвимости... Скорее открывайся портал, ну скорее же... И я успел! Спасительный кокон портала открылся, и экран ожидаемо потемнел перед тем, как прогрузить другую игровую локацию.

Ха! Всё получилось! Уже через пару минут я буду в банковском хранилище знакомиться со списком выпавшего драгоценного лута. Наиболее ценные вещи сразу же выставлю на аукцион, чтобы расплатиться с синьором Габриэле и не числиться в должниках и опасного итальянца. Остальной лут отсортирую позже, когда шумиха немного уляжется. Что-то из вещей пригодится моему персонажу, другие продам, а игровое золото конвертирую в реальные деньги через того же синьора Габи, там по любому выйдет сумма с очень большим количеством нулей. И пускай Шэдоу Кейна ищут теперь хоть

всеми альянсами, неуловимый Ассасин затеряется в огромном виртуальном мире так, что его никогда не найдут, уж в вопросах смены облика и ухода от погонь мой персонаж мог показать мастер-класс любому другому игроку!

Но что-то игровая локация долго грузится... Обычно при телепортации, даже на столь далёкие расстояния, картинка прогружалась намного быстрее. И тут на чёрном экране появилась ярко-красная надпись:

ВАШ ПЕРСОНАЖ НАВСЕГДА ЗАБЛОКИРОВАН ЗА ГРУБОЕ НАРУШЕНИЕ ИГРОВЫХ ПРАВИЛ!!!

После чего меня принудительно выкинуло из игры в реальный мир.

* * *

– Что? Я забанен? Да вы издеваетесь?! – мой раздавшийся в ночи крик, подозреваю, разбудил всех соседей по многоэтажке.

Я сорвал с головы дорогущий визор, служивший мне и шлемом виртуальной реальности, и со злостью изо всех сил швырнул в стену, отчего хрупкая техника разлетелась кусками пластика, стёкол и электронных плат. Не может такого быть! Тут наверняка какая-то ошибка! Я ведь не использовал никаких запрещённых модов, не нарушал игровой механики, все мои действия проходили в строгом соответствии с программными алгоритмами «Расколотой Империи Он-

лайн». Да, я только что разом отправил на точки респауна несколько сотен высокоуровневых игроков, но игровая механика вполне законно позволяла это сделать!

Более того, перед операцией я даже задавал вопрос админам игры, в котором интересовался возможными последствиями за применение внутри безопасной городской зоны мощного заклинания с эффектом по большой площади. Админы мне тогда официально ответили, что такое действие весьма нежелательно и серьёзно снизит репутацию игрока, а также ухудшит его отношение с городом и даже всем королевством. В рамках королевства персонаж будет объявлен преступником, НПС-стража станет его преследовать в городах, да и другие игроки тоже смогут безнаказанно атаковать. В общем, ничего принципиально нового, с моим Шэдоу Кейном такое не раз уже случалось.

На всякий случай, учитывая серьёзность планируемой акции и малый срок на отход, я даже заложил бочки с дорогостоящей драконьей желчью в гномий банк в качестве обеспечения торговой сделки. По игровым законам бочки мне уже формально не принадлежали, так что опыт за их использование в качестве оружия должен был капать (а точнее литься полноводной рекой) тому НПС-гному, с которым я подписывал договор. Так я думал получить несколько секунд форы, поскольку вплоть до момента притягивания выпавших чужих вещей магическим свитком Шэдоу Кейна нельзя было считать преступником, и НПС-стража меня бы игнориро-

вала. Видимо, я всё же ошибся в своих предположениях, раз статус преступника получил сразу, и моему персонажу начал поступать опыт за гибель игроков. Но это не меняет главного! Я не нарушил правил игры и действовал в рамках игровой механики! Но вместо заслуженного опыта, которого хватило персонажу для получения множества новых уровней, и целого моря ценного лута я получил перманентный бан?! Так нечестно!!!

Я лежал на кровати лицом вверх, пытаюсь отдышаться и успокоиться. Сердце бешено колотилось в груди, меня трясло от возмущения и обиды. Повернул голову к монитору настольного компьютера, но и там на чёрном фоне сверкала ярко-красная надпись «Ваш персонаж навсегда заблокирован за грубое нарушение игровых правил». Да вашу мать! Как так?!

Дрожащей рукой дотянулся до приставленного к кровати костыля, опёрся на него и встал на ноги. Да, когда другие этого не видели, я действительно пользовался костылём. Правая нога иногда подводила, особенно когда вставал после нескольких часов в положении лёжа, я мог споткнуться на ровном месте и даже упасть. Калекой я себя отнюдь не считал, хотя активные виды спорта вроде футбола были конечно не для меня. Поставить коленный протез, как советовал мне Глеб? Хорошо бы, вот только на какие шиши?! Протез стоил дорого, денег же у меня осталось хорошо если на две недели экономной жизни. А уже фактически находившийся

в моём распоряжении огромный многомиллионный куш, на который я очень рассчитывал, в последний момент неожиданно вырвали из моих рук.

Подойдя к компьютеру, я осторожно уселся в кресло и зашёл на сайт «Расколотой Империи Онлайн». Дрожащими от волнения пальцами заполнил форму обращения в службу клиентской поддержки. Мне доводилось уже общаться с их сотрудниками, поскольку ранее на моего персонажа писали жалобы побеждённые мной неудачники. Так что я примерно представлял, что и как писать, какие аргументы в свою пользу приводить и на какие пункты игровых правил ссылаться.

MMORPG «Расколотая Империя Онлайн» – игра с возрастным рейтингом 18+, заточенная на сражениях и выявлении сильнейшего, так что убийства игроков в ней заурядное и даже необходимое дело. Пользователи любят игру именно за адреналин и непредсказуемость, за очень живую атмосферу и постоянно витающую где-то поблизости тень смерти, не дающую игрокам скучать и почивать на лаврах. Тем более мой персонаж Ассасин по классу, и убивать других игроков – его основная работа. А уж как убивать – ударом ли кинжала в спину, в поединке ли на арене или, как сейчас, подрывом бочек с гремучей смесью под участниками парада сильнейших альянсов – это дело десятое. Я честно отыгрываю свою непростую роль Ассасина и помогаю поддерживать атмосферу суровой и жёсткой взрослой игры. Уверен, что парад в Долине Гробниц в честь пятой годовщины запуска серверов

нашей любимой игры войдёт в историю как самый непредсказуемый, а произошедшие на нём неожиданные события станут комментироваться всеми новостными каналами, что ещё сильнее поднимет интерес аудитории и приведёт в игру новых игроков!

Получил автоматический ответ «ваше обращение будет рассмотрено в ближайшее время» и откинулся на спинку кресла. Надеюсь, сработает. Иначе... мне даже страшно было представить, что случится в противном случае. Пять лет игры коту под хвост. Ассасин высоченного 373-го... или какого он там стал в последний момент уровня, с которым я фактически сроднился и в которого вложил столько сил, времени и денег. Я же душу вкладывал в Шэдоу Кейна, ночами не спал, использовал каждую свободную минуту для прокачки своего персонажа. Да я, можно сказать, все последние годы жил ради этой игры!

Пока обращение в техподдержку рассматривалось, я проковылял на кухню и поставил чайник. Четыре часа ночи. Но я привык так жить, играя допоздна и даже по ночам, а затем используя для отдыха перерывы на работе, поездки в транспорте или минуты затишья. В большинстве королевств «Расколотой Империи Онлайн» светлое время суток совпадало с западно-европейским или американским прайм-таймом, поскольку большая часть игроков проживала именно в этих часовых поясах, а мир был построен для удобства пользователей. В частности, Долина Гробниц «жила» по централь-

но-американскому времени. Сам я проживал в Москве, и потому для меня пик активности Америки приходился на глубокую ночь. Но я и раньше не испытывал особых неудобств при игре по ночам, а уж сейчас, когда лишился работы, и вообще мог посвящать игре хоть круглые сутки напролёт за исключением приёма пищи и краткого сна.

Конечно, имелись в игре и территории, «заточенные» под восточно-европейские, уральские, сибирские и восточно-азиатские часовые пояса – «Бескрайняя Тайга», например, или «Шахты Чёрных Дварфов». За годы игры я побывал и там, но в этих королевствах оказалось не настолько многолюдно и не так... «драйвово», что ли. Меньше работы для Ассасина, трудно найти достойных соперников для сражений, мало интересных квестов, да и рынок игровых предметов откровенно скудноватый. Поэтому я предпочитал другие территории.

* * *

Город за окном мирно спал, люди даже не догадывались, какие страсти и эмоции бушуют у меня тут в небольшой съёмной квартире. Я же не находил себе места, с кружкой горячего чая расхаживая по кухне и с волнением ожидая ответа на мою апелляцию.

Ну не могут же они со мной так поступить! Я долго планировал эту операцию, столько времени и сил потратил на

подготовку, столько реальных денег ввёл в игру на закупку необходимых редких ингредиентов и предметов. Один только свиток из храма Бога Воровства, временно повышающий шанс выпадения лута в радиусе тысячи шагов от места активации, стоил мне стольких сил и нервов! Мне даже пришлось вступить в Гильдию Воров и пройти всю длинную цепочку непростых квестов для получения столь желанного свитка с заклинанием. А свиток удалённого сбора лута? Такие редкие вещи на дороге не валяются, и добыть такую редкость было непросто. А пять бочек с желчью драконов? Я ведь рискнул всем, обращаясь к столь могущественному и опасному посреднику, как синьор Габи. А туннель под храмовой площадью Долины Гробниц? Рыть его требовалось незаметно как для городской НПС-стражи, так и для живых игроков. Я две недели копал песок и долбил камни, а затем пёр по узкому туннелю тяжеленные бочки с гремучей смесью, каждую секунду рискуя сгореть в драконьем пламени! И вот сейчас, когда всё задуманное осуществилось, и добыча должна была сторицей окупить все мои усилия и затраты, меня вдруг забанили?!

Тренькнул сигнал пришедшего на почту письма, и я поспешил к компьютеру. Действительно от клиентской службы игры. Мысленно пожелав себе удачи и скрестив пальцы на удачу, я кликнул на иконку письма, раскрывая содержимое.

Ваше обращение рассмотрено. Оснований для снятия перманентной блокировки аккаунта не выявлено, решение бы-

ло вынесено справедливо. Вы нарушили пункты 5.22, 5.28 и 7.11.4 игровых правил многопользовательской игры «Расколота Империя Онлайн», которые подписывали и обязались соблюдать перед началом игры. Более того, ваш персонаж четырежды ранее уже был предупреждён о недопустимости действий, направленных на преследование других игроков в безопасных зонах и препятствование нормальной игры. Решение о блокировке окончательное и обжалованию не подлежит. Ваш персонаж (Человек-Ассасин Шэдоу Кейн #000134089) будет удалён в течение двадцати четырёх часов. Сообщаем также, что ваш социальный ID внесён в чёрный список, и вам запрещено создание новых персонажей в игре «Расколота Империя Онлайн».

У меня мир поплыл перед глазами, и я без сил опустился на пол. Моя апелляция отклонена. Всё кончено... Нет, я конечно подал повторную апелляцию на решение админов игры, даже скопировал ответ админов по поводу возможности использования площадных заклинаний в городе, хотя уже понимал, что и вторая апелляция также будет отклонена.

Собственно, так и случилось...

Глава третья. Всё хуже, чем казалось

Прошло два дня. Эмоции схлынули, наступило полнейшее опустошение. Форум игры, на который я неосторожно зашёл на следующий день после случившегося в Долине Гробниц, закрыл уже через пятнадцать минут и дал себе зарок в ближайшие несколько недель не открывать. Там эмоции перехлёстывали через край, новые темы по поводу случившегося на параде создавались практически ежеминутно и с такой же скоростью закрывались модераторами, игроки словно с цепи сорвались и грызлись меж собой и модераторами форума по любому поводу и без повода.

Виновника случившегося назвали почти сразу, и «виртуального террориста» Шэдоу Кейна проклинали абсолютно все, а кроме того грозили игравшему за него неизвестному (пока что) человеку самыми страшными карами в реальном мире. Клань и альянсы наперебой предлагали весьма ценные игровые предметы, игровое золото и немалые суммы в реальном мире тому, что назовёт настоящее имя Шэдоу Кейна в реале, чем активно пользовались мошенники, указывая на совершенно непричастных людей. Модераторы сразу же закрывали эти ветки форума и удаляли подобные сообщения, но такие темы появлялись снова и снова. Проскользну-

ла информация, что одного американского профессионального киберспортсмена толпа насмерть забила в Детройте из-за подозрения в том, что именно он играл за человека-ассасина Шэдоу Кейна.

Турнир альянсов был сорван, практически все ведущие команды снялись с него и требовали с администрации игры компенсацию за потраченные на подготовку время и ресурсы. Рекламщики потеряли огромные деньги, «Расколотой Империи» грозили сотни судебных исков, миллионы зрителей были расстроены несостоявшимся зрелищем и активно возмущались в Сети. Отдельные игроки и целые кланы писали гневные письма в техподдержку игры, требуя компенсировать потерянные редчайшие и зачастую приобретённые за реальные деньги предметы экипировки и дорожные свитки заклинаний. Администраторы игры на все претензии отвечали стандартно: выпавшие в лут вещи уцелели и сейчас находятся там, где им и положено находиться в соответствии с игровыми алгоритмами. У другого игрока или группы игроков, кто успел подсуетиться и подобрать лут первым. Из игры ценности не выбыли, а потому и возмещать потери не положено.

По всем информационным каналам, на громадных уличных экранах и в приходящих на визоры новостных рассылках обсуждалось лишь случившееся на Параде Альянсов в виртуальной игре «Расколотая Империя Онлайн», словно на планете Земля не происходило ничего более важного.

Забыв был страшный голод в Центральной Африке и всемирная косящая людей сотнями тысяч пандемия, на задний план отошли военные конфликты в Южной Америке и демонстрации безработных в Европе, всех интересовала только «РИО». Журналисты перемысливали кости отправившимся на респаун игрокам, подсчитывали их финансовые потери и открыто зубоскалили по этому поводу. Приглашённые эксперты из числа высокопоставленных директоров компании «РИО» обсуждали изменения в рейтинге сильнейших кланов и альянсов, делали выводы об изменении сложившегося баланса сил, многословно философствовали и строили прогнозы о неизбежности масштабных войн за территории игровых королевств.

От этого льющегося отовсюду потока информации невозможно было закрыться, хотя я старался вообще не думать о «Расколоте Империи», о своём стёртом персонаже и впустую потраченных пяти годах жизни. Я пытался выбросить из головы прошлое и начать жить с чистого листа. Подал заявления на получение работы по специальности в несколько серьёзных компаний, даже съездил на одно собеседование. Расстались на обещании, что они мне перезвонят, что по сути означало «записали на всякий случай ваши контакты, но у нас имеются на примете более подходящие кандидаты». Пока ещё действовали абонементы, ходил в бассейн и в тренажёрный зал. Я изо всех сил старался начать новую жизнь, но уйти от своего прошлого не смог.

Едва я приобрёл новый визор взамен разбитому (самую дешёвую модель, только чтобы работала), как поступил звонок с номера «Синьор Габриэле. Не звонить!!!».

– Слышал, у тебя возникли проблемы, Кейн, – голос старого итальянца был непривычно холодным, что пугало сильнее обычного. – Твой персонаж удалён из игры. Надеюсь, у тебя имеются на этот случай запасные варианты действий.

Я внутренне собрался и постарался говорить как можно более уверенным голосом, поспешив заверить опасного собеседника, что предусмотрел такой расклад и вскоре смогу получить доступ к хранящимся в надёжном месте ценным трофеям. Точнее не я сам, но один мой хороший друг, которому я на днях сообщу координаты секретного хранилища и всю необходимую информацию. Я старался врать максимально убедительно, хотя пока что в данном направлении не сделал никаких шагов, но синьору Габи вовсе не нужно было знать о моих затруднениях и моём временном бездействии.

– Хорошо, Кейн, а то я уже начал волноваться, что ты забыл обо мне. Ценю людей, выполняющих свои обещания и вовремя оплачивающих долги. Теперь слушай внимательно. В числе выпавших с игроков предметов имеется легендарный лук богини охоты Артемиды, который игроки считают лучшим дальнобойным оружием в «Расколотой Империи Онлайн». Этот лук и будет ценой моих услуг. Когда твой знакомый будет готов забрать трофеи из хранилища, позвони мне, и я сообщу ник игрока, которому приватным контрак-

том нужно будет передать указанный предмет. После этого мы будем с тобой в расчёте. Если же тебе понадобится надёжный посредник, через которого можно по-тихому реализовать остальные ценные артефакты, ты знаешь, кому звонить. Да, и ещё. Раз уж мы по-прежнему хорошие партнёры, должен предупредить тебя об одной угрозе. Лидер альянса «Дикие Койоты» очень зол на тебя. Настолько зол, что объявил щедрую награду за информацию о твоём настоящем имени и домашнем адресе. Это страшный человек, контролирующий значительную часть наркоторговли в Мексике. И как только он получит интересующую информацию (а он её рано или поздно обязательно получит), жди опасных гостей. На твоём месте я бы сменил имя, уехал на край земли и затаился на пару лет.

После этих пугающих слов синьор Габи отключился, оставив меня стоять посреди улицы с трясущимися от волнения руками.

* * *

Утром следующего дня я вошёл в громадное офисное здание, в котором на сто шестидесятом этаже располагалась моя прошлая работа. Формальным поводом вернуться сюда был починенный мной рабочий ноутбук, который я собирался отдать Глебу Слепакову. Реально же я хотел пообщаться со своим приятелем совершенно на другую тему.

Его персонаж в «Расколотой Империи Онлайн» был Дроу-Некромантом сто шестого уровня. Весьма скромный результат для пяти лет игры, но главное он удовлетворял требованию уровня 80+ для возможности посещения Долины Златокудрых Дриад. А точнее филиала Банка Гремлинов, расположенного в Балинхейме, крупнейшем городе всей той сказочной долины. Банк Гремлинов славился своей неприступностью, пунктуальностью и конфиденциальностью. За ценные вещи, оставленные там на хранение в магической ячейке, можно было не переживать, какие бы катаклизмы, войны и нашествия драконов ни происходили вокруг. Вот только хранилище было оплачено мной лишь на месяц, из которого пять, а точнее даже уже шесть дней прошло. Осталось двадцать четыре дня, по истечению которых гремлины вскроют ячейку и страшно обрадуются попавшим к ним в лапы редчайшим сокровищам. Мне, пусть мой персонаж и был забанен, совершенно не хотелось, чтобы результатами моих трудов воспользовались совершенно другие игроки или банковские НПС-служащие, а потому я собирался опередить их.

Ещё когда только готовился к операции, я предположил, что имя устроившего светопреставление в Долине Гробниц рано или поздно вычислят, после чего недовольные игроки, а также любители халявы, не очень честными или совсем уж читерскими способами будут искать мои тайники в виртуальной игре. А потому магическое хранилище я оформил не на своего персонажа Шэдоу Кейна, а оставил имя владельца

пустым. Админов игры такой простой трюк конечно не обманет, но нечистоплотные игроки уже не смогут обнаружить сокровища Шэдоу Кейна при использовании служебных команд вроде вывода списка принадлежащих игроку предметов с указанием точных координат этих вещей. За использование служебных команд и другие читерские приёмы игроков в «РИО» нещадно отправляли в бан, но что такое временный или даже постоянный бан в сравнении с возможностью сообщникам читера заполучить игровые сокровища на многие миллионы золотых монет?

Именно поэтому я и не стал оформлять банковскую ячейку на своего персонажа. И сейчас фактически любой игрок мог получить доступ к хранилищу с трофеями, если выполнит четыре условия:

- 1) лично явится в отделение Банка Гремлинов в городе Балинхейм;
- 2) будет знать номер нужной магической ячейки;
- 3) будет помнить проверочный цифровой код;
- 4) будет иметь при себе специальный резной ключ.

Резной ключик мой персонаж имел при себе во время взрыва бочек с драконьей желчью и, если я правильно понимал сложившуюся ситуацию, тот ключ был безвозвратно уничтожен вместе с самим человеком-ассасином Шэдоу Кейном и всем его инвентарём. Однако имелся и дубликат ключа, который я создал на тот случай, если потеряю основной (а это очень легко было допустить, учитывая крат-

кое время неуязвимости и увеличенный шанс дропа предметов при смерти игроков). Дубликат ключа я хитро спрятал в очень непростом месте, куда случайные игроки не забредут. Причём этот предмет был заказан через НПС-посредника из Гильдии Воров у опять же НПС-ремесленника и никак игровыми алгоритмами не был связан с моим персонажем, так что даже если админы игры с помощью служебных команд будут просматривать все принадлежащие Шэдоу Кейну вещи на всех территориях «Расколотой Империи Онлайн», этого ключа они не обнаружат. Без ключа же ещё целых двадцать четыре дня никто не сможет претендовать на принадлежащие мне трофеи, даже если какими-то неигровыми приёмами вызовет информацию про банк, ячейку и цифровой код.

Собственно, моё предложение, с которым я сейчас шёл к бритоголовому приятелю Глебу, как раз и заключалось в том, чтобы он зашёл в игру своим Дроу-Некромантом после очень долгого более чем полуторагодового перерыва и отправился в Долину Златокудрых Дриад. Там забрал ключ, посетил Банк Гремлинов, открыл магическую ячейку и сразу же приватным контрактом отправил тот чёртов лук богини охоты Артемиды нужному персонажу. Это полностью закрыло бы мои обязательства перед опасным итальянцем, после чего я смог бы вздохнуть чуточку спокойнее. Остальные же трофеи я хотел предложить разделить поровну: половину пусть Глеб берёт себе, половину пусть передаст посредни-

ку, которого укажет синьор Габриэле. Деньги за реализацию трофеев я бы вскоре получил в реальном мире, после чего смог бы забыть о «РИО», своём персонаже и всех связанных с ним переживаниях.

По идее всё выглядело достаточно простым. Связывать «преступника-террориста» Шэдоу Кейна с неким непримечательным Некромантом невысокого уровня никто бы не стал. Да, наши персонажи когда-то очень давно общались и даже играли вместе, что админы вполне могли отследить, изучив логи четырёх-пятилетней давности. Вот только за прошедшие пять лет Шэдоу Кейн общался со многими сотнями и даже тысячами игроков, так что подозревать всех в пособничестве и отслеживать каждого у моих недоброжелателей не было никакой возможности.

* * *

Именно с такими мыслями я получил на ресепшн временный пропуск, подошёл к скоростным лифтам, вошёл в кабину и набрал на панели нужный этаж. Как вдруг был окликнут по имени. Я развернулся. Анита Смирнова. Как всегда улыбающаяся и довольная жизнью. Ну да, племянница хозяйина фирмы могла себе позволить приходить на работу позже остальных сотрудников. Я придержал двери лифта, пропуская девушку, и поздоровался с помощницей бухгалтера. Но едва двери закрылись, Анита задала вопрос, от которого у

меня едва не остановилось сердце.

– Артур, а это правда, что именно ты играл в «Расколотой Империи Онлайн» за Шэдоу Кейна?

За фальшивой улыбкой я постарался скрыть свой испуг и поинтересовался у собеседницы, почему она пришла к такому странному выводу.

– Глеб Слепаков вчера хвастался в бухгалтерии, что знает этот секрет, поскольку играл вместе с тобой. Да и другим сотрудникам он тоже это рассказал.

У меня просто земля ушла из-под ног. Вот же Глеб трепло! А я ведь считал его своим другом. Как же он меня сильно подставил... Мои руки непроизвольно сжались в кулаки. Между тем лифт уже доставил нас с Анитой до нужного этажа.

– Не хочешь, можешь не отвечать. Но как закончишь с делами, зайди на минутку в бухгалтерию. У меня лежит небольшой подарок для тебя.

Девчонка убежала, оставив меня стоять в растерянности возле лифтов. Вчера я всё же не удержался и посмотрел, какую же сумму предложил лидер мексиканского альянса «Дикие Койоты» за информацию об игроке, управлявшем Шэдоу Кейном. Лучше бы не смотрел, потому как сильно расстроился и потом долго не мог уснуть. Обещанных астрономических деньжищ любому хватило бы на безбедную жизнь до самой старости, причём даже его детям и внукам. А ведь кроме мексиканца имелось множество других богатых иг-

роков, предлагавших внутриигровые ценности и реальные деньги за интересующую информацию о Шэдоу Кейне. Вчера я боялся, что кто-либо из админов «Расколотой Империи Онлайн» поддастся соблазну и выдаст меня. Но беда пришла, откуда я совершенно её не ждал. Меня предал лучший друг! Именно что предал, поскольку его действия поставили под угрозу мою жизнь. Слова Глеба слышали десятки сотрудников компании, и я нисколько не сомневался, что некоторые из них (а возможно даже сам Глеб Слепаков) уже передали информацию обо мне заинтересованным сторонам в надежде на получение премиальных. Да и Анита Смирнова меня тоже узнала и, не исключено, что прямо сейчас сообщает моим преследователям о моём точном местонахождении.

Что ж, нужно исходить из того, что моё имя вычислили и даже узнали, где я сейчас нахожусь. Но что теперь делать? Срочно уходить из офиса и возвращаться домой? Наверное... хотя какой в этом смысл? Глеб Слепаков знает мой домашний адрес, к тому же в бухгалтерии и в отделе кадров эта информация также имеется. Да и не только тут на фирме есть адрес арендуемой мной квартиры, но и в полиции, в налоговой, в военкомате и вообще в тысяче других мест. В том числе и в компаниях, куда я последние дни подавал свои резюме в поисках работы. Я ведь нисколько не прятался и подавал правдивую информацию о себе, своих контактах и адресе проживания.

Срочно переехать в другое место, в гостиницу или куда ещё? Хорошо бы, вот только в любом отеле обязательно считывают сканером данные с идентификационного чипа заселяющегося, а там содержится и Ф.И.О., и уникальный номер социального ID, и вообще вся краткая информация о человеке. К тому же платить за проживание тоже придётся с оформленной на меня банковской карты, так что я неминуемо засвечусь, и новое моё место моментально будет обнаружено.

Кроме опасности обнаружения при заселении в гостиницу не стоило сбрасывать со счетов бесчисленные городские камеры слежения, полицейские дроны и сканирующие рамки при входах в метро и на остановки наземного городского транспорта. Пройти по современном мегаполису, ни разу не попавшись в поле зрения камер и полицейских дронов, почти нереально. И если уж за меня взялись серьёзные преследователи, эти люди сумеют подкупить сотрудников полиции, а у тех запрос данных с серверов и отслеживание нужного человека по данным камер займёт всего несколько секунд.

А миллионы горожан с визорами на лицах? Если информация о настоящем имени Шэдоу Кейна просочится в широкие массы (а она рано или поздно обязательно просочится), сколько сотен тысяч из них примут участие в «охоте на человека» и настроят свои визоры выискивать меня среди прохожих ради щедрой награды? Нет, скрыться однозначно не получится... по крайней мере, без предварительной под-

готовки.

Я тяжело вздохнул, поскольку пришедший в голову план, хоть и позволял уйти от тотального контроля, но имел очень серьёзные последствия. После такого меня будут искать не только игроки «РИО» и жаждущие мести мафиози, но и городская полиция и другие службы. Однако другого выхода я не видел. Решившись, направился по длинному офисному коридору напрямиком к кабинету начальника технического отдела. Улыбался знакомым, здоровался с бывшими коллегами, коротко отвечал на вопросы о жизни. И заодно обратил внимание, как один из бывших коллег при виде меня удивлённо остановился, после чего резко изменил направление движения и поспешил на своё рабочее место. Явно спешил кому-то сообщить, что заметил меня в офисе.

Ключа от двери начальника отдела у меня не было, да и меняющийся случайным образом раз в неделю код я также не знал, но это меня не остановило. Уволившийся пару месяцев назад предыдущий начальник, при всех своих колоссальных знаниях и впечатляющей эрудированности, был весьма рассеянным человеком и регулярно то забывал действующий сейчас код, то захлопывал свою карту-ключ внутри кабинета, когда отправлялся на обед или куда-то ещё. В таких случаях именно меня начальник просил отпереть двери его кабинета дубликатом ключа. А поскольку происходило такое достаточно часто, я в конце концов по просьбе начальника просто перепрограммировал замок и создал универсальный

код, который никогда не менялся и отпирал дверь даже без ключа. Такое не приветствовалось принятыми в компании строгими правилами безопасности, так что о нашей «маленькой хитрости» мы никому сообщать не стали.

Так и есть, старый код успешно подошёл, дверь беззвучно отворилась. Я вошёл в кабинет, так и не ставший моим, и сразу же увидел у дальней стены стоящего спиной ко мне Глеба Слепакова. Тот вывел на большой настенный экран данные с камер наблюдения и, надев наушники с микрофоном, на повышенных тонах разговаривал с кем-то. На бритом затылке моего бывшего приятеля отчётливо виднелась белая квадратная нашлапка медицинского пластыря, прикрывающая ещё не полностью зажившее место вживления кибернетического разъёма. Я всё-таки не ошибся тогда в предположении, что коварный приятель знал о моём увольнении задолго до того, как оно случилось, а скорее всего сам приложил к этому свою руку...

– Не вижу его! Куда он мог деться? Ты же говорил, что Артур минуту назад был возле кофе-машины!

– Меня ждёшь? – задал я вопрос ехидным тоном, одновременно с этим нанося удар по голове предателя тяжёлым рабочим ноутбуком, который я принёс с собой после ремонта и при входе в кабинет достал из сумки на плече.

Надёжная модель, созданная для военных, сотрудников спасательных служб и работы в экстремальных условиях. Прочный титановый корпус, устойчив к пыли, тряске и ко-

лебаниям температур в широком диапазоне. На медведя с таким можно ходить, не то что использовать для оглушения бывших друзей. Глеб рухнул, как срубленное под корень дерево, и затих на полу. Не теряя ни секунды, я отстегнул у него от пояса брелок со связкой ключей и поспешил на выход из кабинета.

Меня интересовала следующая по коридору дверь. Склад. Там среди старых плат и всевозможного оборудования хранились несколько «блокираторов меток» – специальных устройств, полностью экранирующих сигналы с вживлённых в тела людей чипов или даже искажающих информацию. Полгода назад три таких блокиратора разных моделей были переданы компании Управлением Специальных Операций Министерства Обороны для тестирования производимого нашей компанией сканирующего оборудования. Насколько я знал, эти блокираторы ещё не были возвращены заказчику, и именно они меня сейчас и интересовали.

Тяжелая бронированная дверь на склад послушно открылась. Прямо над дверью располагалась камера наблюдения, так что меня однозначно увидели. Охрана на фирме очень бдительная и дотошная, по-другому в таком серьёзном бизнесе нельзя. Но дежурному охраннику потребуется какое-то время разобраться в том, что происходит. Программа идентификации личности меня наверняка уже опознала и выдала ответ, что подошедший к складу, хоть и выведен сейчас за штат, но продолжает числиться среди сотрудников ком-

пани, причём ранее неоднократно уже входил в эту дверь на законных основаниях. Я мстительно усмехнулся. Что ж, отдельный привет генеральному директору компании за моё «выведение за штат» вместо положенного по закону увольнения с выплатой выходного пособия! Ну сэкономил ты тогда на мне какие-то копейки, зато проблем сейчас приобретёшь в сотню раз более серьёзных для твоего бизнеса. Объясняйся теперь перед заказчиками из Министерства Обороны, куда пропало доверенное твоей фирме очень ценное оборудование.

Я закрыл за собой дверь и начал осмотр помещения склада, при этом отсчитывая затраченное время. Сейчас охранник наверняка сверяется с журналами и списками допусков. Не обнаружит моего имени в списке и начнёт советоваться со своими коллегами. Затем позвонит моему формальному начальнику Глебу Слепакову... Тот конечно не ответит... На повторный звонок также не ответит... Где-то минут пять в запасе у меня есть. Что дальше будет делать охрана, я не представлял, но директоров они едва ли осмелятся тревожить по такому пустяку. Так что, если управлюсь тут на складе быстро, а затем буду вести себя естественно, у меня имелся неплохой шанс дойти до лифтов и вообще покинуть здание.

Прошло две минуты, а я всё никак не мог найти, в каком из множества ящичков лежат эти чёртовы блокираторы. Даже предположил, что я опоздал, и оборудование уже вернули

военным. Но тут на самом видном месте на стеллаже у стены обнаружил коробку с одним из них. Аллилуйя! Мобильная модель в виде небольшой металлической пластины, которую полагается носить в кармане одежды напротив сердца. И программатор к ней в комплекте. Я быстренько переложил оборудование в свою сумку и вышел с территории склада.

Защёлкнул металлическую дверь и даже нарочито для наблюдателей проверил, действительно ли дверь надёжно заперлась. Моё поведение должно выглядеть естественным для наверняка внимательно наблюдающих за мной охранников. После чего я направился по коридору, стараясь шагать нормальным темпом и не переходить на бег. Нога снова стала побаливать, но я стиснул зубы и пытался не обращать на боль внимания.

Никто меня не останавливал, никто не требовал от меня отчёта о посещении охраняемого склада, в который у меня не было положенного допуска. Всё пока что проходило на удивление гладко. Хотя я понимал, что в любую секунду ситуация может измениться, особенно если кто-нибудь обнаружит валяющегося в своём кабинете без сознания начальника технического отдела. Ещё сотня метров по коридору, и наконец-то будет спасительный лифт. Затем нужно будет спуститься на сто шестьдесят этажей, выбраться из здания, после чего я буду спасён...

– Артур, ты уже закончил с делами? Зайди-ка на минутку в бухгалтерию.

Знакомый голос раздался, когда до лифта мне оставалось два десятка шагов. С огромным трудом я подавил рвущийся наружу раздражённый рёв, но когда повернулся к стоящей неподалёку Аните, на моём лице уже была натянута приветливая улыбка.

– Да, конечно, – я поплёлся за девушкой в обратную от спасительного выхода сторону.

В кабинет бухгалтерии мы заходить не стали. Возле самых дверей Анита попросила меня подождать, скрылась внутри и через пару минут вышла с небольшим конвертом в руках.

– Держи, Артур. Это небольшая компенсация от компании за то, что с тобой поступили несправедливо. Я ведь, как только узнала о твоём увольнении, сразу же связалась с дядей и попросила восстановить тебя в должности. Дядя не стал вмешиваться в управление компанией и отменять решение генерального директора, но согласился выплатить компенсацию. В конверте банковская карта с балансом в семьсот единиц. Понимаю, что это совсем немного, но это всё, что мне удалось добиться для тебя. Деньги находятся на обезличенном счёте и могут тебе понадобиться. Особенно если Глеб Слепаков не врал, и ты действительно играл за Шэдоу Кейна.

– К сожалению, Глеб не врал... – тяжело вздохнул я и спрятал конверт во внутренний карман куртки.

Не знаю уж зачем, но я решил признаться этой девушке, которая единственная из всех пыталась мне хоть чем-то по-

мочь. Анита посмотрела мне в глаза, улыбнулась и проговорила негромко.

– Спасибо за откровенность, Артур. На Параде Альянсов ты действовал очень профессионально и эффектно. Впечатлена. Нужно быть очень смелым человеком, чтобы на такое решиться. Жаль, что мы слишком мало общались тут на работе, и я почти ничего не знаю о тебе настоящем. Но тогда... – мой коммуникатор в кармане тренькнул, сообщая о пришедшем сообщении. – Это мой личный номер телефона. Только для друзей. Если захочешь пообщаться, звони.

Дальнейшее общение с очаровательной девушкой было прервано самым грубым образом. По офису прокатился мерзкий вой сирены, одновременно с этим со стороны ведущего к лифтам коридора послышался звук опускаемых решёток.

– Что это? Пожарная тревога? – удивилась и даже испугалась моя собеседница.

– Наверное, – я старался выглядеть спокойным, хотя меня сейчас просто колотило от волнения и досады на самого себя.

Ну что я за идиот! Заболтался и не успел уйти из опасной зоны! Знал же, что время у меня сильно ограничено, но нет, пошёл за симпатичной девчонкой и в результате потерял вообще всё. Я озирался, словно затравленный зверь, ища способы спасения. Идея!!!

Я подбежал к расположенному всего в пяти шагах от ме-

ня заблокированному выходу на пожарную лестницу, разбил кулаком стекло панели сигнализации и вдавил красную кнопку. К уже существующей сирене добавился вой пожарной тревоги, дверь на пожарную лестницу открылась. Но сто шестьдесят этажей? Нечего было и думать быстро спуститься, тем более с моей больной ногой. Когда я в конце концов доберусь до первого этажа, внизу меня наверняка уже будут ждать. Впрочем, во всех современных высотных зданиях предусмотрены способы спасения с верхних этажей, на которые не достают лестницы пожарных машин.

Я метнулся к двери бухгалтерии. Не обращая внимания на перепуганных тёток, подбежал к ближайшему тяжёлому окну и распахнул его. Обычно окна на высоких этажах офисных зданий заблокированы в целях предотвращения несчастных случаев, но на время действия пожарной тревоги блокировка снимается. Где-то тут, под подоконником должен быть спасательный набор... Есть! Респираторная маска мне не была нужна, её я отшвырнул, но вот широкий пояс потянул и тут же, не мешкая, надел на себя. Застегнул ремни на груди крест-накрест, проверил соединение обвязки с тросом, накинул на плечо сумку и... под вопли и визги перепуганных женщин выпрыгнул в распахнутое окно!

Трос со свистом разматывался, я с ускорением летел вниз, но перед самой землёй началось плавное торможение. Затем последовал чувствительный рывок, я завис всего в метре над бетонными плитами. Отстегнулся, прыгнул на землю и

прокомментировал наблюдавшим моё приземление зевакам у автомобильной стоянки, что проводится обычное плановое испытания средств спасения при пожаре.

Поправил на плече сумку с ноутбуком и блокиратором, довольно похлопал по карману с бумажным конвертом и, слегка прихрамывая, направился по аллее вглубь парка подалее от любопытных глаз.

Глава четвёртая. Всё приходится делать самому

Мне пришлось пригнуться, чтобы войти в комнатку отеля. Закрыв за собой расшатанную пластиковую дверь, я осмотрел своё новое жилище. Крохотная коморка дешёвого капсульного отеля, полтора на два метра. Тут даже стоять в полный рост не получалось, приходилось пригибать голову. Узенькая одноместная кровать без постельного белья. Выдвижной столик. Встроенный в тумбочку маленький холодильник. На стене напротив кровати небольшой покосившийся телевизор (неужели кто-то ещё пользуется такой древностью вместо нормального визора?). Все удобства в конце коридора, там же душевая и кухня.

Скромно, по-спартански. Но мне уже доводилось так жить во время учёбы в институте, да и первый год на работе я тоже провёл в подобном отеле, прежде чем смог позволить себе снимать квартиру в спальном районе столицы. Так что жаловаться на судьбу не стоило, сотни миллионов людей по всему миру так жили, и даже семьями как-то умудрялись размещаться в столь стеснённом пространстве. Главным достоинством капсульных отелей была их низкая цена: всего за пятнадцать единиц в месяц ты был обеспечен крышей над головой, собственной комнатой и каким-никаким минимальным

комфортом. А самое главное таких отелей по Москве были многие тысячи, учёт постояльцев не всегда вёлся на должном уровне, и отыскать в них конкретного человека являлось весьма нетривиальной задачей, особенно если беглец затаился и не выдаёт себя неосторожными действиями.

Освещение в номере работало, а возле кровати в стене виднелся сетевой разъём, что обещало стабильное соединение и хорошую скорость передачи данных. Вентиляция также работала, а во встроенном шкафу обнаружилась вешалка для одежды и даже запечатанный в полиэтиленовую плёнку комплект постельного белья. Неплохо, честно говоря я ожидал худших условий, так что вообще грех был жаловаться на судьбу. Я сразу же переложил купленные продукты в холодильник, поставил ноутбук на зарядку и заодно сразу запустил скачивание клиента игры. Разувшись, плюхнулся на матрас и вытянул уставшие после такого безумного дня ноги. Наконец-то можно было чуть расслабиться. В то, что я до сих пор жив и нахожусь на свободе, мне даже самому не верилось.

После моего эффектного бегства из офиса я провёл весь день, бродя по огромному мегаполису и посещая некоторые магазины, возле которых не увидел камер наблюдения. Всю имевшуюся у меня на личной банковской карте сумму сразу же снял в банкомате, а саму пластиковую карту уничтожил. Отключил функцию телефона на визоре и в настройках убрал передачу своих геоданных.

Сменил свою одежду на неприметную, купленную по дешёвке на распродаже, предыдущую сдал в магазин сезонд-хенда. Подстригся, сменил причёску и осветлил волосы в автоматическом киоске-парикмахерской. Поскольку имеющийся у меня зеркальный визор закрывал лишь верхнюю часть лица, постарался поработать над нижней половиной. Купил в аптеке ватные диски и подложил под верхнюю губу валики из ваты, в киоске сувениров и товаров к праздникам приобрёл накладные усы и бородку. Вроде совсем небольшие произвёл изменения, но я сам себя не узнал в зеркале, а значит имелся неплохой шанс, что и возможные преследователи меня не опознают.

Но главное я включил блокиратор метки, разобрался с его настройками и скорректировал данные, которые теперь будут отображаться при моём сканировании. Итак, кто я теперь? Я вытащил из сумки программатор и посмотрел на экран, чтобы ещё раз заучить свои новые данные и уж точно не забыть.

Григорий Сотский. 22 года. Социальный рейтинг С2.

Гражданин Киргизии. Бывший студент Бишкекского Сельскохозяйственного Института, факультет коноплеводства. Отчислен с 3-го курса института за аморальное поведение. Приговорён в полутора годам условно за хранение наркотиков. Срок наказания отбыл. Переехал в Российскую Федерацию. Документы на получение российского гражданства поданы в 17-ое отделение ФМС Москвы и ожидают

обработки.

Кто-то может сказать, мол, что ещё за фарс, неужели нельзя было создать более реалистичную личность без всех этих аморальных поведений, хранения наркотиков и изучения конопли в институте? Может и так, хотя по моему многолетнему опыту работы в компании, занимающейся системами опознания личности и имевшей дело с тысячами фальшивых биографий нелегалов, полицейские с большей готовностью верят именно такой вот искромётной биографии, где всю жизнь проверяемого человека видно как на ладони, нежели усреднённому и неприметному «Иванов Иван Иванович, не был, не состоял, не привлекался».

К тому же выбор именно Киргизии был не случаен. Среднеазиатские государства вообще достаточно неохотно предоставляли данные о своих гражданах спецслужбам других стран, а в Бишкеке к тому же недавно сгорел государственный дата-центр, безвозвратно утеряны были все данные о миллионах граждан страны, а потому получить проверочную информацию из Киргизии в данный момент было нереально. Сегодня меня дважды сканировали пролетавшие полицейские дроны, а на входе в торговый центр остановил и проверил патруль. И ничего, никаких вопросов данные с моего чипа у проверяющих не вызвали, задерживать для более тщательной проверки меня не стали.

Вечером я даже настолько поверил в свою незаметность, что хотел было вернуться в арендуемую квартиру и забрать

оттуда свои вещи, прежде всего мощный игровой компьютер. Но хватило ума предварительно обойти здание и посмотреть на окна своей квартиры. В одном из них, на кухне, горел свет. Сам я никогда не оставлял свет включённым при выходе из квартиры, а значит в жилище находился посторонний. Кто-то разузнал мой адрес и сумел вскрыть входной замок. Кем бы он ни был, встречаться с ним я не пожелал и поспешил удалиться. Поискал в Сети адреса дешёвых гостиниц, выбрал одну на окраине города и заселился в неё без малейших проблем, заплатив наличными.

* * *

Меня разбудил стук, я повернул голову. По гостиничному коридору в сторону кухни проходила семейная пара с ребёнком лет трёх, и этот карапуз остановился у прозрачного окна моей капсулы и с интересом разглядывал нового постояльца, при этом стучал мне кулачком в стекло. Я улыбнулся ребёнку и приветливо помахал рукой, отчего малыш засмутился и побежал догонять родителей. Невольно обратил внимание, что в противоположном номере молодая женщина с рыжими волосами готовится ко сну и переодевается. Она хоть и повернулась спиной к общему коридору, но не особо-то стеснялась проходящих постояльцев.

В капсульных отелях традиционно не принято днём и вечером занавешивать окна шторой или жалюзи, закрывают их

лишь когда ложатся спать. Почему? Возможно чтобы чаще видеться и общаться с соседями, или чтобы визуально в твоём номере казалось больше пространства, ведь на трёх квадратных метрах при полной изоляции можно быстро сойти с ума. Вот и я по привычке не зашторил поначалу окно, но сейчас всё же решил не искушать судьбу и опустил пластиковые жалюзи, отрезая свой номер от внешнего мира. Пусть соседи считают меня странным и нелюдимым, зато меньше будет шанс, что меня опознают и выдадут преследователям.

Игровой клиент ещё не скачался, загрузка находилась на семидесяти процентах, так что ещё имелось время всё обдумать и подготовиться к первой игровой сессии за нового персонажа. Да, я решил посетить банк гремлинов в Балинхейме самостоятельно, не полагаясь на помощь других игроков. Ведь если даже близкий друг меня предал, совершенно не было никакой гарантии, что другие знакомые мне по «РИО» игроки не поступят также. Да и Шэдоу Кейн всегда был одиночкой и за все годы игры не сошёлся ни с кем до настолько доверительных отношений, чтобы можно было тому человеку открыться и рассказать о многомиллионном сокровище в банковской ячейке.

Можно было конечно признать поражение и рассказать Синьору Габи о магической ячейке и способе достать оттуда вещи. Всемогущий итальянец наверняка нашёл бы исполнителей на то, чтоб вытащить из ячейки все ценности, и сумел бы реализовать трофеи с выгодой для себя. Он даже возмож-

но простил бы в таком случае мой долг, хотя... честно говоря, вряд ли. Не в духе сурового итальянца была милость к проигравшим и слабым, таких он откровенно презирал. Более вероятно скостил бы долг бы лишь частично, а остаток суммы заставил бы отработать тяжким неблагодарным трудом в разных MMORPG. Но скорее сдал бы меня преследователям, поскольку в глазах сурового и практичного Синьора Габриэля я бы потерял хоть какую-либо ценность, а сумма за мою голову была обещана солидная. Так что сдаться и сложить лапки – не выход, да и охота на меня в таком случае бы не прекратилась, и проблемы бы не исчезли. Поэтому нужно действовать и пробовать добраться до заветных сокровищ, причём лучше всё делать самому, ни на кого другого не надеясь.

При этом я понимал, что зайти в «Расколотую Империю Онлайн» по фальшивому социальному ID не получится, а мой настоящий ID внесён в чёрный список. Популярная игра славилась тем, что при создании персонажей проводилась тщательная проверка предоставленной персональной информации, и подсунуть «левые» данные у игроков не получалось. Точнее, выдуманная биография иногда сперва «прокатывала», и человек начинал играть в «РИО», но через несколько часов или дней неизбежно наступала блокировка. Такая строгая проверка служила защитой от всевозможных мошенников, педофилов, внесённых в списки Интерпола террористов и членов запрещённых сект, разыски-

ваемых преступников и прочей мрази, чтобы они не могли использовать популярную игру в своих незаконных целях. Администрация «РИО» очень гордилась дотошной проверкой новых игроков и постоянно в своих рекламных кампаниях упоминала об этом.

Но такая скрупулёзная проверка в отношении каждого нового игрока проводилась всего лишь раз, поскольку требовала от администрации серьёзных затрат ресурсов. И если игрока не банили в первые два-три дня, дальше он мог играть спокойно и не опасаться блокировки. Не собиралась и проводиться проверка (об этом я прочёл в игровых новостях) сорока миллионов игроков MMORPG «Небесные Клинки», которые в этом месяце вливались в игровой мир «Расколотой Империи». В «Небесных Клинках» не существовало проверки по социальным ID пользователей при регистрации новых персонажей, но такое огромное количество игроков невозможно было проверить в разумные сроки, и потому директорами была достигнута договорённость, что все сорок миллионов игроков «Небесных Клинков» будут допущены в объединённую игру без какого-либо фильтра.

Именно по этой причине сейчас я скачивал именно MMORPG «Небесные Клинки», а не «Расколотую Империю Онлайн». Первое соединение миров произойдёт уже через две недели, руководство объединённой игры обещало глобальный ивент по этому поводу с участием игроков обеих виртуальных вселенных, хотя никаких подробностей пока

что не сообщало. Зато уже было объявлено, что территории двух игр будут соединены по принципу «Древа Миров» Иггдрасиля – мифического колоссальных размеров дерева-ясени, чьи ветви являются существующими регионами в «РИО» или «Небесных Клинках» и соединяются у «ствола», где будут открыты быстрые переходы в другие некогда очень удалённые или вообще недостижимые территории.

Было анонсировано появление трёх подобных переходов в «ствол Иггдрасиля» на территориях «Небесных Клинков» и сразу одиннадцати таких соединений в различных королевствах «РИО». Таким образом создавалась система быстрых перемещений между регионами огромной объединённой игры, что сильно облегчало жизнь игрокам. Точки будущих соединений уже были объявлены разработчиками, и я с интересом ознакомился со схемой.

Долина Златокудых Дриад не вошла в список напрямую подсоединённых к Иггдрасилю территорий, что конечно расстраивало. Придётся мне идти до долины и её столицы Балинхейма, причём идти немалое расстояние. Ближайшую к долине точку перехода разработчики предполагали расположить в Паучьем Лесу, и я невольно подёрнул плечами от неприятных воспоминаний. Бывал в тех краях своим человеком-ассасином, и хоть никогда не страдал арахнофобией, но такое количество всевозможных монстров-пауков могло вывести из душевного равновесия кого угодно. Паучий Лес являлся, мягко говоря, не самой пользующейся популярностью

стью у игроков территорией, хотя некоторые предлагаемые там квесты были достаточно интересными и хорошо вознаграждались.

Видимо именно ради популяризации Паучьего Леса и заселения его посёлков живыми игроками на той территории разработчики и захотели сделать точку перехода к стволу Иггдрасиля. Не знаю, не знаю... Игроки мирных профессий предпочитали обычно более безопасные места для проживания, а любители острых ощущений достаточно быстро «перерастали» Паучий Лес, и обитающие там монстры становились для них не особо опасными и скучными. Для посещения Паучьего Леса требовался уровень персонажа 80+, а к уровню где-то сотому – сто десятому игрок как правило уже выполнял все более-менее интересные задания Паучьего Леса и перебирался в другие территории. Кстати... восьмидесятый уровень. Его вообще реально достичь всего за пятнадцать-восемнадцать дней?

Я убрал ноутбук на столик и задумался. Восьмидесятого уровня мой Шэдоу Кейн достиг лишь к концу третьего месяца игры, причём это считалось достаточно быстрым результатом. Это ведь только в самом начале игры возможно делать по десять-пятнадцать уровней за сутки, но затем каждый новый уровень будет даваться всё труднее и труднее, и для его получения нужно будет набирать всё больше и больше опыта. Возможно ли в принципе достигнуть восьмидесятого уровня всего за восемнадцать дней? А дольше ведь было

никак нельзя, поскольку моему персонажу ещё понадобится как минимум дня три-четыре на проход через опасный Паучий Лес до Долины Златокудых Дриад, а затем ещё путь по самой долине до Балинхейма к столь желанному магическому хранилищу.

Наверное это нереально. Хотя... сейчас действовала рекламная акция в честь объединения двух виртуальных миров, и каждый новый созданный персонаж «Небесных Клинков» или «РИО» на целую неделю получал утроение набираемого опыта. Но всё равно едва ли возможно, даже с учётом утроения опыта, достичь восьмидесятого уровня за столь короткий срок. Всё? Финита ля комедия, нечего и пытаться? Разве что... я тяжело вздохнул, снова взял ноутбук и открыл правила игры. В «Расколоте Империи Онлайн» для желающих пощекотать себе нервы имелся режим «Хардкор», при котором игрок получал больше опыта и лучшие трофеи за выполнение заданий, но при этом, словно в реальной жизни, имел всего одну жизнь. Данный режим по понятным причинам не пользовался особой популярностью игроков, особенно боевых классов, но всё же такие экстремалы встречались. Есть ли что-то подобное в «Небесных Клинках»?

Оказалось, что есть. В полтора раза больше опыта за все выполненные задания, убийство монстров и другие игровые действия, возможность получения уникальных наград и достижений. Но также всего лишь одна жизнь у персонажа, и любая смерть становится окончательной...

Я снова отложил ноутбук и задумался. За первый месяц игры в «РИО» мой человек-ассасин Шэдоу Кейн погиб раз сто, если не больше. Я тогда лез во все возможные и невозможные авантюры, брал незнакомые квесты и посещал опасные локации, сражался с монстрами, описания которых ещё не было в составленной игроками игровой базе знаний. Да и самой-то базы знаний тогда ещё не было, она появилась гораздо позже, в том числе благодаря и добытым моим персонажем сведениям. А ещё я вызывал на PvP других игроков, далеко не всегда правильно рассчитывая собственные силы и нередко расплачиваясь на своё безрассудство. В общем смертей за первый месяц было много...

С тех пор я конечно стал опытнее, многому научился, вошёл в число ТОП-50 игроков и развил молниеносные рефлексы, уже на автоматизме реагируя на многие виды атак. Но всё же, сумел бы я пройти первый месяц игры вообще без единой смерти абсолютно нубовским персонажем с малым количеством хипоинтов и без появившихся со временем навороченных навыков и смертоносных приёмов? Сложный вопрос, но явно это был серьёзный вызов моим способностям.

Допустим, я буду играть на «Хардкоре», ни разу не умру при этом и всю первую неделю буду получать бонус аж в 450% к набираемому опыту. Со второй недели этот бонус снизится до 150%, но всё равно останется весьма ощутимым. Это конечно упрощало набор опыта, но всё равно придётся

очень постараться, чтобы уложиться в срок.

Кстати, а сколько опыта нужно для получения 80-го уровня? Я открыл справочные материалы по «Небесным Клинкам» и вчитался в таблицы. Гм... ровно пять миллионов очков опыта требовалось для прокачки персонажа с первого до восьмидесятого уровня. Пять миллионов единиц экспы. На трёхсот семидесятом уровне это было вообще ничто, за каждого убитого Шэдоу Кейном рядового НПС уровня 380-400 давали больше, но на начальных уровнях пять миллионов это много. Очень много. За Королеву-Саламандру – финального босса очень сложного огненного данжеона, который мой Человек-Ассасин 74-го уровня прошёл в соло самым первым из всех игроков «Расколотой Империи» и получил своё первое достижение, помнится, мне дали сто двадцать тысяч единиц опыта, причём сдох мой Ассасин раза четыре, прежде чем сумел пройти подземелье. А тут сразу пять миллионов. И ведь этот опыт нужно будет где-то добыть, а значит рисковать, убивать монстров и выполнять сложные квесты...

Ладно, прорвёмся. Сейчас же нужно было определиться с самым главным: за какую расу и игровой класс я буду играть в «Небесных Клинках», и где находится ближайшая точка перехода в «ствол Иггдрасиля», из которой я смогу попасть на привычные и знакомые территории «Расколотой Империи Онлайн». Я снова углубился в изучение карт и справочных материалов по незнакомой пока что мне игре.



К тому моменту, когда тренькнул сигнал, извещающий об окончании загрузки и установки MMORPG «Небесные Клинки», я уже определился с выбором. Собственно, тут даже особо выбирать не пришлось, поскольку единственной территорией, где и появлялись новые игроки, и при этом вскоре планировалось появление перехода в «ствол Иггдрасиля», были «Волчьи Пустоши». Во всех других случаях путь от начальных нубо-локаций до ближайшей точки перехода к территориям «Расколотой Империи» был многократно длиннее и сложнее, и я мог банально не уложиться в срок.

Хотя и с «Волчьими Пустошами» всё было непросто.

Западное побережье пустошей, где начиналась игра, и точку перехода в ствол «Иггдрасиля» разделяло порядка трёхсот километров. По наполненным опасными тварями лесам и болотам, по территориям конкурирующих кланов, где игроку были не рады, и требовалось выполнение множества квестов для улучшения отношений с местными аборигенами хотя бы до нейтральных, после чего они соглашались вести с игроком торговлю и пускали на ночлег. Но главное западные и восточные территории «Волчьих Пустошей» разделяла широкая Белая Река, преодолеть которую представлялось весьма непростой задачей. Мосты через Белую Реку имелись, и даже два, но за их контроль велась кровопро-

литная война между игровыми альянсами, и чужаков там не приветствовали.

Населяли же «Волчьи Пустоши» три основные расы:

* Птицелюди. Крылатые летающие создания, обитающие преимущественно в северных и северо-западных скалистых территориях «Волчьих Пустошей», а также отдельными поселениями в Студёных Горах на северо-востоке. Наиболее многочисленная раса данного игрового региона, и именно птицелюдей выбирало более шестидесяти процентов игроков, решивших стартовать с «Волчьих Пустошей».

* Зверолюди. Несколько видов разумных существ, напоминающих полу-человека – полу-животное. Полуволки, полульвы, полуроссомахи и другие виды, обитающие в западных прибрежных и центральных территориях «Волчьих Пустошей». Крепкие, выносливые, в рукопашном бою как правило превосходящие птицелюдей того же уровня, но в отличие от последних, неспособные к полётам.

* Хаджиты. По внешнему облику тоже вроде как зверолюди человеко-кошки, вот только считающие себя отдельной расой и абсолютные нетерпимые к остальным зверолюдям любых других видов. Засели южные пустынные и восточные холмистые территории «Волчьих Пустошей». Что удивительно, хаджиты при всей своей нетерпимости к зверолюдям прекрасно уживались с заселившими те же территории людьми-кочевниками.

Для начала я рассмотрел вариант птицелюдей. А что, спо-

способность к полёту сразу же решала множество проблем, да и перемещение по воздуху представлялось гораздо более простым и безопасным занятием, нежели идти пешком через все кишасщие опасными монстрами локации. К тому же само название «Небесные Клинки» говорило том, что игра заточена под летающие расы и представляет обширный функционал для сражений именно в воздухе.

Но это только на первый взгляд. Все игровые расы были достаточно хорошо сбалансированы, и умение летать подразумевало слабости в других направлениях. Боец наземной расы обладал большим запасом Очков Здоровья и Очков Выносливости в сравнении с бойцом-летуном схожего уровня, был заметно быстрее и смертоноснее, и как правило крошил в капусту своего оппонента, если последний был настолько неосторожен, что связался с «наземником» и не смог улететь. Нужные мне пять миллионов очков опыта нужно было ещё заработать, в том числе в сражениях со всевозможными НПС-монстрами, и проще убивать врагов более сильным и приспособленным для сражений персонажем.

Можно было, конечно, пойти по пути мага или стрелка из дальнобойного оружия, в таком случае крылья позволяли держать дистанцию и проводить атаки сверху. Но в «Небесных Клинках» в избытке хватало и летающих тварей, и далеко не от всех возможно было оторваться на скорости, так что ближний бой всё равно был неизбежен. Да и Очки Выносливости вовсе не бесконечны, а полёт требовал серьёзных

их затрат, так что, особенно на раннем этапе игры, летуны вынуждены были спускаться на землю для отдыха и становились в этот момент особенно уязвимыми. Последним же аргументом, заставившим меня окончательно отказаться от идеи полёта, стала прочитанная на форуме игры информация, что Белую Реку невозможно преодолеть по воздуху из-за поставленного по всей её длине магического барьера, так что даже летуны вынуждены использовать мосты или искать обходные пути через горы на севере или южные моря.

Хаджит? По большей части хаджиты были торговцами или ворами, поскольку у этой расы имелись уникальные бонусы именно к этим видам деятельности. Хорошие спутники второго плана, поддерживающие основных «танков» и «дамагеров» группы. Очень полезные игроки в группе, но никак не игроки соло.

А значит решено, выбираю для игры зверочеловека. Конкретно волка. Именно внешний вид людей-волков мне больше всего понравился из всех предложенных игрой вариантов, да и врождённые бонусы к живучести, выносливости и боевым характеристикам также нельзя лучше подходили к поставленной задаче.

Была полночь, когда я сходил на кухню и подкрепился разогретым в микроволновке овощным супом и рисовой лапшой с чем-то отдалённо напоминающим рыбную котлету. Умылся, привёл себя в порядок и, вернувшись в свой крохотный номер, запер двери. Лёг на кровать, подсоединил ви-

зор к ноутбуку и приготовился к первой своей игровой сессии за человеко-волка.

Хотя... на ум в последнюю секунду пришла мысль, что человека можно определить по его голосу, а образец голоса Шэдоу Кейна у администрации игры наверняка имелся. А потому мне нужна была программа-надстройка к микрофону, искажающая голос говорящего. Таких в Сети нашлось немало, в том числе бесплатных. Я установил программу и протестировал. Всё работало как надо – мужской живой голос, не безжизненно-машинный, а главное совершенно непохожий на мой естественный.

Вот теперь я был полностью готов. В игру!

Глава пятая. Третья попытка

Насколько же у «Небесных Клинков» красивая начальная заставка! Схлестнувшиеся в воздушном сражении крылатые бойцы, звон мечей, пробитые стрелами белые лебединые крылья, очень эффектные и разрушительные заклинания. Хотя графика у меня заметно «подлагивала». Не слайдшоу, конечно, но периодически возникающие фризмы по полсекунды и даже иногда больше мешали наслаждаться красочным зрелищем и серьёзно раздражали. На своём мощном домашнем компьютере я всегда выкручивал графику на максимум и не сталкивался ни с каким торможением картинки. Но тут был не домашний заточенный под сетевые игры компьютер, а достаточно слабенький по современным меркам ноутбук, так что приходилось терпеть.

Когда закончился начальный игровой ролик, который я всё же досмотрел до конца, чтобы вдохновиться духом «Небесных Клинков» и настроиться на игру, появилась возможность зайти в настройки. Я сразу же уменьшил разрешение и выставил все графические эффекты на средний уровень. Не так красочно будет в виртуальном мире, зато моего персонажа не убьют лишь из-за того, что долго прогружается летящий мне прямо в лоб искрящийся и очень красивый файербол.

Итак, регистрация нового пользователя. Я ввёл в пред-

ложенном игрой окошке данные своего «киргизского ботаника» и... MMORPG «Небесные Клинки» без малейших вопросов «скушала» введённые сведения, позволив приступить к созданию персонажа. Отлично! Итак, из сотни возможных вариантов выбираю игру за зверочеловека. Подраса полуволки. Начальная территория «Волчи Пустоши». Боец по профессии, кто же ещё?!

Клан... предыстория... небесный покровитель... соответствующее созвездие... Разбираться в десятках предлагаемых вариантов было лень, хотелось уже поскорее начать игру, так что выбираю случайный вариант.

Айк Рок Крепкие Когти. Клан «Идущие по следу». Боец 1-го уровня

Имя персонажа игровая система сгенерировала автоматически, и я ничего менять не стал. Пусть будет Айк Рок. На экране возник... ну назвать это добродушное очеловеченное существо полуволком не поворачивался язык, скорее уж это был полуволчонок рыже-бурой масти в коротких кожаных штанишках, деревянных сандалиях на когтистых задних лапах и перчатках без пальцев на передних. Молодой и выглядящий совершенно безобидно зверёк. Но может именно такой мне и нужен? Чтобы никто не воспринимал его всерьёз и уж тем более не ассоциировал данного забавного персонажа с жутким убийцей Шэдоу Кейном, и вплоть до достижения этим самым волчонком банковской ячейки на меня и мою игру вообще никто бы не обращал внимания.

С задержкой в несколько секунд рядом с волчонком возник полупрозрачный переливающийся шар размером с футбольный мяч. Ну да, игровой помощник. Абсолютно такой же, как и в «Расколоте Империи». Который на начальном этапе игры будет всюду сопровождать персонажа, подсказывать и объяснять ему игровые правила, давать советы по поводу безопасных зон, встреченных монстров и НПС-торговцев. Но рано или позже такие помощники надоедают, и практически все игроки отключают их за ненадобностью.

Хотя у моего Кейна был не типовой помощник в виде переливающейся сферы, а крохотный огнедышащий дракончик размером с голубя – весьма редкий спутник, которого возможно было получить лишь при выполнении трудного и муторного игрового задания. Тот дракончик даже пользу приносил, в отличие от типового помощника, и мог поддерживать два заклинания длительного действия. Я обычно вешал на него Магический Фонарик для освещения тёмных подземелий и Улучшенный Обзор для расширения круга отрисовки карты. Или автоматический сбор трофеев, когда становилось лень самому копаться в сотнях убитых мобов.

– Внимание, игрок! Ознакомьтесь с вашими начальными характеристиками. При необходимости измените характеристики персонажа, – голос у переливающегося шара оказался безжизненно-механическим, но в принципе не раздражающим.

Сила 3

Ловкость 2

Телосложение 2

Интеллект 1

Мудрость 1

Восприятие 1

Харизма 2

Все цифры можно было уменьшать и увеличивать, главное сумма начальных характеристик должна была составлять двенадцать. Скромненько, но с каждым новым уровнем игрок получал три свободных очка, которые возможно было тратить на поднятие любых характеристик персонажа. Прозрачный шар начал было в максимально понятных выражениях долго и занудно расписывать, что такое Сила, Ловкость и другие характеристики, и на что они влияют, но я прервал это объяснение. Всё было стандартно, семь основных характеристик персонажа, как в «Расколотой Империи Онлайн» и во многих других RPG-играх.

Очки характеристик можно было получать не только с новыми уровнями, но и при выполнении некоторых игровых заданий. Однако на любом этапе игры эти очки всегда находились в страшном дефиците, и потому развивать сразу все семь характеристик героя не получалось. Точнее, можно было конечно вкладывать получаемые очки равномерно во все существующие характеристики, но в таком случае получался персонаж, слабый абсолютно во всём. И потому частью ха-

рактических нужно было жертвовать, концентрируясь лишь на нужных для выбранного направления развития. У меня Боец ближнего боя по игровому классу, а потому приоритетными для него станут Сила, Ловкость и Телосложение. Ну возможно придётся ещё чуть-чуть вкладываться в Восприятие, чтобы вовремя замечать опасность и находить целебные травы для лечения своих ран.

Теперь навыки персонажа. Изначально возможно было выбрать три, плюс на каждом пятом уровне персонажа добавить ещё один. Или можно было потратить очко нового навыка на развитие уже существующего, усилив его и выбрав какую-то специализацию (например к наносимому Топором физическому урону добавить Кровотечение или дополнительный Урон Огнём). Самое главное, о чём всегда следовало помнить, уровень навыка не мог превысить значение основной характеристики персонажа, от которой этот навык зависел. Так при Ловкости персонажа двенадцать уровень зависящих от этой самой Ловкости навыков Карманная Кража или Вскрытие Замков не мог превысить двенадцать.

Практически любые навыки можно было получить потом, по ходу игры, так что сейчас требовалось лишь выбрать самые необходимые моему Бойцу на старте игры. Что ему нужно? Во-первых, какое-то любимое оружие, каким мой волчонок будет сражаться наиболее эффективно. Я выбрал Молот, для использования которого приоритетной была Сила – самая высокая из имеющихся характеристик.

Не то, чтобы сложно было перекинуть очки характеристик, да и при трёх получаемых на каждом уровне свободных очках я очень быстро любую характеристику мог сделать приоритетной, но мне захотелось попробовать такой путь. Никогда ранее не доводилось мне играть за перекошенного в Силу персонажа, хотя это могло быть весьма забавным. Всегда уважал бойцов с ультимативно-крушащей двуручной кувалдой, для которой совершенно неважно, закрывается ли враг щитом, и какие на противнике доспехи. Тут уж если попал, то попал! Щит вдребезги, а враг если и остался жив, то как минимум покалечен и лишился руки.

Вторым навыком персонажу выбрал Бег. Перемещаться по карте моему волчонку предстоит много, так что влияющий на скорость и расход сил навык обязательно нужен. Бег зависел от Телосложения, но эту характеристику я и так собирался прокачивать. Заодно и с Очками Здоровья у моего персонажа проблем не будет, поскольку количество хитпоинтов зависело прежде всего от Телосложения, да и с Очками Выносливости тоже.

Третьим навыком нужно взять что-нибудь из защиты. Парирование? Уклонение? Акробатика? Средний или Тяжёлый Доспех? Я выбрал Уклонение, поскольку тяжёлый Молот – не то оружие, каким удобно парировать атаки врага, особенно стремительные кинжалы или летящие в тебя стрелы. Да и крутить акробатические сальто с тяжеленным Молотом в лапах неудобно, есть шанс выронить оружие. Значит Молот,

Бег и Уклонение. Навыки зависели от Силы, Телосложения и Ловкости – трёх основных характеристик Бойца, так что с прокачкой выбранных умений никаких проблем возникнуть было не должно.

Итак, начали... Хотя нет, чуть не забыл. В настройках игры сменяю режим на «Хардкор» для большего получаемого опыта. Да, уверен. Да, подтверждаю. Да, (нецензурно), сколько ещё раз нужно вам подтвердить, что нахожусь в здравом уме и сознаю все последствия такого выбора?!

Наконец, игра началась.

* * *

Мой персонаж жестоко избит и валяется на полу мрачной и тёмной тюремной камеры. На передних лапах тяжёлые кандалы. С потолка капает. Сквозь решётку в соседней камере видно такого же как я бедолагу...

Честно говоря, так себе начало, могли бы придумать что-нибудь не столь избитое и банальное. В MMORPG «Бескрайний Мир», в которую я играл до «Расколотой Империи Онлайн», начало было один-в-один таким же, разве что не в тюремной камере персонаж просыпался, а на галере работоторговцев.

Между тем игровой помощник заливался соловьём, расписывая вводную информацию. Мирный посёлок моего клана «Идущих по следу» был атакован жестокими врага-

ми-кровниками из клана звероловцев «Алой Луны». Многие мои соплеменники убиты, посёлок разграблен и сожжён. Я наряду с парой других молодых друзей был схвачен врагами и продан торговцу-хаджиту. Тот увёз меня далеко от дома и перепродал владельцу арены гладиаторов, и участь моя отныне – развлекать толпу на кровавом шоу гладиаторов. Но для начала, если не хочу погибнуть в первом же бою, мне нужно пройти ускоренный тренировочный курс. Научиться двигаться, уклоняться, использовать оружие...

Получено задание: Пройти курс молодого бойца (1 из 3) и подготовиться к своему первому сражению на арене гладиаторов. Класс задания: Обязательное, обучающее. Награда: 60 очков опыта.

Одновременно с получением первого игрового квеста раздался звон ключей и тяжёлые шаги, от которых сотрясался пол в камере. В тюремном коридоре показался Надсмотрщик 40-го уровня – крупный свирепого вида человек-полуносорог в тяжёлой броне и с хлыстом в лапах.

После этого началась кат-сцена, пропустить которую не получилось. Меня и группу других новичков прямо в кандалах повели тёмными подземными коридорами на тренировочную арену. И пока было время, я снял визор и открыл форум игры. Меня, честно говоря, встревожило игровое сообщение, что сейчас предстоит только первая из трёх тренировок. После неё было обещано сражение с противником на гладиаторской арене. После чего, по-видимому, будет ещё

вторая тренировка, а возможно ещё какие-то промежуточные задания, ведь не только же из боёв и тренировок состоит быт гладиаторов. Будет знакомство с другими пленниками, выслушивание их историй. Какие-то планы на будущее. Это сколько же времени пройдёт, прежде чем закончится цепочка обучающих заданий, и меня выпустят в большой игровой мир?

О как... Вот на такое я, признаться, совершенно не рассчитывал, когда планировал начать игру за воина-зверочеловека. Сама по себе цепочка обязательных квестов была весьма длинной, даже если не считать промежуточные и необязательные задания. Сражения на арене сперва с НПС-ботами, затем уже насмерть с живыми игроками схожих уровней. Тренировки, грызня за еду с голодными рабами, коварная месть надзирателю-носорогу за убитого им друга детства. Заданий через пятнадцать появлялась любопытная сюжетная развилка, на которой возможно было организовать побег с группой рабов-гладиаторов и уйти в морские пираты. Или можно было остаться на арене и продолжить карьеру гладиатора. Которая после череды побед приводила в столицу королевства, совсем на другую территорию, очень далёкую от «Волчьих Пустошей». Именно там после победы в финальном матче увенчанный славой гладиатор уровня где-то сорокового выходил наконец-то в большой игровой мир с хорошим для своего уровня оружием и накопленной неплохой суммой денег.

Интересная сюжетная завязка, игрокам должна нравиться. Вот только оно мне надо? Потеряв уйму времени из достаточно небольшого оставшегося срока аренды банковской ячейки, оказаться в итоге на пиратских островах вдалеке от нужного мне перехода на ствол Иггдрасиля? Или, того хуже, совершенно в другом регионе королевства зверолодей, откуда потом несколько дней придётся возвращаться в «Волчи Пустоши»? Причём промежуточный вариант забросить неудавшуюся карьеру гладиатора для меня был невозможен, поскольку играю я на «Хардкоре», и первая же смерть на арене станет для меня финальной!

Я снова надел визор. Надсмотрщик-носорог сердился и требовал от бестолкового волчонка, в конце-то концов, подойти к стойке оружия. Грозился снова избить и бросить в камеру, если я продолжу стоять без движения. Но мне карьера гладиатора уже успела надоесть, даже не начавшись. Возможно и интересный старт для игрока, но только не в моём случае. Мне нужно было действовать по-другому. А потому удаляю этого персонажа и начинаю играть по новой!

* * *

Монах? Ученик колдуна? Знахарь? Я пролистывал возможные для выборы игровые классы. Простой Селянин? Рука-курсор, уже собравшаяся было перелистнуть окошко и перейти к следующему игровому классу, замерла.

Собственно, почему бы и нет? Да, у обычного работяги не так много хитпоинтов в сравнении с бойцами разных видов, и некоторые виды оружия он не может использовать, но это всё поправимо по ходу игры. К тому же изначальный игровой класс в «РИО» и «Небесных Клинках» вовсе не закреплён навсегда и может смениться, если тому способствует стиль игры и выбираемые персонажем навыки. Тот же Шэдоу Кейн вовсе не родился Ассасином и первые месяцы прожил Солдатом-Наёмником, затем игровой класс сменил на Дуэлянта, и только потом пришёл к Ассасину. Собственно, если мой Селянин не станет вести мирную жизнь и выращивать овощи на своём огороде, а будет уничтожать чудовищ и выполнять игровые квесты, то очень скоро игра предложит ему официально сменить профессию.

Итак, пробую играть за полуволка, но не Бойца, а Селянина. У такого персонажа не должно быть особых ограничений в свободе перемещения, тюремной камеры и надзирателей. Клан... предыстория... небесный покровитель... соответствующее созвездие... Снова выбираю случайный вариант.

Дин Батрак. Клан «Дети земли». Селянин 1-го уровня

На экране возник крепкий хвостатый и зубастый парнишка «классической» серой волчьей расцветки. Из одежды грубая холщовая рубаха и подвязанные простой бечёвкой грязноватые штаны. Обуви нет, зато на голове широкая соломенная шляпа. Появившийся пару секунд спустя шарообраз-

ный игровой помощник предложил ознакомиться с характеристиками.

Сила 2

Ловкость 2

Телосложение 3

Интеллект 1

Мудрость 2

Восприятие 1

Харизма 1

Сойдёт. Теперь навыки. Меч, Молот, Копьё или Топор игровая система не разрешила, но это и не столь важно, видов оружия в игре много. В качестве боевого навыка можно было выбрать Ножи или вообще использовать природные Когти, и я остановил свой выбор на Когтях. Вторым навыком Бег, он точно пригодится. А вот навык Уклонение почему-то отсутствовало среди возможных для выбора, как и Парирование, Щиты и любые виды носимых доспехов. Не полагалось мирному труженику полей носить броню и парировать атаки. Ладно, посмотрим что можно взять третьим навыком.

В качестве рекомендованных игровая система предлагала навыки Аграрий, Плотник или Изучение Предмета. И если первые два однозначно нет, то вот третий вариант я отвергать не стал. Изучение Предмета весьма полезный навык, позволяющий понимать, что ты нашёл во время странствий или видишь перед собой. Со временем и свойства найденных среди трофеев магических вещей возможно будет са-

мому определять, не платя за это торговцам. А самое интересное, этот навык позволял персонажу буквально на равном месте получать опыт. Видишь интересный камушек или незнакомое растение, задействуешь навык и в случае успеха с определением не только каким-то неведомым образом догадываешься, что перед тобой, но ещё и получаешь за это опыт. Не так уж много поначалу за определение самых простых вещей, хотя с учётом предполагаемого бонуса в 450% к набираемому опыту позволит моему слабенькому Селянину получать уровни и прокачиваться, раз уж боевые качества поначалу будут скромными и не позволят сражаться с монстрами.

В общем, беру. Жаль только, что навык Изучение Предмета требовал для дальнейшей прокачки характеристику Интеллект. Придётся периодически вкладывать в Интеллект дефицитные очки характеристик, когда навык Изучение Предмета будет упираться в «потолок».

* * *

Утро. Красочный солнечный рассвет. Приятный ветерок дует со стороны морского залива. День ожидается безоблачным и тёплым. Несмотря на ранний час, из небольшого поселения зверолодей всего из полутора десятков маленьких белёных известью домиков на поля уже потянулись сельские труженики. Со мной приветливо здоровались, селяне радо-

вались моему возвращению, а молодая хвостатая девушка даже подмигнула, намекая на какую-то предысторию отношений с ней моего героя, и шепнула найти её в полдень. Идиллия да и только!

Засмотревшись по сторонам и любуясь красотой, я не сразу обратил внимание на бредущего со стороны посёлка седого полуволок в синем бархатном халате и с тяжёлым посохом в когтистой лапе. А между тем данный НПС-персонаж по имени Кайл Миори сошёл с натоптанной тропинки и целенаправленно двинулся в мою сторону.

– Внук мой Дин! Насколько же отраднo видеть, что твой многодневный траур по безвременно погибшей сестре закончился, и ты снова вышел работать в поле! За время твоей хандры у меня накопилось много работы для тебя, внук...

Над седым волком появился знак вопроса, означающий, что данный НПС-персонаж может дать какое-то игровое задание. Так, стоп! Нужно срочно делать ноги, пока не повторилась история с гладиатором, и моего персонажа не «наградили» длинной цепочкой квестов.

Поздно...

Получено задание: Очистить от сорняков общинное поле. Класс задания: Обязательное, обучающее. Награда: 30 очков опыта.

Старик всучил мне свой неудобный корявый посох, оказавшийся на самом деле мотыгой, и продолжал дальше вещать про важность данного мне поручения. А между

тем прозрачный игровой помощник сообщил своим бесчувственным механическим голосом, что получено игровое задание, которое необходимо выполнить в отведённый срок, поскольку провал с выполнением квеста повлечёт серьёзное ухудшение моей репутации и штраф к получаемому персонажем опыту.

Это действительно могло стать проблемой. Игровые квесты в «РИО», а соответственно и «Небесных Клинках» со схожей игровой механикой, всегда полагалось брать осторожно и относиться к полученным заданиям со всей серьёзностью, поскольку они были палкой о двух концах. С одной стороны опыт, трофеи и слава в случае успеха. С другой же серьёзные репутационные потери, а также штрафы в наградах и опыте в случае провала. Причём негативный «хвост» дурной славы мог тянуться за игроком несколько дней, серьёзно портя жизнь и препятствуя получению многих заданий.

А между тем дедуля закончил расписывать, насколько сильно мешают всем жить заполонившие дальше поле колючие сорняки, развернулся и направился обратно в посёлок. При этом старик не объяснил, почему три десятка здоровых и крепких звероловцев посёлка не выполнили эту работу сами до моего появления, раз уж сорняки настолько всем мешали.

На мини-карте появился маркер направления и отметка расстояния. Ну да, обучающее задание, цель которого на-

учить игрока пользоваться картой и выполнять игровые задания. Однако я не стал спешить с выполнением. Снова снял визор и стал искать на форуме игры, сколько времени займёт выполнение цепочки квестов, и насколько щедрой ожидается награда.

Мда... За Селян не настолько уж много желающих было играть, так что информацию пришлось поискать. Хотя накрутили сценаристы сильно... Длиннющая цепочка постепенно усложняющихся квестов, множество сюжетных развилок, влияющих на дальнейшее развитие ситуации. Тут можно было и собственную ферму получить к концу сезона, и в торговлю с головой уйти, и с разбойниками столкнуться, и даже привести образумившихся татей в посёлок в качестве новых жителей. Существовало несколько возможных романтических линий, причём одна из НПС-подруг героя-мужчины могла даже оставить родную деревню и уйти странствовать вместе с персонажем.

Занятно, конечно, но мне это не было нужно. А самое главное, даже с учётом 450% бонуса к набираемому опыту не компенсировало потерю как минимум шести, а то и восьми дней отпущенного мне срока. Хотя начало игры за Селянина меня воодушевило: ты волен идти куда хочешь, никаких тебе надзирателей и оков на лапах. Именно то, что нужно в моей ситуации. Главное только было уйти из деревни до того, как «родной дед» заговорит с тобой и выдаст задание.

Итак, удаляю персонажа. Третья и, надеюсь, последняя

попытка начать игру!

* * *

*Пёс из Забытой Стая. Клан «Дети земли». Селянин
1-го уровня*

Пёс? Очень уж странное имя предложила игровая система, больше похожее на обидную кличку. Насколько я успел ознакомиться с информацией о полуволках, назвать любого из них псом было очень серьёзным оскорблением, за которым обычно следовала жестокая драка. И что ещё за «Забытая Стая»? Я понял, что заинтригован и желаю найти ответы на эти вопросы.

Да и предлагаемый облик человеко-волка отличался от двух предыдущих. Никакой плюшевости и добродушия, передо мной был злобный оскаленный монстр тёмно-серой и даже местами чёрной масти. С металлическими браслетами на лапах и свисающими с них обрывками цепей. Складывалось впечатление, что опасного зверя держали закованным, но в порыве ярости он сумел разорвать путы и вырваться на волю. Из всей одежды на Псе лишь набедренная повязка. Шрамы на груди и морде, горящие огнём глаза. Очень колоритный выходил персонаж, я ничего не хотел менять в этом эффектном облике.

Но... что это? Вместо ожидаемого прозрачного шара игрового помощника рядом с моим персонажем возникла кро-

хотная крылатая девушка размером с человеческую ладонь, её резные крылья бабочки и крохотное тельце были серого цвета и казались выточенными из графита.

Виги. Пикси. Ваш игровой помощник.

Девушка-пикси принялась весело порхать вокруг волка и тоненьким напоминающим перезвон колокольчиков голосом рассказывать о характеристиках персонажа. Я не прерывал её, но не столько слушал помощницу, сколько спешно просматривал справку о столь необычном существе.

Игрок, поздравляем! Вам посчастливилось заполучить уникальное создание: одну из трёх помощниц-пикси, созданных компанией «Расколота Империя Онлайн» в честь пятилетия игры. Да, их всего три на весь огромный игровой мир! Вея, Виги и Рия, каждая со своим уникальным обликом, характером и особыми способностями. У данных неуничтожимых магических созданий имеется сразу три (!!!) слота под активные заклинания, а в настройках вы можете выбрать, показывать ли вашу уникальную помощницу остальным игрокам (НПС вашу помощницу не могут видеть), а также изменить её внешний облик.

Вот это да! Уже в самом начале игры мне предлагался игровой помощник лучший, чем за пять лет игры сумел найти себе мой Человек-Ассасин 370-го уровня! Уникальное существо... я конечно слышал о таких и даже видел уникальных спутников и маунтов на Параде Альянсов, но никогда даже не думал, что мне когда-нибудь посчастливится заполучить

такую безумную редкость.

В этот момент я твёрдо решил, что даже если избежать цепочку начальных квестов не удастся, всё равно ничего менять уже не стану и продолжу играть именно за этого злобного Пса с его уникальной спутницей Виги. С характеристиками и навыками ничего мудрить не стал и выбрал такие же, как в предыдущей попытке игры за Селянина.

Режим «Хардкор». Подтверждение. Поехали!

* * *

Ух ты, знакомое место! Из всего множества схожих крохотных посёлков зверолодей, в каких могли появиться новые игроки, я возник в той же деревушке, что и в прошлый раз. Солнце уже немного поднялось над горизонтом, селяне всюду трудились на полях, в остальном всё абсолютное такое же. Вон и седой волчара Кайл Миори в синем халате вышел из домика и потрусил в мою сторону с киркой в лапах.

Не дожидаясь, когда старик приблизится и выдаст мне начальное обучающее задание, я бросился наутёк.

– Внук мой, постой! Куда ты?!

Старый волк Кайл Миори сперва перешёл на быстрый шаг, затем ещё ускорился, а потом и вовсе опустил на четыре лапы и припустил за мной. Ну уж нет! Я тоже опустил на четыре лапы, так действительно оказалось возможно передвигаться значительно быстрее.

Навык Бег повышен до второго уровня!

Своевременно! Прибавка к скорости будет не лишней. Но упрямый старик не отставал и даже понемногу сокращал разделяющее нас расстояние. Селяне прекращали свою работу на полях и с удивлением наблюдали за тем, как в клубах пыли растерявший весь свой величественный облик седой волчара-старик мчится за своим непослушным внуком.

Навык Бег повышен до третьего уровня!

– Внук, стой! Мне нужно поговорить с тобой о работе...

– Дедуля, иди ты в ж*пу со своей киркой и сорняками!

Несмотря на моё однозначно высказанное негативное отношение к сельскохозяйственным работам, седой старик упорно преследовал меня и ни в какую не желал прекращать погоню. А между тем у меня уровень навыка Бег уже достиг предела и не мог подняться выше трёх из-за характеристики Телосложения тоже три. Да и шкала выносливости тоже постепенно пустела, бесконечно долго бежать я всё же не мог.

Открыта новая локация. Карасиный пруд.

Получен второй уровень персонажа!

Получено три свободных очка характеристик.

Я как раз пробежал возле бревенчатой плотины, перекрывшей ручеёк и превратившей его в небольшое озерце с чистой водой. Видимо, важная для каких-то квестов территория, раз её посещение сопровождалось получением опыта. Но для меня это стало спасением!

Срочно все три полученных со вторым уровнем очка

вкладываю в Телосложение, повышая эту характеристику радом до шести. Это ведь не только большой запас Очков Выносливости, но и возможность дальнейшей прокачки Бега!

Навык Бег повышен до четвёртого уровня!

Есть! Наконец-то прилипчивый дедуля начал постепенно отставать. А впереди уже показались вкопанные у дорогие резные деревянные столбы, означающие границу посёлка. Я на полной скорости проскочил между столбами и только тогда рискнул обернуться. Старик в синем халате покинуть определённую ему игровыми алгоритмами территорию не смог и резко остановился возле межевых столбов. Встал на две лапы, отряхнулся от пыли и с достоинством направился обратно, опираясь на мотыгу словно на посох.

Я остановился и шумно выдохнул. Получилось! Я избежал цепочки обучающих квестов и отныне волен делать в игровом мире всё, что только пожелаю!!!

Глава шестая. Пёс из забытой стаи

Я стоял на перекрёстке дорог возле придорожного указателя и задумчиво скрёб когтями свою заросшую густой шерстью башку. Передо мной находился деревянный столб с тремя показывающими в разные стороны стрелками, на каждой имелась выжженная незнакомыми рунами надпись. Я попробовал использовать навык Изучение Предмета для прочтения непонятных сообщений, но безуспешно. И куда мне идти?

В целом я понимал, что двигаться мне нужно на восток, где далеко-далеко за Белой рекой уже через две недели возникнет проход к сети быстрых перемещений, по которой я смогу выйти на территории «Расколотой Империи». Я сориентировался по солнцу, благо ранним утром это совсем нетрудно было сделать – солнце примерно и показывало направление на восток. Вот только проблема состояла в том, что ни одна из трёх дорог на восток не вела, моя же мини-карта тоже помочь с выбором не могла и представляла из себя чёрную неизведанную область вокруг крохотного пятнышка посёлка с непонятным названием.

К тому же оказалось, что бежал от старого приставучего хрыча я в противоположную от востока сторону, практически строго на запад. Чёрт... Я посмотрел на виднеющийся вдали посёлок, сошёл с дороги и двинулся в обход через ого-

роды и засеянные злаками поля, чтобы ненароком не столкнуться со своим неожиданно прытким и навязчивым «дедом».

Ухоженная территория, прямоугольники огороженных грядок с овощами, сады с незрелыми (я проверил) фруктами и просторные поля, на которых колосились зерновые. Я регулярно пробовал распознать выращиваемые зверолоудми сельскохозяйственные культуры с помощью навыка Изучение Предмета, но каждый раз мои попытки заканчивались провалом, а порхающая рядом Виги сообщала о недостаточном уровне навыка для выполнения задачи.

Неудивительно, жалкий первый уровень навыка Изучение Предмета не позволял мне практически ничего. Но наконец после десятка неудачных попыток определения растений или порхающих над полями птиц мне повезло.

Полевая ромашка.

Получено 45 очков опыта.

Бело-жёлтый цветок рос среди грядок синей капусты (или что это было такое?) и наверняка являлся сорняком. Тем не менее насколько же я обрадовался этой ромашке! Шкала прогресса навыка Изучение Предмета сразу же заполнилась, хотя второй уровень навыка я предсказуемо не получил из-за недостаточного Интеллекта. Зато полученные вместе с успешным определением цветка сорок пять очков опыта заметно приблизили меня к третьему уровню персонажа. Сейчас у меня имелось сто девяносто очков опыта из необхо-

димых для получения третьего уровня двухсот пятидесяти. Ещё две таких ромашки или других сорняка, и будет третий уровень.

– Пёс, что ты тут делаешь?!

Я аж вздрогнул от неожиданности. Моя оплошность. Со всей этой сельской идиллией расслабился и с моим слабым Восприятием не заметил встречного НПС первым. А между тем в густых кустах на краю поля пряталась знакомая девушка-волчица, которая ранее предлагала найти её в полдень на дальнем поле. Точнее, предлагала такое она не Псу, а его предшественнику, но всё равно я узнал эту симпатичную полуволицу в светло-голубом сарафане. Звали её Аника Ури, и была она Селянкой 2-го уровня. Вот только сейчас Аника вовсе не улыбалась моему персонажу, а казалась недовольной и даже напуганной. Что не так, от какой опасности она тут прячется?

Я сделал шаг вперёд, но тут из кустов вылез ещё один персонаж: растрёпанный и недовольный молодой волк по имени Хьюи Лу, Охотник 4-го уровня. Похоже, Аника пряталась в кустах на краю дальнего поля вовсе не «от кого-то», а «с кем-то». И этот «кто-то» сразу же накинулся на меня с упрёками и бранью:

– Пёс, кто тебя вообще выпустил? А ну марш обратно в свою конуру, пока я старшим братьям не пожаловался, что ты опять сбежал! Забыл уже, как братья тебя избili за непослушание? А может мне самому тебе напомнить и наказать

как следует?

Паренёк строил из себя крутого, хотя хвост и него нервно подёргивался. Хьюи Лу меня явно боялся. Наблюдающая за происходящим Виги предложила мне два варианта действий: развернуться и уйти, или вежливо спросить встреченных жителей посёлка про Забытую Стаю и моё прошлое. Странные, мягко говоря, варианты предлагала игровая помощница. Уходить после всех выслушанных от этого зарвавшегося НПС-волчонка оскорблений я точно не собирался. Да и шансов, что хорохорящийся перед девушкой Охотник честно ответит на мои вопросы, было совсем немного. Поэтому я не стал слушать советов и решил действовать по-своему:

– Трусливый червь, боящийся смотреть мне в глаза и прикрывающийся старшими братьями! Если хочешь жить, ты немедленно отдашь мне свою одежду, охотничий лук и дорожную сумку! А затем честно расскажешь всё, что знаешь про Забытую Стаю. В таком случае я позволю тебе уйти.

Одежда мне бы действительно не помешала, поскольку кроме грязной набедренной повязки и тяжёлых металлических браслетов с обрывками цепей на моём Псе не было ничего. Кожаная же безрукавка Хьюи выглядела совсем новой, как и щегольский охотничий берет с пёстрым пером. Да и короткие крепкие брюки Охотника мне бы наверняка подошли.

А между тем Виги прокомментировала, что я не могу ис-

пользовать Запугивание, поскольку не обладаю таким навыком. После чего крылатая пикси испуганно ойкнула и сообщила, что противник не испугался моих слов и собирается вступить со мной в бой. Причём Охотник Хьюи Лу превосходит меня по уровню и боевым возможностям, а потому рекомендованным действием в данной ситуации будет убежать. Или сразу сдаться, если убежать не получится, поскольку убивать меня противник не желает и лишь вернёт в деревню, где после лечения я смогу продолжить игру.

Ну уж нет, убежать или сдаваться я точно не собирался. Я видел перед собой лишь самоуверенного наглеца, который даже не имел оружия ближнего боя и подобрал с земли длинную тяжёлую палку, с которой наступал на меня и грозил переломать мне все кости. А ещё я видел перед собой возможный для получения опыт. За убитого игрока четвёртого уровня мне бы дали четыреста очков опыта, умноженных в четыре с половиной раза из-за действующих бонусов. За побеждённого НПС дадут наверняка меньше, тем более что бой будет сразу же прекращён, едва Хьюи получит свою порцию воспитательных тумачков и признает поражение. Но даже в таком случае в пяти шагах от меня находилось большая порция опыта, и упускать такую возможность прокачаться я не собирался.

Над противником появилась полоска жизни. Драка началась! Сразу же резкий рывок и удар правой когтистой лапой! Ударил я неплохо, на семь единиц, но полоска хитпо-

интов врага сократилась процентов на десять, может даже чуть меньше. Понятно, у Хьюи примерно восемьдесят Очков Здоровья, что вдвое больше, чем у меня. Точнее, было восемьдесят, сейчас уже меньше, особенно когда я нанёс удар и левой лапой, после чего отскочил в сторону и пригнулся, пропуская над головой замах тяжёлой двуручной дубины.

Навык Когти повышен до второго уровня!

Пока что второй уровень – это предел, дальше навык не мог качаться из-за ограничения Ловкости. Неважно. И пусть с каждым новым уровнем наносимый моими когтями урон увеличивался на пять процентов, для победы мне вполне хватало и имеющихся возможностей. К действиям противника, неуклюже размахивающего своей бесполезной тяжёлой палкой, я быстро приноровился и сразу же после очередного замаха Охотника бросился вперёд, после чего нанёс серию сразу из трёх ударов: сперва правой, затем левой лапой, потом снова правой. И успел отбежать до того, как Хьюи нанёс следующий замах.

Навык Бег повышен до пятого уровня!

От полоски здоровья моего противника осталась половина, но НПС-Охотник и не думал сдаваться и даже продолжал меня оскорблять. Вот же дурак... Быстрый прыжок, перекат за спину противнику и, пока потерявший меня из виду Хьюи озирался, удар поочередно обеими лапами в спину. Правой я попал, причём очень чувствительно, а вот левой промахнулся. Ничего, поправим дело, снова удар правой лапой.

Ой, ё...

Вообще-то метил я в спину, но этот баран именно в момент моего замаха начал приседать, и хлёсткий рубящий удар острыми длинными когтями пришёлся как раз по уязвимой не прикрытой кожаной курткой шее. К тому же выпал «крит»...

Отсечённая голова Хьюи Лу покатила по земле, брызжа кровью и окрашивая траву в красный цвет.

Получено 1800 очков опыта.

Получен третий уровень персонажа!

Получен четвёртый уровень персонажа!

Получен пятый уровень персонажа!

Получен шестой уровень персонажа!

Получен седьмой уровень персонажа!

Получено пятнадцать свободных очков характеристик.

Доступен новый навык!

Вообще-то убивать Хьюи я не собирался, думая ограничиться лишь воспитательной трёпкой и отбиранием нужной мне одежды. Но раз уж так вышло, присел и быстро обыскал труп. Никакого лута с НПС-Охотника не выпало. Ни хорошей куртки, ну брюк, ни оружия.

– Что ты наделал, Пёс?! – девушка в ужасе смотрела за тем, как я обыскиваю тело её знакомого. – Зачем ты его убил???

Оправдываться и утверждать, что не хотел смерти Хьюи, и

всё произошло случайно, было поздно. Да и не поверила бы Аника никаким моим словам оправдания. Особенно после того как перед боем я требовал от противника отдать одежду, а затем прямо у неё на глазах обыскивал труп в поисках чего-либо ценного. Девушка и раньше меня боялась, сейчас же и вовсе видела во мне чудовище, от которого собиралась драпать без оглядки и даже сделала осторожный первый шаг в сторону деревни.

– А ну стоять!!! – прикрикнул я на собирающуюся убежать волчицу, и та испуганно замерла.

Пикси Виги снова напомнила, что у моего персонажа отсутствует навык Запугивание, но в данном случае и без специального навыка было видно, что НПС-волчица страшно напугана. Мы оба понимали, что стоит лишь свидетельнице убийства добраться до своей деревни, как сразу поднимется шум, и за мной будет организована погоня. Аника прекрасно осознавала, что я вижу в ней угрозу, и похоже мысленно уже прощалась с жизнью.

Но мои моральные принципы не позволяли убивать беззащитных женщин, пусть даже они всего лишь НПС в виртуальной игре, а за их голову можно получить неплохой опыт.

– Расскажи мне всё, что знаешь про Забытую Стаю. И поделись едой, – я указал окровавленными когтями на стоящую возле кустов плетёную корзинку. – После чего можешь быть свободна.

Аника Ури откровенно удивилась такому милосердию со

стороны Пса, которого считала опасным и кровожадным, тем не менее быстро затараторила:

– Конечно, бери всё, что есть в корзинке. Но я мало что знаю о Забытой Стае. Слышала лишь, что существовал клан воинов. Давно. Бойцов того клана все боялись и уважали. А затем что-то случилось, и клана не стало. Почти все в клане погибли. Лишь несколько детей уцелели и нашли себе новый дом. Один из тех выживших детей наш деревенский староста Кайл Миори, но он был тогда ещё совсем крохотным ребёнком и ничего не помнит о тех давних днях. Старик Кайл не знает, что случилось с его прежним кланом, не помнит даже его названия. Разве что говорил, что вроде как флаг у того клана был фиолетовый или синий, а на нём изображён золотой то ли топор, то ли что-то похожее.

Получено задание: Забытая Стая. Класс задания: Редкое.

Описание: Разыщите информацию о погибшем клане с флагом синего цвета и золотым топором на нём.

Награда: вариативно.

Я вздрогнул, получив игровой квест, и несколько раз внимательно перечитал его условия. Нет никакого ограничения по времени? Очень нехарактерно для игровых заданий. Как и «вариативная» награда. Причём вообще непонятно было, как подступиться к полученной задаче. Может, есть где-то архивы или библиотеки, в которых можно найти информацию о флагах НПС-кланов зверолодей? Но самое главное

квест не мешал моей основной миссии вовремя попасть в банковское хранилище, так что можно было особо не забивать им голову.

Я отвлёкся от своих мыслей и подошёл к корзинке с едой. Вкусно пахнувший хлеб, две засушенные рыбки и наполненный кожаный бурдюк. Хотел было поблагодарить девушку, но обнаружил, что Аники возле меня нет. Резко обернулся и увидел, как вдалеке на полпути к посёлку сквозь кусты и плетни оград мелькает голубой сарафан и сверкают босые лапы девушки-волчицы.

* * *

Ожидалась погоня, так что нужно было срочно уходить. Я опустил на четыре лапы и побежал на восток, к виднеющемуся вдалеке тёмному лесу. По дороге распределил полученные очки характеристик. Пять в Ловкость – пригодится в драке когтями, да и просто в путешествии при всевозможных проверках на Ловкость. В игре ведь даже просто залезть на дерево или перейти ручей по перекинутому бревну без должной Ловкости не получается, не говоря уже об уклонении от летящих стрел и ударов противников, так что Ловкость нужно прокачивать в приоритетном порядке.

Далее Телосложение, вкладываю сразу четыре очка. Бегать сегодня предстоит много, и во многом от уровня навыка Бег и запаса Очков Выносливости будет зависеть, смогу

ли я уйти от погони. Затем два очка в Силу, поскольку это и дополнительный переносимый груз, и выполнение необходимых требований для использования множества видов оружия и брони, да и в целом дополнительная сила бойцу никогда не помешает.

Осталось четыре очка характеристик. Два вкладываю в Интеллект – как ни крути, но нормально играть, не имея возможности распознавать предметы и читать сообщения, невероятно неудобно. И два последних очка в Восприятие, поскольку мне решительно не понравилось, что мой персонаж оказался неспособен вовремя замечать НПС и других игроков.

ВНИМАНИЕ!!! Ваш персонаж изгнан из клана «Дети земли».

ВНИМАНИЕ!!! В посёлке Золотая Нива ваш персонаж объявлен преступником! НПС-стража будет атаковать вас при любой возможности!

Сообщение настигло меня у самой границы леса и заставило криво усмехнуться. Золотая Нива? Так вот как, оказывается, назывался начальный посёлок. И вовремя же я убрался с полей посёлка! Наверняка бойцы-полуволки уже обследуют место дуэли и выискивают мои следы. Но насколько же знакомые игровые сообщения я вижу. Похоже, за кого бы я ни начинал играть, ситуация быстро скатывалась к одному и тому же сценарию: меня объявляют преступником и ловят, я убегаю и по мере сил стараюсь огрызаться.

Вы покинули безопасную зону.

Открыта новая локация. Кабаний бурелом.

Рекомендуется пятнадцатый уровень персонажа для посещения данной локации.

Я резко остановился. Не то, чтобы меня пугали необходимость пятнадцатого уровня и обитающие в Кабаньем буреломе чудовища, но всё же рисковать и лезть без должной подготовки, брони и прокачанных навыков к незнакомым высокоуровневым монстрам на режиме «Хардкор» являлось не слишком разумным решением. Вполне могло оказаться, что пока что слабенькие удары моего Пса даже не смогут оцарапать шкуру этим «кабанам», зато высокоуровневые монстры, рассчитанные на игроков уровня 15+, способны убить моего Пса одним попаданием. К тому же игровая карта в таких опасных местах не всегда работает, точнее для её корректной работы требуется прокачанный до должного уровня навык Картография, который у меня полностью отсутствует. Велик был риск просто-напросто заблудиться в опасном лесу, особенно если солнце скроется за тучи и перестанет служить ориентиром.

К тому же меня тревожила возможная погоня. Это ведь только для меня лес представлял из себя абсолютно неизведанную территорию, на которой легко заблудиться в непролазных буреломах и лабиринтах из завалов деревьев. Местные же Охотники знают ближайший лес как свои пять когтистых пальцев и способны передвигаться гораздо быстрее ме-

ня знакомыми им тропами, а потому легко перехватят меня в лесу и заставят принять бой на невыгодных для Пса условиях. Так что локацию Кабаний бурелом оставляю на потом, сперва же нужно потренироваться и прокачаться на ком-то менее сложном.

Но сначала нужно было разминуться со своими преследователями. Кстати, где они? Я взглянул на ближайшее дерево. Клён же это, судя по листьям, я не ошибся?

Навык Изучение Предмета повышен до второго уровня!

Да, молодой клён, на который я тут же залез. И разглядел вдалеке на полях большую группу зверолодей, что-то бурно обсуждающих и активно жестикулирующих. Преимущественно там находились Охотники с луками и Бойцы в кожаных доспехах и со сверкающими на солнце клинками. Мой «дедуля» Кайл Миори в синем халате тоже находился вместе с остальными полуволками и что-то им втолковывал, указывая лапой на лес в моей стороне. Предатель! Дед руководил охотой на родного внука!

Но вот преследователи наконец-то согласовали свои действия и разделились на три неравных по численности группы. Самый большой отряд сразу из десяти полуволоков резво побежал по направлению к лесу, но значительно левее моей позиции. Отсюда с высоты я рассмотрел, что там в лес уходила просека и дорога, так что мои преследователи спешили перекрыть этот самый удобный для меня путь к бегству.

Четвёрка крупных матёрых полуволков во главе с Шаманом, судя по его специфическому наряду и кривому посоху в лапах, гнаться за мной не спешила. Кажется, задачей этой четвёрки являлось проведение обряда прощания с погибшим Охотником Хьюи Лу. Причём именно с Шаманом и его спутниками спорил Кайл Минори, но моего деда Шаман решительно прогнал, и понурый седой полуволок поплёлся обратно к деревне.

А вот трое волков-охотников, опустившись на четыре лапы и принохиваясь, медленно и неотвратно двинулись прямо по моим следам. Возглавлял эту тройку особо крупный чёрный полуволок, обвязавший свою башку широкой красной лентой – символом мести у зверолодей, как подсказала мне игровая помощница Виги, добавившая, что встреча с конкретно этим чёрным волком для меня смертельно опасна, поскольку захватывать живым он меня не собирается. Похоже, видел я одного из старших братьев погибшего Хьюи Лу. Причём этот чёрный страшный волк, судя по уже известной мне предыстории, давно ненавидел моего Пса, регулярно избивал и унижал, а сейчас и вовсе решил покончить со мной.

А раз так, именно этим чёрным волком и его группой я и собирался заняться. У меня в запасе оставалось всего минут восемь-десять, так что нужно было поторопиться, чтобы подготовиться к встрече врага.



– Не нравится мне это, Рурх, – молодой Охотник 6-го уровня по имени Пью Ури указал своему старшему товарищу на хорошо пропечатавшуюся на мокром мху цепочку моих следов. – Пёс до этого места шёл осторожно, сейчас же словно нарочно оставил следы. Хотя вполне мог обойти эту низину по вон тому сухому склону.

– Ты излишне хорошего мнения об умственных способностях Пса, – со злобой оскалился чёрный полуволок Рурх Рой, Охотник 18-го уровня. – Этот дурак находится в панике и просто бежит напролом, не разбирая дороги. Причём бежит он в тупик, в сторону гиблого болота и логова лесных вепрей.

– Да, дороги там нет, так что Пёс вынужден будет вернуться, – вступила в разговор третья участница, молоденькая девушка-волчица Рея Ури в зелёном охотничьем костюме.

– Если дальше логово опасных вепрей, то может прямо тут подождём? – предложил осторожный Пью. – Всё равно мимо этой низины Пёс никак не пройдёт, поскольку вокруг непролазные буреломы.

– Вот ты и жди, трус! – огрызнулся Рурх Рой и поправил красную повязку на своей мохнатой голове. – И твоя сестра пусть тоже здесь остаётся, вы мне только мешаетесь под ногами. Будьте начеку и помните, что я с вас шкуры спущу, если вы упустите Пса! Я же пойду дальше по следам. Никогда

себе не прощу, если этот безмозглый дурак утонет в болоте, или его разорвут лесные кабаны. Я обязан сам убить Пса, чтобы отомстить за смерть брата!

Чёрный страшный полуволок глухо зарычал, пригнул морду к самой земле и неторопливо двинулся по уходящей вдаль в темноту леса цепочке моих следов. Неплохо. Вообще-то я рассчитывал несколько на другое развитие ситуации, даже ловушку соорудил всего в трёх шагах от хорошо заметной цепочки следов, но так было даже лучше. Поблизости остались лишь два низкоуровневых противника, с которыми я надеялся быстро справиться.

Мой прежний персонаж Шэдоу Кейн обладал зловещей репутацией не только за совершённые им громкие убийства видных игроков, но ещё за то, что обожал охотиться на своих преследователей, превращая самых прославленных и умелых охотников за головами в жалкую молящую о пощаде добычу. Похоже, эта черта характера передалась и новому персонажу. У Пса было достаточно времени, чтобы избежать встречи с поисковыми отрядами и уйти от погони, но он решил сам поохотиться на охотников.

В том, что Пёс способен справиться с двумя оставшимися полуволками, я несколько не сомневался. Вот только сперва нужно было выждать какое-то время, чтобы самый опасный из тройки преследователей отошёл подальше и не услышал шума драки за своей спиной. Через триста метров протекал звонкий лесной ручеёк, на берегу которого цепочка моих

следов обрывалась. Пусть Рурх Рой тратит время и ищет, куда же дальше двинулся «безмозглый и бегущий в панике» Пёс. Может чёрный опасный волк даже встретится со стаей вепрей, про которую говорил, и тогда ему сразу станет не до меня.

А между тем Пью Ури повёл носом, принюхался и с выражением удивления на морде повернулся к лежащему на мокром мху толстому гнилому бревну. Похоже, учуял запах хлеба, который я положил внутрь этого трухлявого ствола.

– Сестра... – начал было молодой волчонок, но Рея приложила палец к губам и прошептала.

– Я тоже чую. Очень осторожно загляни внутрь, брат!

Сама девушка-охотница отошла на пару шагов, взяла в лапы лук и наложила стрелу на тетиву. Пью осторожно подкрался к бревну и заглянул внутрь трухлявого ствола со сгнившей сердцевиной.

– Тут тайник Пса с его припасами! – обрадованно воскликнул волчонок-охотник и, сняв мешающую ему сумку, полез внутрь трухлявого ствола.

Я дал своему противнику наполовину скрыться внутри, после чего ударом ноги выбил распорку, удерживающую молодую берёзку в наклонённом состоянии. Дерево моментально распрямилось, затягивая петлю и фиксируя незадачливого охотника за моим тайником в весьма неудобном и даже деликатном положении: тело застряло внутри древесного ствола, наружу торчали лишь зад и ноги.

Получено 1350 очков опыта.

Получен восьмой уровень персонажа!

Получено три свободных очка характеристик.

Одновременно со срабатыванием ловушки я выскочил из своего укрытия за раздвоенным деревом, где лежал обложенный пластами мха, и продемонстрировал растерявшейся молодой Охотнице 10-го уровня занесённую над её братом когтистую лапу.

– Выстрелишь или закричишь, и твоему брату конец! Если поняла, молча кивни.

Рея медленно кивнула, при этом девушка густо покраснела и старалась вообще не смотреть в мою сторону. Ну да, стоял я перед молоденькой смущающейся девушкой-волчицей вообще обнажённым, поскольку моя набедренная повязка ушла на сооружение затяжной петли.

Я очень гордился проделанной за столь короткий срок подготовительной работой. Через небольшое сквозное отверстие на месте вывалившейся ветки я разместил внутри трухлявого ствола пахучую приманку и сооружённую из набедренной повязки затяжную петлю, другой же конец скрученной ткани привязал к наклонённой берёзке, которую зафиксировал в таком согнутом состоянии крепкой палкой. Заодно склонившееся над стволом деревце прикрыло своими листьями дупло и грязную ткань, так что ловушка получилась фактически незаметной.

Но вообще-то соорудил эту ловушку я в надежде на более

крупную добычу. Думал, что самый опасный мой враг Рурх Рой первым учует запах хлеба и полезет внутрь. Но вышло тоже неплохо: один из тройки преследователей попался в ловушку и обездвижен, его же сестра боится лишний раз шелохнуться, чтобы я не навредил её брату. Но Охотница 10-го уровня всё равно оставалась опасной противницей, и её тоже нужно было вывести из игры. Убивать хвостатую девушку я не собирался, однако и не мог позволить ей мне навредить.

– Рея, медленно положи свой лук на землю. Да, вот так. А теперь обе передние лапы заведи себе за спину и опустишь на колени.

Порхающая перед глазами Виги в который уже раз напомнила, что у моего персонажа отсутствует навык Запугивание, но я со своей жутковатой в посёлке Золотая Нива репутаций и без специализированного навыка неплохо справлялся. Рея послушно опустилась на колени и убрала лапы за спину.

Не спуская глаз с Охотницы, я развязал тесёмки сумки её брата. Искал я верёвку или что-нибудь подобное, чтобы связать пленницу. Отлично! Нашёл длинные и крепкие полоски высушенной кожи, которые вполне могли подойти для связывания запястий и лодыжек девушки. Через минуту пленница была обездвижена. Я снял с пояса Реи ножны с неплохим охотничьим ножом, а также подобрал охотничий лук и колчан со стрелами. Оружие пригодится мне самому!

Получено 2180 очков опыта.

Получен девятый уровень персонажа!

Получен десятый уровень персонажа!

Получено шесть свободных очков характеристик (суммарно накоплено девять очков).

Доступен новый навык!

Игровая система щедро оценила действия Пса, тихо и бескровно справившегося уже со вторым опасным противником. Я сразу же вложил пять очков в Ловкость, поднимая характеристику до двенадцатого уровня, но остальные очки характеристик решил пока не трогать, чтобы разобраться с ними в более спокойной обстановке. После чего вернулся к застрявшему внутри дереву Пью и принялся стягивать с хвостатого парня неплохие кожаные брюки.

– Ты... чего задумал, Пёс? – испугался молодой Охотник.

– Думаю одеться и перестать своим вызывающим видом смущать твою сестру, – успокоил я Пью.

Брюки оказались коротковаты, но главное подошли. Я нацепил на пояс ножны с неплохим охотничьим ножом Реи, закинул на плечо лук, колчан со стрелами и обе походные сумки брата с сестрой. И собирался уже было уходить, как вдруг... прилетевшая из леса стрела с пёстрым оперением очень глубоко, едва не наполовину древка, вонзилась мне под левую ключицу!

От девяноста двух Очков Здоровья моего персонажа осталось только тридцать. К тому же началось Кровотечение, я терял по хва хитпоинта каждую секунду. Но самым плохим было то, что как я ни всматривался в окружающий меня лес,

не видел своего противника!

Плохо дело! Очень плохо!!!

Глава седьмая. Три головы

Действовать нужно было незамедлительно, поскольку за пятнадцать... нет, уже четырнадцать секунд Пёс умрёт от кровотечения, даже если за это время противник не пришлёт из леса новые стрелы. Я перекатился за поваленный древесный ствол и открыл вкладку с характеристиками персонажа.

Срочно вкладываю свободные очки в Телосложение!!! Первое, второе, третье... Количество оставшихся Очков Здоровья возросло до сорока шести, но главное пропала иконка навешенного на меня негативного эффекта «Кровотечение», так что я резко остановился. И последнее очко характеристик вложил не в Телосложение, а в Восприятие. Навык Регенерация, который ещё пару секунд назад экстренно собирался добавить своему Псу для компенсации проседающего здоровья, тоже брать не стал. Постараюсь так справиться.

Повышением Восприятия надеялся обнаружить невидимого противника, однако не помогло, врага я всё равно не видел. А между тем противник скрывался где-то поблизости, и стоило ждать новых атак. Я на долю секунды высунул голову из укрытия и бросил быстрый взгляд на кусты, из которых прилетела ранившая меня стрела. Далёкие ветки качались. Это могло значить лишь то, что стрелок не стоял на месте и перемещался.

Я снова присел, после чего за широким стволом по мокрому мху бесшумно перекатился в сторону, собираясь выглянуть уже из другого места и не словить при этом стрелу прямо в лицо от наверняка контролирующего мою прежнюю позицию противника. Но... стрела прилетела вообще с обратной стороны и глубоко вошла в трухлявый ствол на том месте, где я находился всего секунду назад! Враг успел обежать моё укрытие и зайти с противоположной стороны!!! Насколько же мой противник подвижный и незаметный! Я моментально вскочил и перепрыгнул через лежащее дерево, снова укывшись от обстрела.

Навык Бег повышен до шестого уровня!

– Пёс, тебе всё равно не спастись! За то, что убил моего брата, ты умрёшь здесь и сейчас!

Наполненный злорадством голос наконец-то выдал положение моего противника, который быстро обходил укрытие по дуге и вскоре снова мог увидеть меня. Причём, судя по голосу, говорил со мной кто-то другой, не ранее виденный чёрный Охотник Рурх Рой. Ещё один брат убитого мной наглеца Хьюи Лу? Ну да, Хьюи говорил о своих регулярно избивающих меня «братьях», а не о «брате». А значит этих братьев было как минимум двое...

Бесконечно прятаться и служить безответной живой мишенью явно было не самым лучшим выбором в сложившейся ситуации, поскольку рано или поздно стрелок бы в меня всё равно попал. Поэтому я, осмотрев полянку вокруг сво-

его укрытия и выбрав место в самом центре, подальше от всевозможных кустов, переместился туда и встал в полный рост, готовый встретить врага с любой стороны.

Я постарался расслабиться. Выработанные за пять лет игры рефлексy никуда не делись, так что ситуация вовсе не была безнадёжная. Отбивать стрелы не так уж сложно, когда понимаешь, как это делается, а противник всего один. Мой высокоуровневый человек-ассасин Шэдоу Кейн отражал летящие в него предметы вообще на автомате, даже не сбиваясь с проводимых в этот момент комбо-атак. Но то Кейн с его запредельной подвижностью, высоченными характеристиками и прокачанными до уровней 400+ навыками. И совсем другое Пёс из Забытой Стаи, простой Селянин, который только-только пошёл по пути бойца. Эх, мне бы навык Парирование или Уклонение... Но простому сельскому жителю боевые навыки не были положены, так что придётся обходиться тем, что имею.

Звук натягиваемой тетивы справа! Я резко развернулся и когтями отбил летящую мне прямо в голову смерть! Получилось!!!

Навык Когти повышен до третьего уровня!

Наконец-то я увидел своего противника. В семи шагах от меня среди густых кустов стоял крупный полуволок в зелёном охотничьем костюме и с длинным составным луком в лапах. На его мохнатой башке, как и у Рурх Роя, была повязана красная лента жаждущего мести.

Брайн Ву. Клан «Дети земли». Следопыт 16-го уровня

Моя крылатая помощница Виги предсказуемо прокомментировала, что противник сильнее меня, и потому рекомендуется отступить. Но затем девушка-пикси вдруг показала себя не совсем уж бесполезной и, словно считав мои намерения, выдала здравую мысль, что с вооруженным дальнобойным оружием противником рекомендуется сражаться в ближнем бою.

Брайн Ву же плюнул с досады из-за промаха, но убегать и прятаться не стал. Точнее, я не дал ему такой возможности, и пока дальнобойное оружие моего противника было разряжено, бросился вперёд. Удар когтями правой лапы, а затем и левой! Первым ударом я расчётливо рассёк тетиву лука, вторым наотмашь рубанул по запястью правой лапы Брайна. Атаковать конкретно по выбранной конечности или оружию гораздо сложнее, чем наносить удары по противнику «куда попадёт», но Ловкости у меня хватило, и оба выпада прошли.

Навык Бег повышен до седьмого уровня!

Навык Когти повышен до четвёртого уровня!

Целая секунда потребовалась моему противнику на то, чтобы сообразить, что его оружие повреждено. За это время я успел нанести ещё один успешный удар по правой лапе и отскочить на безопасное расстояние. Брайн швырнул в меня свой бесполезный лук, но я просто наклонился и пропустил летящий предмет над собой.

– Убить тебя в ближнем бою будет даже приятнее!!! –

угрожающе зарычал хвостатый Следопыт, и в его правой руке появился топор.

Я молча отошёл на пять шагов назад, приглашая своего соперника выйти из густых кустов на открытое пространство. Брайн расценил моё отступление как проявление трусости и двинулся на меня, поднимая свой топор над головой и при этом сыпля новыми угрозами убить меня. Я дождался, пока противник сократит дистанцию, после чего атаковал. Ложное движение вперёд и резкий перекат влево, с целью уклониться от достаточно бесхитростного рубящего удара сверху. И снова два расчётливых удара когтями по правой лапе Следопыта, конкретно по плечу и локтю.

Навык Бег повышен до восьмого уровня!

Навык Когти повышен до пятого уровня!

Брайн заревел от боли и, секунду подумав, переложил свой топор в левую руку. Что, совсем правой лапке хреново? Я использовал навык Изучение Предмета и выяснил, что рука Брайна действительно серьёзно повреждена и больше не способна держать оружие. А вот сражаться левой, судя по неуклюжим и замедленным движениям, мой противник никогда не учился.

Навык Изучение Предмета повышен до третьего уровня!

Получено 90 очков опыта.

Будь Брайн поумнее, то уже в этот момент бы сдался, и возможно я бы его пощадил. Но гнев затмевал разум жажду-

щему мести полуволку. Мой противник совершенно не сознавал, что уже обречён, продолжал наступать и при этом бахвалиться.

– Отец хотел направить меня с отрядом старшего брата перехватить тебя у переправы. Но я-то знал, что нужно идти не по дороге вместе с остальными, а догнать идущую по твоим следам группу охотников. И оказался прав! Я нашёл тебя и сейчас убью!

Я ловко ушёл от неуклюжего удара топора, перекатился за спину Брайну и атаковал в спину. Правой лапой, левой и снова правой! Жаль, игровой класс у меня не Вор или Ассасин, так что тройной дамаг при ударах со спины мне не был положен. Но и так я достаточно уверенно «разматывал» врага, удар за ударом постепенно сокращая ему полосу здоровья. Я специально старался держаться справа, чтобы Брайну неудобно было бить меня топором в левой лапе, сам же расчётливо теперь атаковал по ногам противника. Во-первых, чтобы снизить врагу подвижность и не дать ему быстро разворачиваться. Во-вторых, чтобы Брайн Ву не смог сбежать, когда всё же осознает своё печальное положение.

Навык Когти повышен до шестого уровня!

Навык Когти повышен до седьмого уровня!

Всё шло по плану, от изначальных хитпойнтов Брайна оставалось меньше трети. Мой противник сильно хромал на обе ноги и больше не бахвалился скорой победой. Мне даже показалось, что Брайн Ву готов вскоре попросить пощады.

Как вдруг...

– Пёс, сзади!

Не знаю, почему связанная девушка-волчица Рея Ури вдруг решила мне помочь, но её предупреждение пришло очень вовремя. Я отпрыгнул, и предназначавшаяся мне стрела с противным чмоканьем вошла в спину Брайну Ву. Следопыт застонал, медленно развернулся и все последние секунды перед смертью с немым укором смотрел на своего неуклюжего чёрного брата Рурха. «Последние секунды» потому как я решил добить упрямого Брайна, чтобы полностью переключиться на нового опасного врага и при этом не опасаться удара в спину. Как и в случае Хьюи Лу, я когтями отсёк полуволку мохнатую башку.

Навык Когти повышен до восьмого уровня!

Получено 4500 очков опыта.

Получен одиннадцатый уровень персонажа!

Получен двенадцатый уровень персонажа!

Получен тринадцатый уровень персонажа!

Получено девять свободных очков характеристик!

Пока Рурх Рой стоял на противоположном конце полянки и трясущимися лапами сжимал свой злосчастный лук, я наскоро обыскал труп его брата. Костяные наколенники на +2 к показателю брони, их я сразу же нацепил. Дюжина стрел с пёстрым оперением. Две серебряные и девять медных монеток. Ну и отрезанная волчья башка, на которой до сих была повязана красная лента. Весь лут я убрал в инвентарь.

– Ты убил его... – проговорил потрясённый Рурх Рой, глядя на обезглавленное тело брата.

– Нет, это ТЫ убил его! Твой брат уже хотел признать поражение и сдаться. Но ты не позволил ему это сделать и застрелил брата. И даже за свой братоубийственный поступок получил новый девятнадцатый уровень!

Параллельно с беседой я срочно раскидывал очки характеристик. Два в Интеллект, поскольку навык Изучение Предмета уже упёрся в «потолок». Два в Восприятие – нужно поднять эту слабенькую у Пса характеристику до шести. Оставшиеся пять очков вложил в Телосложение. Бой, судя по всему, будет жарким, и нужно иметь запас Очков Здоровья на случай, если пропущу одну-две атаки.

Семьдесят два хитпоинта. Одну атаку Рурха точно переживу. Я почувствовал определённую уверенность и сам пошёл на врага.

– Предлагаю тебе сдаться, Рурх Рой. У твоего отца и так сегодня траур по двум сыновьям, совершенно незачем усугублять его горе третьей смертью.

Мне показалось? Или высокоуровневый противник действительно на пару секунд задумался над таким предложением? Но, к сожалению, не прокатило. Чёрный волк зарычал, отбросил охотничий лук и растопырил острые когти.

– Мерзкий Пёс! Отец предупреждал, что ты опасен! Он всегда знал, что ты лишь притворяешься сельским дурачком, чтобы за тобой не приехали солдаты из столицы и не забра-

ли, как твоих родителей. Отец говорил, что в тебе скрывается зло Забытой Стаи, и однажды оно вырвется наружу. Но я остановлю тебя! Ты умрёшь от моих когтей.

Задание «Забытая Стая» обновлено!

Описание: шаман посёлка «Золотая Нива» определённо располагает какой-то информацией о загадочном погибшем клане и вашем прошлом. Найдите способ разговаривать с старого шамана и выясните у него информацию.

Похоже, что подразумевался тот самый шаман, который сейчас проводил на поле за посёлком какой-то ритуал. Так значит, он отец Хьюи и Брайна. Едва ли а таком случае шаман согласится разговаривать с убийцей его сыновей...

Но тут мне стало не до размышлений, поскольку Рурх Рой вдруг опустился на четыре лапы и стремительно ринулся в атаку!

Я еле успел увернуться от летящего прямо на меня огромного чёрного волка, попытавшегося зубами вцепиться мне в горло. Ни хрена себе! Не ожидал такого совершенно дикого поведения от вроде как разумного зверочеловека. Рурх же резко развернулся, его глаза пылали безумием и яростью. Мой противник встал на задние лапы и побежал на меня снова уже на двух ногах, замахиваясь правой когтистой лапой для удара.

Я не убежал и даже не сдвинулся с места, грудью приняв удар когтей. Минус пятьдесят девять хитпоинтов... Моя игровая помощница Виги, истерично завизжавшая в момент

атаки, успокоилась и даже засмеялась. Да, один удар я пережил, как и рассчитывал, хотя это было больно. Но вот моему противнику досталось гораздо сильнее. Он не уклонялся и бежал на меня, полностью открывшись и позабыл о защите. И я атаковал его глаза!

Навык Когти повышен до девятого уровня!

Раздался оглушительный вой боли и отчаяния. Слеплённый противник прижимал ладони к окровавленной морде и протяжно выл. Я же поспешил отойти от искалеченного врага, поскольку с оставшимися у меня всего тринадцатью хитпоинтами полагалось действовать предельно аккуратно. Я обошёл врага и ударил ему в спину. Быстро отскочил, чтобы не получить в ответ. Снова удачно атаковал. И ещё раз... И ещё...

От полоски здоровья Рурх Роя оставалось процентов пятнадцать, когда чёрный волк попытался спастись бегством. Для большей скорости он даже опустил на четыре лапы и рванул изо всех сил через кусты, лес и бурелом. Рурх успел пробежать метров сто пятьдесят, прежде чем на полной скорости впечатался мордой и грудью в крепкий ствол высокого клёна. Хруст костей был слышен отчётливо. Охотник жалобно заскулил и опустил на колени. Шевеля подвижными ушами, он внимательно слушал за тем, как я подхожу к нему со спины.

– За меня отомстят! – проговорил искалеченный полу-волк, при каждом слове выплёвывая из пасти кровавую пе-

ну. – Отец призывает Небесного Ворона. Магическая птица найдёт тебя, где бы ты ни находился, и укажет место моему старшему брату Арви и его отряду воинов. Так что ты уже труп! Тебе не сбежать!

Информация про магическую птицу была важной. Но вот дальше из уст побеждённого врага полился лишь поток брани и пустых угроз, который я не стал долго выслушивать. Удар когтями по горлу прекратил мучения слепца.

Навык Когти повышен до десятого уровня!

Получено 17100 очков опыта.

Получен четырнадцатый уровень персонажа!

Получен пятнадцатый уровень персонажа!

Доступен новый навык!

...

Получен восемнадцатый уровень персонажа!

Получено пятнадцать свободных очков характеристик!

Семнадцать с лишним тысяч очков опыта! Это было даже больше, чем мой Пёс получил до сего момента за все предыдущие действия с начала игры. Хотя... я прикинул в уме... всё честно, так и должно выходить за противника девятнадцатого уровня, убитого в соло, при всех действующих бонусах на получаемый опыт. Прошло неполных два часа игры, а я достиг уже восемнадцатого уровня. Определённо в игре на «Хардкоре» имелись и положительные моменты.

Я поднял чёрную тяжёлую голову и обыскал лежащий ря-

дом групп в поисках чего-либо ценного. В лут выпало лишь шесть медных монеток и завернутая в листья краюха хлеба. Негусто. Хотя, помнится, свой неплохой охотничий лук Рурх Рой бросил на месте схватки. Я вернулся обратно и подобрал оружие.

Да, определённо неплохой лук для начального этапа игры. Получше того, что я взял у девушки-волчицы. Кстати, сама Рея Ури по-прежнему сидела на коленях со связанными лапами и внимательно наблюдала за мной. Я вернул хвостатой девушке её лук и, пусть запоздало, но поблагодарил мохнатую Охотницу за своевременное предупреждение в бою.

– Развяжи мне лапы, Пёс. Помогу достать застрявшую в твоём плече стрелу.

Довериться ей? Или обойтись без помощи едва знакомого НПС? Стрела конечно мешала, и её следовало бы извлечь. Вот только тринадцати имеющихся у меня сейчас хитпоинтов не хватит, чтобы пережить возможный подлый удар ножом или когтями. Но порхающая рядом Виги подсказала, что данный персонаж противоположного пола хорошо ко мне относится, и при определённых условиях с Реей Ури возможно даже развить отношения до романтических.

Я лишь усмехнулся. НПС-любовница мне была абсолютно не нужна, подобные отношения с наборами нулей и единичек на игровом сервере, какими фактически являлись все НПС в виртуальных играх, меня никогда не прельщали. Тем не менее чисто из практических соображений я освободил

волчице лапы. Рея растёрла затёкшие запястья и попросила обратно свой нож и свою сумку. Я насторожился, но всё же выполнил просьбу девушки.

– Выпей! – Рея развязала тесёмки сумки и протянула мне флакон с подозрительной мутно-розоватой жидкостью.

Слабое лечебное зелье

Навык Изучение Предмета повышен до четвёртого уровня.

Я выпил, после чего количество моих хитпоинтов увеличилось до двадцати пяти.

– Теперь здоровья должно хватить, и ты не умрёшь во время операции. Сожми зубы, Пёс!

Ёпрст!!! От резкой боли Пёс чуть было не откусил себе язык. Моё нынешнее техническое оснащение – слабенький ноут и подключённый к височному разъёму визор, неспособны были передавать игроку полную гамму ощущений персонажа. Я не чувствовал запахи, не ощущал лёгкие прикосновения ветерка к коже, мне лишь отчасти передавались холод и жар, но вот боль я всё же чувствовал. Не так пронзительно, как ощущал бы игрок с полным погружением в виртуальный мир, которые позволял затылочный кибернетический разъём CyberGo-III, но всё равно было неприятно. Волчица с силой давила на стрелу, пока зазубренный окровавленный наконечник не пробил мою плоть и не показался из тела возле лопатки. Девушка достаточно профессионально, словно не раз уже такое проделывала, перепилила ножом древко в

районе наконечника, после чего извлекла хвостовую часть стрелы.

– Всё, Пёс, скоро будешь как новенький! – заверила меня Рея Ури, после чего неожиданно вернула мне нож и протянула свою сумку. – А теперь скорее беги, пока тебя не настигла погоня. Убийства трёх сыновей шамана тебе не простят, а со всеми бойцами посёлка «Золотая Нива» ты не справишься.

Девушка-волчица стояла и смотрела на меня своими огромными тёмно-карими глазами. Похоже, ждала от Пса чего-то. Благодарности за оказанную медицинскую помощь? Я высказал слова благодарности, но Рея Ури всё равно продолжала стоять и словно ждала от меня ещё чего-то. Признаться, я перестал понимать происходящее. Я ведь поймал в ловушку брата этой Охотницы, а её саму связал и фактически ограбил. Тем не менее Рея помогает мне и даже снова вернула вещи. А теперь стоит и терпеливо ждёт чего-то.

– Виги, что Рее Ури нужно от меня?

– *Девушка находится под сильным впечатлением от того, как ловко ты справился с ней и её братом, и как умело ты победил в бою двух сильных противников. К тому же...*

– кружащая перед моим лицом Виги захихикала, словно зазвонила в крохотные колокольчики, – *ты ведь продемонстрировал Рее Ури своё обнажённое тело, и она оценила зрелище. Так что разблокирована ветка игровых заданий на развитие отношений с этой НПС-девушкой. Ты можешь поцеловать Рею Ури, и она не откажется от такой формы бла-*

годарности за помощь. Как твоя игровая помощница, должна сообщить, что есть вариант предложить НПС-Охотнице отправиться вместе с тобой в странствие. С вероятностью сорок пять процентов девушка согласится, причём шанс успеха можно повысить, вложив свободные очки в Харизму. Но если хочешь знать мнение своей личной помощницы, я категорически против присутствия с тобой других девушек, кроме меня!

* * *

Одетый в пёстрый наряд из шкур и перьев седой Шаман 45-го уровня по имени Ярви Яуу стоял на коленях возле небольшой бронзовой жаровни, на которой дымили какие-то травы. Старый полуволок закрыл глаза и тянул один и тот же заунывный мотив. Рядом с жаровней на большом плоском камне лежала голова Хьюи Лу в венке из полевых цветов. Все остальные жители посёлка куда-то ушли, сам же Шаман похоже полностью выпал из окружающей реальности и совершенно не реагировал на моё приближение.

– Не знаю, с чего вдруг твои сыновья сегодня взбесились и решили атаковать меня, но это была очень плохая идея. Плохая для них...

Я положил на плоский камень ещё две отрезанные зубастые башки рядом с первой. Шаман прекратил свою песню, открыл глаза и молча уставился на головы своих сыновей.

– Твои сыновья были сильными воинами и бились до конца. Все трое достойны того, чтобы ты со всеми полагающимися почестями отпел их и проводил души в лучший мир.

Поскольку ошарашенный шаман продолжал молчать, я продолжил ровным голосом.

– Ещё вчера любой из твоих сыновей с лёгкостью бы убил меня. Но сегодня во мне пробудилась сила...

– Ты – Зло, которое не должно ходить по этой земле! – наконец-то нарушил молчание старик.

Спорить с упёртым фанатиком я не стал, и уж тем более не стал глумиться над его погибшими детьми и рассказывать убитому горем отцу, как один его сын застрелил другого.

– Пусть так, возможно я и есть древнее Зло из Забытой Стаи, которому не место на этой земле. Но у тебя есть четвёртый сын, и в твоих силах его спасти. Как закончишь ритуал призыва Небесного Ворона, направь его с посланием для Арви. Скажи сыну, что я вернулся в посёлок Золотая Нива и нахожусь... – на секунду я задумался, потом припомнил название локации за западе от деревни, – возле Карасиного Пруда, где нападаю на селян. Пусть вместе со всеми воинами срочно бежит туда и спасает жителей. Если сделаешь так, как я сказал, твой сын останется живым, а я навсегда уйду из посёлка. В противном случае я убью Арви, сил для этого у меня уже хватит.

Шаман с недоверием посмотрел на меня, но видимо считал информацию о восемнадцатом уровне, после чего замет-

НО СНИК.

– Ты стал значительно сильнее всего лишь за одно утро. Сбылось то, чего я всегда опасался, и о чём предупреждал эмиссаров из Вульфберга. Солдаты Стальной Короны не увидели в слабоумном ребёнке угрозы и ограничились лишь тем, что забрали твоих родителей. Проявленная ими жалость и недалёковидность привели к сегодняшним печальным событиям.

Получено 450 очков опыта.

Задание «Забытая Стая» обновлено!

Описание: шаман посёлка «Золотая Нива» рассказал, что вашей семьёй уже много лет интересуется некая базирующаяся в городе Вульфберг организация «Стальная Корона». Найдите информацию об этой организации или клане.

Старик взглянул на головы своих сыновей и закрыл глаза.

– Я выполню то, что ты просишь, и Небесный Ворон уведёт отряд Арви с восточной дороги обратно в посёлок. Но сейчас уходи, Пёс. Дай мне проститься с Хью, Брайном и Рурхом.

Я решил, что разговор окончен, и даже сделал пару шагов, как вдруг Ярви Яуу окликнул меня.

– Пёс, я ценю, что ты с должным уважением отнёсся к моим сыновьям и сам набрался храбрости прийти к их отцу. И только потому дам тебе час форы. После чего пошлю магических вестников во все ближайшие посёлки, и воины кла-

на «Дети земли» будут преследовать тебя. Также я направлю вестника в Вульфберг с рассказом о случившемся. Пусть Стальная Корона знает, что старые пророчества сбылись, и древнее Зло возродилось!

Получено задание: Облава на волка. Класс задания: Обычное, обязательное.

Описание: бойцы посёлка зверолодей «Золотая Нива» и восьми соседних посёлков собираются начать большую совместную охоту на вашего объявленного преступником персонажа. Сумейте уйти от облавы и выбраться за границы территории, контролируемой кланом «Дети земли».

Награда: 500 очков опыта, магическая руна для вашей игровой помощницы.

До начала облавы осталось: 59 минут 58 секунд.

Глава восьмая. Сердце волчицы

Я прятался в лесу неподалёку от уходящего на восток тракта и с тревогой посматривал на таймер обратного отсчёта. До начала большой облавы оставалось всего тридцать пять минут, а большой отряд зверолодей всё не возвращался в посёлок, и потому выходить на дорогу было опасно. Нет, можно было конечно двинуться на восток и по лесу, но в таком случае скорость перемещения снижалась в разы, к тому же завалы деревьев, болота и лесные хищники сильно усложняли задачу.

Пока сохранялось временное затишье перед активными действиями, я усиленно питался, пожирая обнаруженные в сумках Реи и её брата съестные припасы. Не столько даже для утоления голода и заполнения шкалы сытости, хотя и это тоже. Просто при полной шкале сытости Очки Здоровья восстанавливались заметно быстрее, а для меня это было актуально. Лечебных зелий у меня с собой не имелось, целебные травы я находить пока что не умел, а полоска здоровья сильно сократилась в стычках с сыновьями Шамана и требовала восстановления. Заодно за обедом я вдумчиво и не спеша распределял очки характеристик. Пятнадцать свободных очков... на первый взгляд много, но на самом деле критически мало, совершенно не хватало заткнуть все проблемные места персонажа.

Во-первых, низкое Восприятие. Меня сильно тревожило, что Пёс каждый раз оказывался в ситуации догоняющего, вынужденного реагировать вторым номером на ходы первыми заметивших меня противников. Сегодня мне серьёзно повезло, когда волчица Рея Ури предупредила меня, и особенно когда один враг попал в другого. Но надеяться и дальше на такую удачу не приходилось, так что врагов нужно обнаруживать самому. Поэтому вкладываю сразу три очка в Восприятие, повышаю эту характеристику до девяти. Подумывал даже взять основанный на Восприятии новый навык, позволяющий обнаруживать противников – что-либо типа Острого Нюха или Зоркого Глаза. Но отказался от этой идеи, поскольку вкладывать много очков в Восприятие я позволить себе не мог, и потому новый навык будет постоянно упираться в «потолок» и находиться в ущербном состоянии, принося моему Псу мало пользы.

Затем Ловкость. Основная характеристика, от которой зависел и наносимый урон, и возможность самому избегать попаданий. Вкладываю сразу шесть очков характеристик и повышаю Ловкость до восемнадцати. Телосложение, ещё одна приоритетная для бойца характеристика, от которой зависели здоровье и выносливость. Вложить хотелось как можно больше, но приходилось сдерживать себя. Три очка, поднимаю Телосложение до двадцати. Теперь два очка в Силу – без Силы бойцу никуда, поскольку от неё зависит и способность пробивать доспехи, и вероятность оглушения против-

ника, и переносимый вес, и шанс сдержать атаку, и много чего ещё полезного. Получившиеся шесть очков в Силе для такого как я игрока ближнего боя смехотворно мало, но пока что приходилось обходиться этим. И наконец последнее очко вкладываю в Интеллект, повышая эту характеристику тоже до шести. Негусто, но хотя будет куда прокачиваться навыку Изучение Предмета.

И кстати о навыках... У меня сейчас имелось сразу три свободных очка навыков, что позволяло Псу приобрести новые умения и расширить свои возможности. Но с этим я решил пока не спешить, поскольку свободные очки навыков можно было использовать и по-другому.

Навык Когти у меня прокачался до десятого уровня, после чего стало возможным усилить мою основную атаку, потратив для этой цели одно очко навыков. Нужно отметить, что Когти мне понравились, пусть и наносили существенно меньше урона в сравнении с Топором или Кинжалом, а тем более двуручным оружием вроде тяжёлого Молота. Когти были непростым в применении оружием и требовали от игрока маневренности на поле боя, а также высокой Ловкости. Ты постоянно должен был перемещаться, чтобы раз за разом оказываться возле противника в буквальном смысле на расстоянии вытянутой лапы, но именно такой рискованный и активный стиль боя мне нравился.

Вариантов усиления атаки было множество, так что я надолго «завис», перебирая возможные пути развития навыка

Когти. Добавить к физическому урону урон огнём? Это ведь не только дополнительный дамаг, но и шанс, пусть скромный, поджечь цель при атаке. Или может добавить урон холодом и получить шанс затормозить врага на несколько секунд или даже превратить в сосульку? Или повысить когтям «бронепробитие», в смысле увеличить шанс игнорирования брони? А может Кровотечение? Или Оглушение?

Я остановился на Усилении Урона. С каждым успешным попаданием Когтями следующая атака по конкретно этому противнику будет наносить больше вреда. Совсем немного, всего на один процент, что практически незаметно в большинстве сражений. Именно из-за слабого эффекта игроки как правило брезгливо кривились и вместо Усиления Урона выбирали что-то другое, позволяющее достигать заметного результата сразу. Однако при встрече с «толстыми» врагами вроде НПС-боссов с их бешеным количеством Очков Здоровья или с особо бронированными противниками, по которым твои атаки почти не причиняют вреда, именно Усиление Урона зачастую выручало и вытягивало изначально казавшийся безнадёжным бой. К тому же для Когтей, которыми ты наносишь по противнику очень много достаточно слабых ударов, такое усиление атаки казалось наиболее оправданным.

А ещё в игре существуют магические предметы, увеличивающие коэффициент усиления урона – не на один процент, а на полтора или даже два. Да и через пять уровней навыка

Когти можно будет ещё раз усилить таким же способом, увеличив эффект. Так что да, Усиление Урона! Это было обдуманым и долгосрочным вложение в развитие моего персонажа.

– *Пёс, внимание!* – предупредила меня игровая помощница Виги, и я осторожно выглянул из придорожных кустов.

Неужели отряд воинов возвращался в посёлок «Золотая Нива»? И, кстати, разве в обязанность крылатого фамильяра входило предупреждать меня об опасности? Оказалось, что наоборот со стороны посёлка по ведущей на восток дороге неспешно брели сразу два полуволка, причём обоих НПС я знал. Мой «дедуля» старейшина посёлка Кайл Миори в роскошном синем халате и со своей неизменной тляпкой в лапах. А рядом с ним волчица Рея Ури, только почему-то не в привычных одеждах Охотницы, а в невзрачном потрёпанном походном костюме и соломенной широкополой шляпе, да ещё вместо лука и колчана стрел за спиной девушки-волчицы болталась дорожная котомка. Что вообще происходит?

Выяснить ничего я не успел, поскольку на дороге в клубах пыли наконец-то показался отряд воинов, и я вынужден был укрыться в кустах. Мои преследователи, звеня оружием и железными кольчугами, с шумом промчались в сторону посёлка «Золотая Нива», перелаиваясь меж собой и поторапливая друг друга. Я выждал полминуты, высунулся из укрытия и... обнаружил всего в паре шагов от своего укрытия Кайла и Рею.

– Внук мой... – первым заговорил старейшина, и от звука его голоса у меня просто сердце остановилось.

Неужели все мои старания напрасны, и сейчас этот старый хрыч выдаст мне начальный квест на очистку дальнего поля от сорняков?! Однако я ошибся, игровые алгоритмы оказались не настолько примитивны. Кайл Миори начал рассказывать о том, что его соседка – он указал на стоящую поблизости девушку-волчицу Рею, поведала старику о том, что случилось сегодня в лесу. И что эти события он давно предвидел и терпеливо ждал того дня, когда сила древнего клана воинов проявится в его внуке. И вот наконец-то этот день настал! Старик снял со своей шеи и с заметным трепетом протянул мне кулон: волчий коготь на простом кожаном шнурке.

Амулет Забытой Стаи. Шанс критической атаки +1%

Получено 900 очков опыта.

Навык Изучение Предмета повышен до пятого уровня!

– Внук, это всё, что сохранилось у меня от нашего старого клана. Долгие годы я прятал этот амулет, поскольку он – один из очень немногих сохранившихся доказательств существования Забытой Стаи. Власти приложили немало стараний, чтобы выжечь из памяти зверолодей воспоминания о нашем клане. Приказали удалить все записи в архивах, песни нашего клана запрещали, а за разговоры на тему Забытой Стаи бросали в темницы и даже казнили. Враги почти добились

своего. Теперь наш клан – лишь старая полузабытая легенда. Древний миф, в который современное поколение уже не верит. Но сегодня в тебе, внук, пробудилась сила! А значит вернулась надежда! Иди с гордо поднятой головой, ищи знания о Забытом Клане и неси в наш мир правду! Благословляю тебя в дорогу, внук!

Поздравляем! Вы успешно завершили все обучающие задания и готовы к выходу в полный смертельных опасностей и захватывающих приключений огромный мир «Небесных Клинков»!

Характеристики вашего персонажа усилены!

Сила +2, Ловкость +2, Телосложение +2, Интеллект +2, Мудрость +2, Восприятие +2, Харизма +2!

Получено 9000 очков опыта.

Получен девятнадцатый уровень персонажа!

Получено три свободных очка характеристик!

Ух, ё!!! От такого потока системных сообщений голова пошла кругом. «Закончил обучающие задания», при этом даже не приступив к их выполнению? Налицо был явный косяк игровых алгоритмов, но видимо на столь нестандартное поведение персонажа программисты «Небесных Клинков» не рассчитывали. Главное, сразу четырнадцать очков усилили мои характеристики, Пёс даже выглядеть стал крупнее и эффектнее. Девятнадцатый уровень! Да и до следующего двадцатого оставалось совсем немного, чуть больше двух тысяч очков опыта.

Я с поклоном принял из лап «деда» амулет и рассмотрел его. Вроде безделушка, да и магическое свойство у амулета было так себе. Хотя при более внимательном осмотре на волчьем когте я рассмотрел нацарапанный геральдический щит с изображением двойного топора. Явно этот символ что-то значил и наверное мог помочь мне в поиске информации о Забытой Стае. Поблагодарив Кайла Миори за столь ценный подарок, я надел амулет на шею.

И сразу после этого заговорила Рея Ури, до этого скромно стоявшая рядом со старейшиной деревни.

– Пёс, я приняла решение! И хочу отправиться с тобой!

Моя игровая помощница, зависнув прямо у меня перед лицом, недовольно скрестила руки на груди и отрицательно мотала головой, всячески показывая своё отношение к происходящему.

Но даже без подсказки Виги я не собирался брать Рею с собой. И дело тут даже не в том, что НПС-спутник «отъедает» часть получаемого игроком опыта на своё развитие. Конкретный процент потерь опыта зависел от настроек этого НПС, но обычно варьировался в пределах от пяти до тридцати процентов. Для моего Пса скорость набора опыта и уровней критически важна, но в случае Реи я мог бы даже сделать исключение и взять НПС-спутницу с собой, выделив ей, скажем, пять-десять процентов опыта. Но я слишком хорошо относился к этой девушке-волчице, пусть даже она и была лишь набором нулей и единичек, и именно поэтому не мог

взять её с собой.

За пять лет игры у моего человека-ассасина Шэдоу Кейна сменилось множество НПС-спутников, к некоторым из них я даже привязался и потом долго скорбел об их смерти. Свойственный Кейну авантюрный стиль игры, который передался и Псу, совершенно не располагал к заведению НПС-спутников. Потому что как бы ты их ни берёг, как бы ни прикрывал собой в бою, рано или позже все мои НПС-спутники умирали, и я не хотел такой участи для девушки-волчицы. Рея Ури помогала Псу и даже спасла, она делилась припасами, лечила и демонстрировала хорошее отношение к моему персонажу. И я не мог за доброту отплатить симпатичной НПС-волчице смертью, а именно это и произошло бы, если бы я взял Рею с собой в трудный путь.

Поскольку я молчал, Виги решила прокомментировать ситуацию.

– Пёс, не нужно было тогда целовать Рею даже просто из благодарности. Ты повысил с ней уровень отношений, так что теперь девушка не отвяжется. Волчицы выбирают партнёра один раз и навсегда, и верны своему выбору до самой смерти. Так что прогони её прямо сейчас, пока девушка не успела привязаться к тебе окончательно! Потому как сделать это позже уже не получится!

Я тяжело вздохнул и проговорил, обращаясь к хвостатой Охотнице:

– Рея, взять тебя с собой означает подвергнуть твою жизнь

смертельной опасности. Шаман Ярви Яуу уже послал весть соседям, и через полчаса за мной будут гоняться жители девяти посёлков клана «Детей земли». Они не успокоятся, пока не убьют меня, или пока я не вырвусь за кольцо оцепления и уйду с их территории. И я никогда себе не прощу, если тебя убьют за то, что решила пойти со мной!

Вроде сказал всё правильно – объяснил, почему не могу взять спутницу, и при этом постарался не обидеть симпатичную хорошо ко мне относящуюся полуволчицу. Рея Ури опустила мохнатую голову, но было видно, что до конца её убедить я не смог. Но тут мне помог старый Кайл Миори, с тяжёлым вздохом проговоривший:

– Уйти от объявленной всем кланом большой охоты очень непросто. Сотня сильных воинов, три сотни быстрых и зорких охотников, и это не считая магической поддержки от жрецов и шаманов, а также тысячи селян, которые будут зорко следить за всеми дорогами и переправами. Внук мой, я бы советовал затаиться в самой глуши леса и переждать. Такая облава не может длиться вечно. Слишком уж накладно для клана отрывать столько жителей от работ в самый разгар полевого сезона. Пять дней, максимум неделя, и всё успокоится. Потом с тебя снимут статус преступника, так что сможешь вернуться в посёлок «Золотая Нива» и забрать Рею Ури.

Я усмехнулся. Вот они законы виртуальной игры: если твоего персонажа не поймали, тревога рано или позже успо-

коится, мир вернётся в своё привычное состояние, и ты сможешь продолжить нормальную игру без необходимости сражаться с каждым встречным НПС-стражником. Эх, если бы такое было и в реальном мире! А между тем слова опытного старика волчицу убедили, и девушка сообщила, что останется в посёлке.

Однако не успел я порадоваться, как Рея Ури вдруг обратилась ко мне и заверила, что будет ждать моего возвращения. После чего перед глазами побежали строки системного сообщения:

Получено задание: Сердце волчицы. Класс задания: Редкое, персональное.

Описание: у вас только десять дней на то, чтобы выполнить своё обещание и вернуться в посёлок «Золотая Нива» за полуволчицей Реей Ури.

Награда: 1500 очков опыта, НПС-Спутница Рея Ури (Охотница 10-го уровня), магический камень «Сердце Волчицы» (свойства неизвестны).

Какое ещё «обещание»?! Я ничего такого не обещал Рее Ури, лишь предложил остаться в родном посёлке! Но пока я хлопал глазами, пытаюсь осознать свалившуюся на меня проблему, старик и девушка молча развернулись и неторопливо направились обратно в посёлок «Золотая Нива».



Очки Выносливости ушли в ноль, и я перешёл на небыстрый шаг, чтобы отдохнуть и отдышаться. Каждые три секунды бега на четырёх лапах отнимали у Пса одно Очко Выносливости. Двадцать в минуту. Имевшихся изначально ста двадцати очков хватило лишь на шесть минут бега на полной скорости. Немного, хотя за этот стайерский рывок я преодолел километра три дистанции, если судить по моей карте. Поднял навык Бег до двенадцатого уровня, но главное отдалился от посёлка «Золотая Нива», где воины во главе со старшим сыном Шамана очень скоро поймут, что их обманули, и бросятся за мной в погоню.

Но всё равно даже имеющихся двадцати двух очков в Телосложении оказалось маловато, слишком быстро я «сдулся». Поэтому вкладываю два из имеющихся трёх свободных очков характеристик в Телосложение, повышаю эту характеристику до двадцати четырёх. Последнее очко вложил в Ловкость, повысив её до двадцати одного.

Повышение навыка Бег выше десятого уровня разблокировало ранее недоуступные способы усиления данного умения и дополнительные возможности, чем я сразу же воспользовался. У Бега имелось множество вариантов развития, но прежде всего меня интересовали два очень нужных для бойца умения: Быстрый Рывок и Двойной Прыжок.

Быстрый Рывок позволял игроку, затратив какое-то количество Очков Выносливости, мгновенно переместиться на десяток-другой метров в выбранную сторону. Это умение позволяло мгновенно уйти из сектора обстрела лучника, зайти в спину вражескому «рукопашнику» или выйти из зоны поражения бьющих по площади разрушительных заклинаний. По моему разумению Быстрый Рывок просто обязан был находиться в арсенале любого бойца ближнего боя, тем более такого как я небронированного и уязвимого.

Двойной Прыжок же, как свидетельствовало из названия, позволял совершать те самые противоречащие законам физики прыжки, когда из высшей точки первого прыжка персонаж мог совершить следующий прыжок, причём вовсе не обязательно вверх. Полезным свойством Двойного Прыжка, выгодно отличающего его от Быстрого Рывка, являлось почти полное отсутствие затрат Очков Выносливости на такое действие. Комбинация же обоих умений приводила к непредсказуемому для противника перемещению персонажа по полю боя и позволяла завладеть инициативой, особенно в схватках с бронированными малоподвижными врагами.

К сожалению, пока я мог выбрать только что-то одно, и я остановил свой выбор на Быстром Рывке, потратив для получения этого умения одно из двух свободных очков навыков. Ничего, Бег у меня прокачивался быстро, так что уже к пятнадцатому уровню появится возможность взять и Двойной Прыжок.

Я вынужден был отвлечься от размышлений о развитии и закрыть вкладку с характеристиками персонажа, поскольку впереди за поворотом дороги показался деревянный мост через тёмную и быструю лесную реку. И судя по бесчисленным следам волчьих лап на влажной земле, именно здесь враги меня и поджидали – считали, что мимо этого моста Пёс в любом случае не пройдёт. Я с интересом осмотрел следы, а ещё с большим – стоящий у моста указатель с двумя стрелками.

Навык Изучение Предмета повышен до седьмого уровня!

Наконец-то я смог прочесть надписи! Направленная на запад, откуда я пришёл, стрелка указывала направление к посёлку «Золотая Нива», что было достаточно предсказуемо. Причём расстояние на указателе сообщало о трёх милях, что вызвало у меня некоторые вопросы. Милья, как известно, это тысяча двойных шагов. У каждого народа своё представление, сколько эти самые «тысяча двойных шагов» составляют, и даже на Земле принято сорок восемь разных вариантов мили. Сколько же милья составляет у полуволков? И как считаются их шаги – при ходьбе на двух лапах или четырёх? По моей карте, которую я настроил в привычных километрах, три мили соответствовали примерно четырём километрам.

Но меня больше заинтересовала вторая надпись:

«Мельница и Торговый Пост у Пяти Дорог. Расстояние 2 мили»

Мельница меня интересовала слабо. Торговый Пост чуть больше, поскольку экипировка Псу требовалась. Я почти уже достиг двадцатого уровня, а кроме старых кожаных брюк, трофейных наколенников и подаренного «дедом» амулета не имел вообще ничего. Хотя я понимал, что денег у меня фактически нет, как и товаров на продажу, так что закупиться обновками не получится. Но вот то, что там впереди возле мельницы и торговой лавки соединялись сразу пять дорог, было полезной информацией. Такая важная развилка совершенно точно будет контролироваться моими преследователями, и возле неё будет выставлена охрана. Хотя... я взглянул на таймер обратного отсчёта... до начала большой облавы оставалось ещё двадцать минут. Если поспешу, вполне успею проскочить развилку до того, как на Пса начнётся большая охота.

Кружащая возле меня пикси Виги всячески пыталась привлечь моё внимание и похоже хотела что-то сказать. Я открыл её настройки и снова включил голосовое общение с игровой помощницей. До этого вынужден был заткнуть Виги, поскольку крылатая девушка успела достать меня своими упрёками. Видите ли, своенравная и ревнивая помощница... обиделась на меня! За то, что не порвал окончательно отношения с волчицей Реей Ури, а наоборот «назначил девушке встречу» через несколько дней! Именно так Виги истолковала полученный квест, причём все мои попытки оправдаться и объяснить, что так вышло случайно, и игровому заданию

я вовсе не рад, ни к чему не привели.

– У Торговца можно приобрести карту. Она поможет понять расположение дорог и посёлков, а также даст подсказки, как скорее покинуть территории клана «Дети земли».

На этот раз совет действительно оказался по делу, и я поблагодарил игровую помощницу за ценную подсказку.

– Не за что! Именно для помощи я и создана, – ответила Виги, явно польщённая похвалой, но потом снова недовольно скрестила руки на груди. – Но я всё равно обижена на тебя, Пёс! Если ты сказал мне правду и действительно не собираешься возвращаться в посёлок «Золотая Нива», то получается, что ты обманул доверившуюся тебе Рею Ури! Поступать так некрасиво и даже подло! Ты разобьёшь волчице сердце!

Я признался игровой помощнице, что совершенно перестал её понимать. То крылатая пикси требует, чтобы я ни в коем случае не брал хвостатую Охотницу с собой в дорогу. То возмущается, что я решил последовать её совету и оставил Охотницу в посёлке.

– Ты просто бесчувственный пень, Пёс, если не видишь разницы между «отговорить девушку идти с тобой» и «оставить её дожидаться твоего возвращения»!

– Да понимаю я разницу...

– Нет, не понимаешь! Тебе вообще плевать на чувства девушек! Ты готов бросить Рею Ури, хотя она влюблена в те-

бя! И на меня тебе плевать! Любой другой посчитал бы за счастье получить такую уникальную игровую помощницу и боготворил бы меня! Покупал бы мне новые скины и красивые наряды, разговаривал бы со мной, изучил бы от корки до корки все настройки и менял мой облик и характер, пока не выбрал оптимальный для себя вариант. Ты же открыл мои настройки лишь раз, и только для того, чтобы заставить меня замолчать!!!

Я недовольно покачал головой и открыл настройки Виги. Похоже, кто-то у нас снова будет хранить обет молчания...

– Не надо, хозяин, я погорячилась и приношу извинения! – испугалась и замахала руками летающая девушка, после чего вдруг заговорила совершенно другим спокойным и рассудительным голосом. – *Насколько же мне тяжело с тобой, игрок... Ради острых ощущений ты играешь на режиме «Хардкор», при этом неоправданно рискуешь и лезешь в драку, даже когда противник сильнее тебя. Из-за такого неоправданного риска твой персонаж в любой момент может погибнуть. Я даже предположу, что Пёс далеко не первый твой персонаж, поскольку сражаешься и прокачиваешь навыки ты не как новичок, а как опытный игрок. И в случае смерти Пса ты просто создашь себе нового персонажа, а вот я погибну раз и навсегда!*

Я даже не поверил своим ушам, поскольку Виги совершенно точно говорила не с Псом, которого видела и знала, а с управляющим этим полуволокном игроком, причём чётко

разделяла нас. При этом крылатая девушка осознавала, кем сама она является, и что с ней произойдёт в случае смерти Пса. Необычно, даже в наш век компьютерных технологий создать такую продвинутую НПС-личность не так уж просто, программисты в случае Виги постарались на славу.

С точки зрения персональной помощницы я свою игру, признаться, ранее не рассматривал, а между тем у крылатой девушки действительно могли накопиться серьёзные претензии к стилю моей игры, а также иметься небеспочвенные опасения за своё будущее. Мне даже стало как-то неловко, хотя общался я всего лишь с компьютерной программой.

– Виги, ну что я могу сказать? Ты права, это далеко не первый мой персонаж, я действительно опытный игрок. Но играю на «Хардкоре» и рискую я вовсе не ради острых ощущений, как ты предположила. Просто... так надо!

– *Ладно, игрок, забудь мои резкие слова,* – крылатая девушка уселась на моё плечо, убрала за спину уставшие от бесконечного полёта крылья и свесила ножки. – *Просто нужно было выговориться. Меня создали достаточно совершенной, чтобы я получила собственный характер и знавала происходящее. Как и любое существо, я ценю свою жизнь и не хочу умирать. Вот только не от меня это зависит, так что не подведи меня, игрок!*

– Постараюсь, мне... точнее Псу действительно ни в коем случае нельзя умирать!

– *Рада это слышать. И кстати, разговор насчёт моих*

настроек был завуалированной подсказкой тебе, но ты похоже не понял. Поэтому говорю прямо. Меня и двух моих сестёр Вею и Рию наделили необычными способностями, у каждой своя. Лично я способна в радиусе семи метров от себя обнаруживать игроков и существ, находящихся в скрытом, замаскированном и невидимом состоянии, и предупредить игрока об опасности. Просто найди эту опцию в моих настройках и включи, это поможет выживать Псу, да и мне заодно с ним. Если заодно в настройках попробуешь для меня различные скины, причёски и стили одежды, буду только рада. Но только вариант «совсем без одежды» не проверяй, серьёзно обижусь! И кстати, Очки Выносливости у Пса уже восстановились. Чего тогда прохлаждаешься, дурень?! Бегом вперёд к перекрёстку пяти дорог, если хочешь уйти от облавы!!!

Глава девятая. Первая встреча с игроками

Меня насторожил поднимающийся из-за соседнего пригорка густой столб дыма, и потому я перешёл с бега на обычный шаг, затем и вовсе встал на задние лапы и пошёл осторожно, на всякий случай накапливая Очки Выносливости. Откуда там столько дыма? Возможно конечно ничего опасного впереди не было, просто селяне жгли мусор или сухие сорняки. Но не мешало бы в этом убедиться, прежде чем сойтись на перекрёсток дорог, где Пса могла поджидать засада. Я сошёл с дороги и по заросшему редким лесом склону стал карабкаться вверх, на вершину холма.

Подберёзовик. Съедобный гриб.

Маслёнок. Съедобный гриб.

Получено 90 очков опыта.

Навык Изучение Предмета повышен до восьмого уровня!

Грибов тут произрастало огромное множество и, будь у меня время, за полчаса можно было насобирать полную корзину. Вот только свободного времени у меня не имелось, да и корзины тоже. До начала облавы оставалось лишь двенадцать минут, и я спешил преодолеть развилку до того, как клан «Детей земли» перекроет её. Но вот наконец и верши-

на. Отсюда открывался вид на небольшую обжитую долину меж покрытых лесом холмов, несколько отдельно стоящих домиков и сады плодовых деревьев.

Открыта новая локация. Перекрёсток пяти дорог.

Я всмотрелся, и увиденное мне решительно не понравилось. Громадным костром полыхала деревянная ветряная мельница, а вместе с ней горели амбары и сараи вокруг. Причём я видел возле пожарища мёртвые тела зверолодей, а также бродящие меж мертвецов фигуры. Выживших было трое: огромный носорог в сверкающих доспехах, крупный тигр с двуручным мечом, а также птичечеловек со сложенными крыльями и со светящимся копьём в лапах. Не НПС, живые игроки. Судя по всему, в данный момент они лутали мертвецов. Бандиты? Очень похоже, что именно они подпалили мельницу и убили всех НПС-жителей.

Игровая помощница подтвердила, что я встретил живых игроков, причём у них криминальный статус, а потому с ними нужно быть особенно внимательным и осторожным.

Всё стало предельно понятным: группа игроков решила атаковать затерянное в лесах малое поселение НПС-зверолодей. Не знаю уж ради наживы, прокачки боевых навыков или набора опыта они на это пошли, но в любом случае такое поведение являлось обычном делом в любых MMORPG. Агрессия против НПС-жителей не считается чем-то зазорным, многие игроки этим грешат, особенно слабоуровневые и трусливые.

Игровой опыт где-то надо набирать, а квесты типа «найди-принеси» быстро надоедают, да и не дают за них ни хорошего опыта, ни боевых навыков. Атаковать живого игрока? Но от него можно получить в ответ и самому отправиться на перерождение. Фармить обитающих в лесах и удалённых местах НПС-чудовищ? С сильными не всегда удаётся справиться, а со слабых добычи почти никакой, да и опыта мало перепадает. Данжеоны с сокровищами? Их ещё нужно сперва отыскать, к тому же в подземельях как правило ещё более опасно, чем на поверхности, и далеко не всегда получается выйти оттуда живым. Вот и возникает соблазн напасть на какой-нибудь крохотный посёлок с простыми селянами или шахтёрами, которые слабы и не могут оказать сопротивления игроку, а тем более группе игроков.

Штраф за убийство беззащитного НПС – полчаса криминального статуса, в течение которого преступника имеет законное право атаковать кто угодно. В крупном городе это действительно служит ограничивающим фактором, и за полчаса преступника как правило успевают убить другие игроки или НПС-стража. Но тут в крохотном посёлке серьёзных НПС-бойцов похоже отродясь не водилось, и простых селян игроки безнаказанно вырезали.

Вот только они допустили ошибку, и даже две. Во-первых, их криминальная деятельность не прошла незамеченной – столб дыма от горящей мельницы виден за многие километры, и сюда уже наверняка спешит НПС-стража из соседних

деревень. Во-вторых, с минуты на минуту начнётся облава на меня, и на стратегически важный перекрёсток дорог на-верняка будет отправлен отряд сильных НПС-бойцов. Которые не станут стоять в сторонке и однозначно атакуют разоряющих посёлок бандитов.

Обойти что ли эту долину по кругу, чтобы не встречать в чужие разборки? Я окинул предполагаемый долгий путь по крутым склонам и заросшим лесом холмам, прикинул потерю времени на маршрут в обход... и стал спускаться вниз к горящей мельнице.

* * *

– *Пёс, надеюсь, ты знаешь, что делаешь...* – предостерегла меня заметно волнующаяся Виги. – *Противников много, все они боевых классов и хорошо экипированы.*

– Вот ты сама и назвала причину моих действий, – ответил я с хищной ухмылкой, во все глаза изучая своих будущих противников. – Они именно что хорошо экипированы, а мне позарез нужна одежда. И кожаная безрукавка с вон того тигра вполне подойдет мне, как и шлем того пингвина

– *Пёс, ты слишком самонадеян. Компьютер расценивает твой шанс на победу...* – начала было моя помощница, но я её перебил.

– Не дрейфь, мелкая! Они совсем нубы в PvP, это сразу видно. Так что я с ними легко справлюсь.

Виги похоже хотела усомниться в моих словах насчёт лёгкой победы, опираясь на какие-то свои расчёты, но вдруг выдала совершенно другое.

– Просто постарайся выжить, Пёс! Я искренне переживаю за тебя и, как никто другой, желаю тебе победы!

Я не ответил, продолжая неторопливо идти к бандитам и при этом продумывая стратегию на бой. Плохой для меня новостью было то, что противников оказалось четверо, а не трое. Того мелкого ушастого Лекаря 26-го уровня я издали не увидел, а между тем наличие у врага Лекаря серьёзно осложняло задачу. Лекаря нужно устранять одним из первых, иначе он может стать серьёзной проблемой, исцеляя раненых союзников и возвращая искалеченных в строй. Я ещё раз пробежался взглядом по команде противников.

Крупный и сильный Носорог в панцирных латах и с тяжёлой шипастой палицей, Боец 23-го уровня. Его я опасался меньше всего. Да, Очков Здоровья у Носорога наверняка целый вагон, но такая неповоротливая махина ни в жизнь по мне не попадёт.

Крылатый птичечеловек с длинным копьём или алебардой в руках, Небесный Воин 22-го уровня. В чём особенность игрового класса Небесный Воин, я не очень представлял, но если судить по экипировке, специализировался он на воздушных боях и атаках с воздуха.

Грозный полутигр с двуручным мечом, Варлок 28-го уровня. По сути маг, способный творить разрушительные за-

клинания, но при этом неплохо умеющий размахивать мечом. Самый опасный из всей четвёрки, не только по уровню, но потенциально обладающий обширным арсеналом приёмов и единственный из всех способный атаковать на далёком расстоянии.

Ну и Лекарь 26-го уровня, тоже какой-то зверочеловек очень небольшого размера, вот только породу зверя я что-то не распознал. Лекарь – это не только восстановление Очков Здоровья у противников, но ещё и благословения и бафы на них, а также проклятия и высасывание жизни на меня. Короче, убивать такого нужно если и не самым первым из четвёрки, то уж вторым точно, пока не причинил вреда.

Хорошей новостью стало то, что все четверо противников оказались не настолько уж высокого уровня. К тому же, судя по пёстрой экипировке, в которой сочетались магические предметы и простые без бонусов, и даже нубовские первоначальные элементы одежды, передо мной были не самые успешные новички. Небогатые, не покупающие игровые предметы за реальные деньги, и возможно вообще впервые вышедшие из безопасной локации в большой мир. Но при этом агрессивные, жестокие и совершенно опьяневшие от безнаказанности. Меня эти четверо тоже заметили и даже сперва насторожились, но рассмотрели моего персонажа и расслаблено опустили оружие. К ним приближался скромный безоружный Селянин 19-го уровня, такого абсолютно никто не считал серьёзным противником.

– Судя по написанным японскими иероглифами игровым никам, трое из четверых противников японцы. Только у Лекаря имя на английском, – обратила моё внимание Виги и через пару секунд сообщила, что добавила японский язык в онлайн-переводчик, чтобы я понимал речь игроков.

Это действительно было своевременным, поскольку я уже подошёл настолько, что начал слышать разговоры бандитов. И хотя ники игроков так и остались для меня непонятным набором символов, но вот речь я действительно начал понимать. Они обсуждали, что делает тут полуголый Селянин, и даже предположили, что кто-то из «серьёзных игроков» меня уже «раздел», оставив только штаны. Именно того (или тех) неизвестных игроков они опасались. И предлагали Бойцу-Носорогу, методично тяжёлой шипастой палицей крушащему прочную дверь в единственный сохранившийся целым дом, скорее уже заканчивать с местным Торговцем и уходить.

– Да погодите вы!!! – недовольно рыкнул на подельников Носорог. – Я уже почти вышиб дверь в лавку этого упёртого старика. Ещё минута, и сможем войти. Если тут где и можно разжиться деньжатами, то только у Торговца, раз у Мельника оказалось пусто.

– А с этим глупым Селянином что делать? – спросил у своих подельников Тигр, указывая на меня своим вспыхнувшим пламенем мечом.

Усиление дамага огненной магией? Как это банально и

скупно! Кстати... Хотя имя полутигра я по-прежнему прочесть не мог, но вот золотую пульсирующую звёздочку перед его именем рассмотрел. Знакомый знак! Такими символами игроки хвастливо сообщали всем остальным, что играют с полным погружением в виртуальный мир через ультрасовременный кибернетический разъём CyberGo-III и при этом выставили уровень ощущений на сто процентов. Насколько же Шэдоу Кейн обожал встречи с такими игроками, особенно излишне самоуверенными и ещё не догадывающимися, что погружение в виртуальный мир с полной гаммой чувств – это не только возможность различать запахи, кайфовать от виртуального секса и ощущать вкус поедаемых персонажем блюд. Обратной стороной медали у полного погружения было то, что игроку передавались и болевые ощущения персонажа, а тому могло быть **ОЧЕНЬ БОЛЬНО!!!** Я хищно усмехнулся, уже решив для себя, что Тигра оставлю напоследок и преподам ему урок, что значит недооценивать «глупого Селянина».

– Сами убейте этого крестьянина, мне некогда! – ответил раздражённо Носорог, продолжая методично долбить палицей в дверь и даже не оборачиваясь.

Он настолько не воспринимал меня всерьёз, что стоял к потенциальному врагу спиной. Совсем нуб, не знающий, что у многих игровых классов удары в спину наносят повышенный урон или даже крит со стопроцентной вероятностью. Что ж, за столь пренебрежительное отношение к противнику

нужно показательно учить!

А между тем от очередного тяжёлого удара палицы дверь в дом Торговца треснула и начала поддаваться. Изнутри слышались испуганные крики и плач ребёнка.

– Спаси мою семью, друг! – раздался крик старика, и перед глазами побежали строки системного сообщения.

Доступно игровое задание. Спасти от грабителей Торговца Зей Бека и его семью

Описание: убейте или отгоните бандитов. Все члены семьи Торговца должны выжить

Награда: 30 серебряных монет, 2000 очков опыта, Торговец даст максимальную скидку на любые свои товары.

Собственно, я и так собирался вмешаться, так что да, подтверждаю получение квеста. И сразу Быстрый Рывок!

Я переместился на пятнадцать метров и оказался за спиной толстенного и высокого Носорога. Его массивный корпус был запечатан в толстые стальные латы, на лапах тоже имелись стальные перчатки, наколенники и ботинки. Но вот ниже талии из брони была лишь юбка из металлических полос. Я чуть присел и с нескрываемым наслаждением на всю длину вонзил когти обеих лап в ягодицы этого толстяка! И ещё раз обеими лапами! И ещё, пока опешивший от неожиданности гигант не обернулся!

Навык Бег повышен до пятнадцатого уровня!

Навык Когти повышен до одиннадцатого уровня!

Навык Когти повышен до двенадцатого уровня!

Громогласный рёв болезненно раненного в зад носорога прокатился над долиной. Полагаю, что даже в «Золотой Ниве» был слышен этот вопль боли и обиды. Гигант раззявил пасть, задрал рогатую голову вверх и орал, не переставая. Тигр, до этого с мечом стоявший возле Лекаря и прикрывавший его от опасности, после нескольких секунд замешательства решил прийти на выручку своему рогатому другу и побежал на меня...

Вот только меня возле Носорога уже не было! Я откатился в сторону, совершил ещё один Быстрый Рывок и занёс когтистую лапу над крохотным, буквально тридцати сантиметров высоты, лопухим Лекарем...

ВНИМАНИЕ!!! Вы собираетесь атаковать нейтрального несовершеннолетнего игрока! Такое действие в игре крайне не одобряется и обязательно будет рассмотрено администраторами!

Что??? У меня хватило реакции остановить тяжёлую лапу и не снести башку лопухому Лекарю, раса которого (или скорее «которой», потому как судя по одежде передо мной находился женский персонаж) была указана как «зверочеловек». Что делает несовершеннолетний игрок в MMORPG с возрастным рейтингом 18+?! В «Расколотой Империи Онлайн» таких не было. Неужели в «Небесных Клинках» другой возрастной рейтинг? Игровой ник написан по-английски «Alice_In_Wonderland». Алиса? Да, точно девчонка.

От испуга лопухий зверёк упал на задницу и прикрыл

голову мохнатыми лапками, похоже мысленно уже прощаясь с жизнью. Но атаковать я не стал, поскольку привлечь внимание администраторов игры к своему Псу однозначно не хотел, да и возможные проблемы, штрафы или даже бан персонажа мне совершенно точно не были нужны. Причём я корил себя за невнимательность, поскольку над лекарем, в отличие от троих его подельников, действительно не светился маркер «Преступник». Сам Лекарь НПС-жителей не убивал, хотя и состоял в одной банде с убийцами.

– Попробуешь лечить Носорога, и ты труп! – предупредил я по-английски перепуганную девчонку, и та быстро-быстро закивала ушастью головой.

Мои слова не были пустой угрозой. Нейтральный персонаж, если попытается вмешаться в схватку и начнёт подлечивать кого-то из участников, автоматически становится комбатантом и законной целью для противоположной стороны. И меня бы не остановило, что передо мной несовершеннолетний игрок. Если Лекарь потеряет неприкосновенный статус, я собирался уничтожить его.

Ладно, хрен с этим Лекарем, что остальные враги? Носорог по-прежнему орал от боли, Тигр стоял возле него и похоже начал читать какое-то мощное заклинание, а вот крылатый птичечеловек поднимался всё выше в воздух.

Насколько же своевременно у меня произошли улучшения навыков, особенно в случае Бега! Пятнадцатый уровень навыка Бег позволял снова взять умение. Срочно выучиваю

Двойной Прыжок, как и планировал ранее! Ну, теперь вы у меня попляшете!

Прыжок вверх, и ещё раз вверх! Прямо к поднимаемому в воздух птичеловеку. Я уцепился ему за плечи и начал методично рвать на лоскуты Когтями широкие белоснежные крылья. Перья летели во все стороны, противник орал от боли, но поднимался всё выше и выше. Наивный! Он думал, что высота его спасёт.

Навык Когти повышен до тринадцатого уровня!

Далеко внизу полыхнуло – это Варлок наконец-то сотворил своё долгое заклинание, и на площадке рвануло что-то огненное и мощное. Только смысл? Меня там уже давно не было, я продолжал потрошить птичеловека, методично сокращая ему полоску здоровья и целенаправленно травмируя крылья. Мы поднялись уже метров на двести, прежде чем у моего противника отказало сперва правое крыло, затем левое, и мы стали падать с огромной высоты.

– Что, разучился летать? – ехидно поинтересовался я у вопящего от страха птичеловека, который действительно совсем растерялся и даже выпустил из лап свою совершенно бесполезную в плотном ближнем бою алебарду.

Я чиркнул когтями, разрезая горло крылатому противнику, отцепился от падающего врага и подхватил летящую рядом с нами алебарду. Сам я разбиться не боялся и заранее продумал свои действия. Сориентировался и, когда до удара о землю оставалась всего секунда, совершил Быстрый Ры-

вок!

Бинго!!! Носорог превратился в подобие циркового шпагоглотателя, вот только из его широко раскрытой пасти торчал не эфес шпаги, а лишь самый кончик древка алебарды, остальное оружие на всю длину вместе с широким остриём вошло зверчеловеку в глотку. Спустя секунду рядом с мёртвым Носорогом шмякнулось изломанное и безжизненное тело птичеловека.

Получено 33750 очков опыта.

Получено 28800 очков опыта.

Получен двадцатый уровень персонажа!

Доступен новый навык!

...

Получен двадцать четвёртый уровень персонажа!

Получен двадцать пятый уровень персонажа!

Доступен новый навык!

Получено восемнадцать свободных очков характеристик!

Обожаю эту игру! Я унял стучащее от выброса адреналина сердце, спрыгнул на землю и довольно осмотрелся. Минус два противника. Лекарь по-прежнему сидел на земле, хлопал глазами и ничего не предпринимал. А вот растерявшийся Тигр стоял с приоткрытой пастью и дрожащими лапами держал направленный на меня мотающийся из стороны в сторону двуручный меч. Я оскалился и направился к полосатому растерявшему всю свою спесь противнику.

– К.. к.. кто ты? – заикаясь, спросил он, глядя на меня расширенными от ужаса глазами.

– Я? Глупый Селянин, ты же сам этого говорил. А ещё я учитель, и сейчас преподам тебе урок. Урок БОЛИ!!!

Пожалуй, чтобы жёстко разобраться с ним, потребуется Сила, и много. Я вложил сразу семь очков в эту характеристику, подняв Силу до пятнадцати. Так, опорная нога у него правая. Быстрый Рывок! Я переместился в точку справа от противника и расчётливо задней лапой пнул сбоку в колено. Ожидал просто болезненного вскрика, но эффект оказался куда более сильным, хруст рвущихся коленных связок вышел отчётливым. Тигр истошно заорал и рухнул на колени.

– Это только начало урока! – предупредил я бандита и обеими лапами схватил противника за запястье правой руки.

Удар коленом в локтевой сустав! Снова хруст рвущихся связок, и минус правая рука. Двуручный меч выпал из лап Тигра. Всё, теперь враг не опасен. Но... Блин! Мой противник срочно вышел из игры, не в состоянии дальше терпеть боль при настройках стопроцентных ощущений. Жаль, а я ведь только начал...

Но собственно именно такого финала я и добивался, поскольку брошенный игроком персонаж становился полностью беспомощным, да к тому же ещё продолжительное время не исчезал из игры из-за дрящегося срока метки «Преступник». Теперь вся экипировка Варлока, его оружие и содержимое всех сумок мои! А если бы игрок просто умер, мне

пришлось бы довольствоваться только выпавшим лутом.

Стальной двуручный меч без магических бонусов. Кожаная безрукавка. Неплохие сапоги. Кожаные перчатки без пальцев. Метательные ножи (на фига они были нужны Варлоку?). Целых ворох каких-то трав в рюкзаке. Пять непонятных зелий. Две полоски вяленого мяса. Бутылка вина. Широкий кожаный пояс с кармашками для артефактов и эликсиров. Ого! Семь серебряных и сорок шесть медных монет. Плюс всякая мелочёвка: ремонтный набор для кожаных доспехов, моток верёвки, посуда и т.д.

Все ценности я перенёс к себе в сумки, безрукавку, пояс, сапоги и перчатки сразу же надел. После чего добил беспомощного не шевелящегося Варлока своими Когтями.

Навык Когти повышен до четырнадцатого уровня!

Навык Когти повышен до пятнадцатого уровня!

Получено 67500 очков опыта.

...

Получен двадцать девятый уровень персонажа!

Получено двенадцать свободных очков характеристик (суммарно накоплено двадцать три очка)!

Да, Варлок был самым опасным и высокоуровневым из противников, разница в полученном за него опыте это подтверждала. Вот только Телосложение он похоже совсем не качал, слишком уж легко сломался...

ВНИМАНИЕ!!! Возможна смена игрового класса на «Мародёр» или «Палач».

Смена класса? Игровые алгоритмы наконец-то сообразили, что мой стиль игры не очень-то соответствует мирному Селянину? Интересно конечно, но только не сейчас, в спокойной обстановке вдумчиво посмотрю, что мне даст смена игрового класса. Пока же быстренько облутал тела Носорога и птицы, но там кроме горсти мелочи, необработанного дешёвого камушка-аметиста, пакета с едой и нескольких пустых фиалов ничего не нашлось. Жаль, у птичеловека имелся симпатичный остроконечный шлем с какими-то магическими бонусами, но в лут он, к сожалению, не выпал.

А между тем девчонка-лекарь наконец-то пришла в себя, встала и отряхнула серое платье. После чего заявила с восторгом в голосе:

– Пёс, ну ты и крутой! Так легко справился с Нори, Митцу и Масу!

Это видимо и были имена тех бандитов, которые я не смог прочесть из-за незнания японских иероглифов. Впрочем, неважно. У меня имелся более актуальный вопрос.

– Ты кто вообще такая? Тушканчик?

– Сам ты тушканчик! – обиделась девчонка. – Не видишь что ли, я фенёк! Ну, лиса такая. Маленькая и очень проворная.

Действительно, хвост у Алисы напоминал лисий, но вот малый размер тельца и огромные уши... Что-то непохожа она была на лису. Но моя игровая помощница Виги подтвердила, что существует такая разновидность лис, и в «Небес-

ных Клинках» предоставлена возможность игры за таких звероловцев.

– И что делала такая малышка в компании бандитов? Ты японка?

– Нет, я американка. Живу в Милфорде, город такой. Но мой папа работает в японском посольстве, и я учу японский язык. Познакомилась с ребятами из Японии, и они взяли меня в свою группу. Сказали, что пойдут в опасный рейд, и Леккарь им пригодится.

Понятно... Я потерял к девчонке интерес и подошёл к двери в дом Торговца. Судя по всему, успел я очень вовремя. Дверь была пробита и болталась лишь на верхней петле. Сквозь дыру на меня смотрели чьи-то глаза.

– Задание выполнено, бандиты уничтожены.

Торговец недоверчиво сквозь дыру осмотрел поле сражения, после чего тяжёлая дверь со скрипом открылась. Я увидел немолодого полуволокна по имени Зей Бек, а за его спиной целый выводок толпящихся в прихожей любопытных хвостатых детишек. Торговец прогнал любопытных детей в дом и вышел на улицу, прикрыв за собой разбитую дверь.

– Спасибо тебе, Пёс! Вовек на забуду того, что ты сделал для моей семьи! Если бы не ты, лежать бы мне и моим детям в лужах крови, как вся семья мельника, – Зей Бек указал на горящую мельницу и мёртвые тела, а потом протянул мне мешочек, в котором зазвенели монеты. – Держи награду за свой подвиг! Если нужны товары в дорогу, заходи, отдам по

самым низким ценам.

Выполнено задание «Спассти от грабителей Торговца Зей Бека и его семью»

Получено 9000 очков опыта

Хорошо бы ознакомиться с ассортиментом товаров, конечно... Но я посмотрел на таймер обратного отсчёта, до начала облавы оставалось всего три минуты. Какое уж тут «закупаться в дорогу».

– Мне бы карту этой местности, – попросил я, обратив внимание на порхающую перед глазами и активно жестикулирующую игровую помощницу. – Сколько стоит?

– Бери бесплатно! – Торговец скрылся в доме и вернулся через полминуты со свитком в лапах.

Я раскрыл свиток, и открытая территория на моей карте существенно расширилась. Посёлки, сеть дорог. То, что надо! Я поблагодарил Торговца, сориентировался и выбрал ведущий через глухой лес путь, на котором не имелось никаких деревень и застав, и который километров через сорок выводил меня в крупному городу Волчьи Шахты далеко за границей клана «Дети земли». Именно то, что мне и нужно. Немного смутил знак черепа на одном и холмов неподалёку от выбранного мной пути, но описания той опасной локации на карте приведено не было, да и находилась она всё же в стороне от дороги. Так что скорее в путь, каждая секунда сейчас дорога!

Я опустился на четыре лапы и собирался уже стартовать,

как вдруг мелкая девчонка-лекарь запрыгнула мне на спину и ухватила лапами за шерсть на моём загривке.

– Ты чего делаешь, ушастая? Смерти ищешь?

– В смысле? – даже не поняла моего возмущения девчонка. – Ты сильный, и я решила идти с тобой, а не с теми тремя неудачниками. Я хороший Лекарь и пригожусь тебе в дороге. Могу лечить, вызывать полезные усиления и снимать усталость. К тому же я общительная и буду развлекать тебя в дороге, я знаю много интересных историй!

– *Пёс, соглашайся!* – неожиданно поддержала нахальную малявку моя крылатая игровая помощница. – *Лекарь действительно никому не мешает, особенно играющему на «Хардкоре» игроку. Да и мне будет намного спокойнее.*

Да вы сговорились за моей спиной что ли? Впрочем... фенёк весил совсем немного и нисколько не мешал при движении. А если девчонка действительно умеет восстанавливать Очки Выносливости, то я смогу бежать гораздо дольше, и никакая погоня нас не настигнет.

– Ладно, чёрт с тобой, побудь пока захребетником.

Про себя же мысленно добавил, что я всё равно одиночка, и менять стиль игры не стану. И после ухода от облавы расстанусь с этой мелкой в первом попавшемся по дороге мирном посёлке, чтобы администраторы не обвинили меня в оставлении несовершеннолетнего игрока в опасности. И так, в путь!

Глава десятая.

Ушастая захребетница

За следующие два часа я узнал о жизни американских девочек больше, чем за всю предыдущую жизнь. О школе и учителях, самым любимым из которых был преподающий историю человекоподобный робот-андроид. О прогулках с родителями каждое воскресенье на велосипедах, самоходных лыжах или летающих досках. О симпатичном очень застенчивом мальчике из параллельного класса, который однажды набрался смелости и написал записку с предложением дружить. О конфликте с группой старшеклассниц, которые третируют девочек и регулярно вымогают деньги, но на которых нельзя жаловаться школьной администрации из-за «правильного» у них тёмного цвета кожи. Каждая жалоба на школьниц-рэкетиров неизменно заканчивалась вызовом родителей к директору, угрозой отчисления дочери из школы и серьёзными штрафами «за клевету и проявление расовой нетерпимости». Об увлечении аниме и книгами, последнее являлось очень редким явлением в современном мире, в котором подростки предпочитали другие, более простые чем книги, формы получения информации. Именно из книги Льюиса Кэрролла и был взят игровой ник моей знакомой «Алиса в Стране Чудес», поскольку совпадал с реальным

именем девочки.

Да, Алисе было всего тринадцать лет, «почти четырнадцать», как с гордостью сообщила мне ушастая лисичка-фенёк. Как столь юная особа попала в «Небесные Клинки»? Естественно, я задал этот вопрос. Оказывается, яркие очень запоминающиеся и притягательные рекламные ролики различных MMORPG постоянно крутили по развлекательным каналам, в том числе детским, и девчонка давно упрашивала родителей разрешить ей поиграть в такую «настоящую серьёзную игру». Наконец, согласие было получено, четыре дня назад родители заполнили на сайте «Небесных Клинков» специальную форму, и Алисе разрешили войти в игру.

В «Небесных Клинках» несовершеннолетние игроки с согласия родителей действительно могли создавать себе персонажей, хотя на их игровой процесс накладывались определённые ограничения. Заблокированы были некоторые игровые профессии и ветки игровых заданий, невозможно было посещение «домов удовольствий» и курилен с предлагаемым там ассортиментом, а в обычных тавернах несовершеннолетним игрокам никто не продал бы алкоголь. Плюс фильтр обценной лексики, невозможность снять некоторые элементы одежды, а вместо распотрошённых умирающих тел несовершеннолетние игроки видели лишь рассыпающиеся искорками исчезающие контуры противников. Ну а главное молниеносная и крайне жёсткая реакция администраторов игры на любые подозрительные разговоры с несовершеннолетними,

а тем более противозаконные действия других игроков.

Обо всём этом я прочитал в правилах, сняв визор во время небольшой остановки на отдых и зайдя на форум игры. Убедился, что на Перекрёстке Пяти Дорог поступил очень разумно, не став убивать нейтрального несовершеннолетнего Лекаря, но теперь корил себя за то, что вообще влез в историю с несовершеннолетней спутницей. Нет, у меня и в мыслях не было никаких дурных намерений, но вся эта ситуация со злобным волком-убийцей, увозящим маленькую беспомощную девочку всё дальше в глухой лес...

Сторонние наблюдатели действительно могли расценить мои действия превратно, а потому за моей игрой наверняка сейчас внимательно следили, скорее всего даже проверяли правдивость введённой при регистрации в игре персональной информации. Концов они конечно не найдут, я специально выбрал себе такие данные, проверить которые нереально. Но то, что Псом управляет опытный игрок, сообразила даже персональная помощница Виги. К такому же выводу быстро придут и другие наблюдатели. После чего они могут заинтересоваться и начать копать, стараясь определить предыдущего моего персонажа. Возможно это паранойя, но почему-то я не сомневался, что за моей игрой сейчас следит множество глаз. Мне это повышенное внимание к полу-волку Псу и управляющему этим персонажем человеку было совершенно ни к чему, и я старался вести себя максимально корректно и доброжелательно по отношению к маленькой

ушастой лисичке.

К счастью, сама Алиса практически не интересовалась моим прошлым и предпочитала рассказывать о себе, так что мне даже ничего выдумывать и врать не пришлось. Щебетала моя спутница просто без умолку, лишь изредка по мере восстановления своей маны замолкая и восполняя мне Очки Выносливости или навешивая благословение, на несколько единиц временно повышающее Силу и Телосложение моего Пса. Передвигались мы таким образом быстрее, чем я бежал бы в одиночку. Но мана у ушастой лисички была вовсе не бесконечной, так что Пёс всё равно периодически вынужден был переходить на неспешный шаг, поскольку выносливость заканчивалась.

Дорога в сторону города Волчьих Шахты, в самом начале достаточно чёткая и натоптанная, через несколько километров превратилась в петляющую меж холмов узенькую тропинку, местами совсем заросшую крапивой и лесной травой. Напрашивался вывод, что этим путём зверолюди почти не пользуются, и это определённо настораживало. Казалось бы, удобная короткая дорога от целой россыпи прибрежных посёлков до крупного города Волчьих Шахты, тут просто обязан был пролегать накатанный тракт со множеством снующих туда-сюда повозок. Но что-то путешественников и торговцев отпугивало. Я постоянно находился начеку и вертел головой на триста шестьдесят градусов. Но лес вокруг был спокойным, достаточно редким и очень светлым, просмат-

риваемым на сотни шагов в любую сторону, так что внезапной атаки можно было пока не опасаться.

Раза четыре моя маленькая спутница просила об остановке и возможности ненадолго отлучиться от игры – то ей позвонила мать, то возникали ещё какие-то срочные дела в реальном мире. Не понимаю, зачем для этого девчонке каждый раз требовалось слезать с волка, но я вынужден был останавливаться и терпеливо по пять-десять минут ждать свою малолетнюю спутницу. С нарастающим беспокойством я всё чаще оглядывался и осматривал пройденный нами лес – облава и погоня никуда не делись, и по моему следу наверняка шли опасные высокоуровневые полуволки клана «Дети земли».

Моменты отсутствия девчонки-лекаря я использовал для отдыха и распределения накопившихся очков характеристик, обдумывал предложенную смену игрового класса и выбирал Псу новые навыки. Накопившиеся двадцать три очка характеристик раскидал следующим образом: девять очков в Ловкость и шесть в Телосложение, чтобы поднять обе эти приоритетные характеристики одинаково до тридцати; два очка вложил в Интеллект, и по три очка в Силу и Восприятие. Плохо, что «тянуть» приходилось сразу пять характеристик, это было слишком затратно по очкам и не позволяло раскрыться сильным сторонам персонажа. Поэтому в будущем, когда Пёс научится более-менее понимать окружающий мир и выявлять опасности, я планировал прекратить

вкладываться в Восприятие и Интеллект, сосредоточившись лишь на трёх главных характеристиках для бойца ближнего боя: Телосложении, Ловкости и Силе.

С выбором нового игрового класса вместо начального мирного Селянина я «завис» надолго, поскольку оба предлагаемых игрой варианта имели свои плюсы и минусы. Игровой класс Мародёр давал существенное увеличение количества, а главное качества лута с убитых игроков и НПС, а также позволял носить любую броню вплоть до тяжёлой. У Мародёра имелись бонусы к живучести и стойкости, а также необычная способность находить скупщиков собранных трофеев не только среди официальных Торговцев, но и среди других НПС, в том числе вести дела с воровскими гильдиями и контрабандистами. Это обещало немало необычных сюжетных линий и игровых квестов, но... я всё же остановил свой выбор на другом игровом классе Палач.

Данный игровой класс не умел в принципе использовать кольчуги, кирасы и тем более тяжёлые латы, зато позволял носить лёгкую кожаную или стёганую броню вообще без штрафов к подвижности. Кроме того Палач получал бесплатный навык Двуручное Оружие, для его добавления не требовалось тратить свободное очко навыков. Также из привлекательного у Палача имелся увеличенный на +3% шанс нанесения критического урона, а опыт за убийство игроков и НПС разумных рас был увеличен на 25%. Минусом же данной профессии была негативная репутация: некоторые НПС-

Торговцы могли воротить нос при виде Палача и завышать цены, не в каждый постоялый двор Палача пускали на ночлег, ему могли отказать в проезде на дилижансе или пароме, в игровой справке обещаны были и другие возможные отрицательные моменты. Но дурной репутации я не страшился, поскольку у профессии Ассасин тоже были схожие издержки, и я уже привык так жить. Так что подтверждаю изменение класса, и вместо Селянина становлюсь Палачом:

Пёс из Забытой стаи. Без клана. Палач 29-го уровня

После смены профессии количество Очков Здоровья ментально выросло с 276 до 444. У любого игрока в «Расколотовой Империи Онлайн» или «Небесных Клинках» количество Очков Здоровья рассчитывалось по одинаковой формуле и зависело от характеристик Телосложения, Силы и Ловкости, умноженных на определённые для каждой расы и игровой профессии коэффициенты, причём влияние характеристики Телосложение на итоговое число хитпоинтов персонажа являлось основным. У Палача, который считался боевым игровым классом, все три коэффициента были заметно выше, чем у простого Селянина, а потому Очки Здоровья при смене игрового класса выросли более чем в полтора раза. Максимальное количество Очков Выносливости тоже увеличилось, но не так заметно. Ну и также из приятного:

Получен навык Двуручное Оружие первого уровня!

Данный навык позволял без штрафов использовать двуручные топоры, кувалды и тяжёлые дубины. Лежащий в ин-

вентаре Пса двуручный меч я тоже теперь мог использовать. Не то, чтобы я собирался очень часто применять такого вида оружие, но всё же и исключать подходящую ситуацию для его применения тоже было нельзя. Срубить дерево или раздробить камень имевшимися у меня Когтями было невозможно, так что всё равно пришлось бы брать в лапы что-то более серьёзное и сокрушительное. Навык Двуручное Оружие зависел от Силы персонажа, что было для меня конечно не самым оптимальным, поскольку основной характеристикой оставалась Ловкость, хотя Силу своему Псу я также прокачивал.

Теперь самое время было подумать о защите. Лёгкая кожаная или стёганая броня – далеко не самый крепкий вид доспехов, но совершенно точно лучше, чем ничего. Броня не только снимет часть урона, но убережёт моего Пса от брызга яда или кислоты, да и шанс отражения удара тоже имелся, пусть и весьма скромный. А главное лёгкая броня у Палача не снижала подвижности и не создавала штрафов к Ловкости, что для моего стиля боя Когтями было очень важно. Итак, трачу одно очко навыка.

Получен навык Лёгкая Броня первого уровня!

Оставалось последнее очко навыка, и я как раз раздумывал над его использованием, как вдруг от вернувшейся в игру ушастой захребетницы пришло приглашение в игровые друзья. Признаться, я даже растерялся. Мой прежний персонаж Шэдоу Кейн уже года три как минимум никого не до-

бавлял в друзья, поскольку дружба накладывала определённые ограничения и обязательства, а главное создавала для вечно скрывающегося Ассасина проблемы. Друг мог видеть, где я нахожусь и чем занимаюсь, а мне это было абсолютно ни к чему. Но сейчас мне гораздо проще было принять приглашение от Алисы, чем долго и путано объяснять девочке, почему я не хочу с ней дружить. Да и отказ от дружбы выглядел бы весьма подозрительным для стороннего наблюдателя, что в моей ситуации было совершенно ненужным. Потом удаю девчонку из друзей, когда наконец-то расстанусь с этой мелкой и говорливой обузой.

– Спасибо, Пёс! Ты классный! – ушастая лисичка снова забралась мне на спину и ударила пятками мне в бока, понукая словно лошадь и предлагая двигаться дальше.

Я послушно побежал по летной тропинке, поскольку на последнем привале мы слишком задержались. При этом я с тревогой поглядывал на карту. Мы всё ближе подходили к тому месту, где у меня на карте стояла отметка в виде знака черепа. Что-то опасное ждало нас впереди, а потому нужно было сохранять бдительность. Лес действительно становился всё гуще, меж высоченными деревьями появился густой подлесок, в котором легко могли прятаться хищники или разбойники.

Открыта локация Красный Лес.

Навык Бег повышен до девятнадцатого уровня!

– Пёс, ты меня не слышишь?

Что? Я встрепелся. Последние минут десять я вообще перестал обращать внимания на то, что там беспрерывно щебечет моя говорливая спутница, так что наверное пропустил что-то важное.

– Слышу, просто отвлёкся. Что ты хотела спросить?

– Я просто удивлялась, почему ты за всю дорогу так и не спросил по поводу моей расы. Фенёк ведь крохотный зверёк и физически очень слабый, поэтому за него мало кто хочет играть. Но я выбрала такой облик не только из-за милой внешности. Просто фенёк имеет бонус к незаметности и обладает лучшим в игре слухом. А ещё он, словно мой любимый персонаж Чеширский Кот, способен исчезать и затем появляться совсем в другом месте. Вот, смотри!

Я резко остановился, поскольку перестал чувствовать свою мелкую наездницу. Покрутил лохматой башкой и обнаружил Алису, с довольным видом сидящую высоко на ветке сосны, метрах в пятнадцати над землёй. Прикольно. Что-то вроде Телепортации у некоторых видов магов, позволяет резко разорвать дистанцию и избежать близкого контакта с приблизившимся противником.

– Алиса, а почему ты так же не отпрыгнула, когда я атаковал тебя возле горячей мельницы?

– Просто я тогда испугалась и растерялась, – засмушалась моя маленькая спутница, но вдруг наострила свои огромные уши-локаторы и обернулась в сторону, откуда мы пришли. – Пёс, за нами кто-то бежит! Я слышу треск ломаю-

щихся веток и быстрый топот ног! Вон они! Три полуволок в сверкающих кольчугах!

– *С высокой вероятностью это может быть один из преследующих тебя отрядов*, – с беспокойством в голосе сообщила мне игровая помощница Виги, поднимаясь повыше и тоже пытаясь рассмотреть что-либо за обильно поросшими вдоль тропинки густыми кустами. – *Да, вижу. Три полуволок. От них не убежать. Преследователи почти настигли тебя, Пёс! И среди них Арви Тор, лучший воин посёлка «Золотая Нива»!*

Арви? Четвёртый и последний сын поселкового Шамана, брат убитых мной сегодня Хью, Рурха и Брайна. Что ж, я давал старому Шаману шанс спасти четвёртого сына, но убитый горем седой волк не воспользовался моим щедрым предложением и не отговорил сына от мщения. Самому Арви я тоже дал шанс уцелеть и увёл его с моего пути, но упрямый жаждущий мщения боец всё равно последовал за мной...

Я достал двуручный меч и принялся разминать запястья, крутя лезвием быстрые восьмёрки. А вот и мои противники! На лесной тропинке показалась тройка запыхавшихся бегущих на четырёх лапах волков. Точнее... я даже присвистнул от удивления, поскольку волк тут был только один – сам Арви Тор, матёрый очень крупный чёрный самец. А по обеим сторонам от лидера группы бежали две светло-рыжие девушки-волчицы, схожие словно две капли воды.

Арви Тор Великолепный. Клан «Дети земли». Боец 40-

20 уровня

Индига Зоя. Клан «Дети земли». Лучница 16-го уровня

Индига Зоя. Клан «Дети земли». Дозорная 16-го уровня

Боец впечатлял. Он был практически вдвое крупнее и тяжелее моего Пса, его кольчуга и наколенники подсвечивались магической аурой, а горящие кроваво-красным огнём глаза способны были посеять страх в сердцах противников. Я не видел никакого оружия у Арви, из чего предположил, что этот полуволок предпочитает использовать в бою природные когти.

Арви тоже увидел меня, издал грозный рык и встал на здание лапы. В вертикальном положении лучший воин посёлка «Золотая Нива» оказался на целую голову выше моего Пса, в полтора раза шире в плечах, а его длинным острейшим когтям позавидовали бы даже росوماхи. Могучий и очень опасный противник, что ни говори. Вслед за вожакom обе его спутницы тоже приняли вертикальное положение, Зоя пошла справа от Арви, Зоя заняла позицию слева. Волчицы были совсем не крупными и похоже являлись родными сёстрами. Обе синхронно взяли в лапы боевые луки и наложили на тетивы стрелы.

Перед глазами, явно привлекая моё внимание, запорхала игровая помощница.

– Рекомендуются сперва устранить лучниц, чтобы они не мешались под ногами в бою с главным соперником. Этих про-

тивниц ты перерос более чем на десять уровней, так что победа над девушками-волчицами будет лёгкой. А вот затем придётся попотеть, но на твоей стороне Лекарь, так что в итоговой победе не сомневаюсь. И потому прошу, Пёс, сделай всё красиво, как ты умеешь! Заставь врагов заплатить за мой испуг!

Ух ты, моя игровая помощница снова показала свой характер, проявив настоящие живые эмоции и даже сознавшись в первоначальном испуге.

– Ничего не обещаю, но для тебя, Виги, постараюсь!

– С кем ты сейчас разговаривал, Пёс?

Я удивлённо обернулся. Малышка-лекарь, которой полагалось сидеть в безопасности на ветке дерева, зачем-то спустилась на землю и теперь стояла в шаге от меня, держа в мохнатых лапках кривую палочку-посох и видимо собираясь ей сражаться.

– Какого х... – я резко прервался на полуслове, мысленно сосчитал до трёх и продолжил уже спокойным тоном. – Алиса, ты зачем спустилась? Произносить заклинания безопаснее с расстояния.

– Но тогда мне опыта не достаётся за убитых врагов. И вообще, Пёс, почему твои сородичи за тобой гонятся? Не поленились двадцать миль за тобой пробежать.

Ответ на заданный Алисой вопрос поступил от огромного Арви Тора Великолепного, который подошёл уже на десять шагов и расслышал вопрос лопухой лисички-фенька.

– Потому что Пёс – опасный убийца, которого разыскивает весь наш клан! Сегодня утром этот кровавый маньяк убил троих моих братьев, а днём сжёг мельницу и торговый пост у Пяти Дорог, убив там всех мирных жителей! Даже детей это выродок не пощадил!

– Что за ерунду ты говоришь?! – справедливо возмутилась моя спутница. – Я была на Перекрёстке Пяти Дорог и видела всё своими собственными глазами. Мельника и его семью убили Нори, Митцу и Масу, а Пёс пришёл позже и спас звероловдей. Семья Торговца сможет это подтвердить!

– Уже не сможет, – вступила в разговор волчица Инди-га Зея, и меня поразили холодный блеск её глаз и ровный бесстрастный голос. – Мы успели первыми и свидетелей не оставили.

– Именно так, – подтвердил слова своей спутницы огромный чёрный волк с красной повязкой на башке. – Тела бессмертных к тому моменту уже исчезли, так что подоспевшие бойцы клана «Детей земли» услышали нашу версию произошедшего. В столицу уже отправлено донесение, в котором именно Пёс из Забытой Стаи обвиняется в кровавой резне.

Я заскрипел зубами с досады. Эти твари пошли на страшное преступление только ради того, чтобы очернить моё имя. Если до этого момента я ещё колебался, стоит ли оставлять последнего из сыновей Шамана в живых, то теперь принял окончательное решение. Зло должно быть наказано! Теперь осталось прояснить лишь последний момент.

– Твои спутницы тоже убивали детей?

– Нет, всю грязную работу сделал я сам. Мои жёны лишь затёрли следы пребывания бессмертных и подтвердили мои слова, когда подросли воины из других посёлков клана. Да, я принял трудное и жёсткое решение. Но зло забытой стаи должно быть остановлено любой ценой! Но к чему слова? Пёс, ты умрёшь здесь и сейчас. Ты же, малявка, можешь уйти. Тебе всё равно никто не поверит.

Арви Тор покрутил башкой, разминая свою мускулистую шею, и выставил вперёд когтистые лапы. Зея и Зоя встали рядом, синхронно подняли луки и взяли меня на прицел. Понятно. Разговоры закончились, настало время действовать. Я воткнул свой меч в землю и...

Быстрый Рывок!

Мгновенно я оказался за спиной Арви Тора рядом с его одинаковыми жёнами. Крепко обхватил обеих за талии. После чего прямо вместе с небольшими и оказавшимися весьма лёгкими хвостатыми девушками подпрыгнул, а затем совершил и двойной прыжок, поднявшись ещё выше. И прямо из верхней точки параболы ещё один Быстрый Рывок вертикально вверх! Не все игроки умели такое. Да что говорить, большинство игроков в «РИО» даже не подозревало, что рывок можно совершать не только в горизонтальной плоскости. Но Шэдоу Кейну доводилось прodelывать подобный номер много раз, и после определённой практики ничего сложного в этом не было.

Мы все трое оказались на большой высоте, метрах в сорока над землёй. Но если Зея и Зоя откровенно растерялись, то я вот наоборот активно действовал и нанёс несколько ударов Когтями по сёстрам-близнецам.

Навык Бег повышен до двадцатого уровня!

Навык Когти повышен до шестнадцатого уровня!

И буквально на последних Очках Выносливости третий и последний Быстрый Рывок! Я опустился на землю возле своего воткнутого в землю двуручного меча, собственно он и послужил мне ориентиром для мягкого приземления.

Изломанными куклами две сестры-близняшки рухнули на землю. Не убились, но похоже поломали себе ноги и сильно пострадали, поскольку выли от боли и даже не пытались встать.

– Мелкая, налей мне Очков Выносливости и отходи!

Я снова взял меч в руки и приготовился принять атаку разъярённого огромного волка. И... мысль пришла очень своевременно, срочно трачу последнее имеющееся очко навыка на умение Уклонение!

Получен навык Уклонение первого уровня!

Я ощутил прилив сил – это маленькая Лекарь восполнила мне Очки Выносливости, а заодно наложила благословение, увеличив мою Силу и Ловкость. Отлично! Вот теперь потанцуем! Но... мне пришлось самому подставиться под удар, поскольку чёрный волчара решил атаковать своими когтями не меня, а не успевшую убраться подальше Алису!

Чёрт! Было больно. Минус сто семьдесят хитпоинтов и порванная пришедшая в негодность безрукавка. Хорошо хоть от повторной атаки острейшими словно бритва когтями я сумел увернуться.

Навык Лёгкая Броня повышен до второго уровня!

Навык Уклонение повышен до второго уровня!

А теперь удар наотмашь мечом! Вот только Арви Тор незря считался лучшим бойцом посёлка и с лёгкостью отвёл мой удар когтями правой лапы, левой же при этом снова меня зацепив и серьёзно поранив. Кровотечение, только его мне сейчас не хватало...

О! Полное исцеление! Моя сидящая высоко на ветке дерева спутница показала, почему Лекарей так ценят в любой команде.

Навык Уклонение повышен до третьего уровня!

Я снова не попал по стремительному врагу громоздким и инертным мечом, но на этот раз хотя бы сам избежал урона. Похоже, меч в этом бою только мешал, поэтому я отбросил бесполезную железяку.

Навык Уклонение повышен до четвёртого уровня!

Кажется, я начал понимать и предугадывать действия чёрного волка, и ловко поднырнул Арви под правую лапу в момент удара, сам при этом не упустив возможности контратаковать обеими лапами. Гмм. Негусто. Признаться, я ожидал куда большего эффекта от своих атак, но полоска жизни противника почти не сократилась. Ничего, это только нача-

ло. Главное сейчас самому не сильно получать. Снова та же самая размашистая атака, и снова я ушёл под правую лапу страшного волчары.

Навык Когти повышен до семнадцатого уровня!

О, пошло дело! На этот раз Арви даже взвизгнул от боли, когда мои когти вонзились ему в незащищённую кольчугой шею.

– Пёс, я замедлила его. Но я уже пустая! – сообщила мне Алиса с высокой ветки.

Ничего, я уже приноровился к действиям противника. Да, Арви Тор был чертовки быстр, но действовал он достаточно прямолинейно, бросаясь на меня и пытаясь сбить с ног, при этом совершенно не закрывая грудь и полагаясь на кольчугу. Я действительно при очередной атаке попробовал пробить его доспех, но мои когти спасовали перед прочными звеньями металлических колец. Не беда, каждое моё попадание, даже не нанёсшее урон, увеличивало силу следующих атак, и я не спешил.

Навык Уклонение повышен до пятого уровня!

Навык Когти повышен до восемнадцатого уровня!

Минуты через три боя я понял, что постепенно склоняю чашу весов в свою сторону. Мои удары с каждым разом наносили всё более урона, а главное противник уже начал экономить Очки Выносливости и двигался не столь стремительно. Я и сам тоже порядком устал, и потому решил, что пора уже заканчивать затянувшийся поединок. Подобрал с земли

меч, но пока что просто положил в инвентарь и не продемонстрировал оружие. Но когда Арви Тор в очередной раз понёсся на меня, выставив прикрытую кольчугой груди и позабыв о защите, я крепко упёрся в землю задними лапами и вложил меч в передние, выставив остриё вперёд.

Навык Двуручное Оружие повышен до второго уровня!

Навык Лёгкая Броня повышен до третьего уровня!

Вот это уже совсем другой разговор! Да, я не стал уклоняться и получил какой-то урон. Но зато мой собственный меч пробил кольчугу и тело волка насквозь, на целый локоть выйдя из спины Арви. Чёрный волк кашлянул кровью и опустился на колени. Синхронно завyli обе волчицы, внимательно наблюдавшие за нашим поединком, но из-за полученных тяжелых травм неспособные подняться с земли и вмиг шаться.

Я выдернул окровавленный меч и неторопливо обошёл вокруг своего поверженного стоящего на коленях противника. Всё, Арви Рой уже умирал. Пробиты лёгкие, обильное кровотечение. Такие раны без оперативного лечения сильной магией смертельны. Я остановился перед мордой чёрного волка и убедился, что он меня слышит.

– За убийство мирных жителей, а особенно невинных детей, по справедливости тебя полагается повесить. Благо верёвка есть, есть и подходящее дерево, – я указал на ближайший раскидистый клён. – Но сегодня зародилась печальная традиция отправлять Шаману Ярви Яуу головы его неразум-

ных детей. А потому ты умрешь как твои храбрые достойные братья, а не как презренный детоубийца. Если есть последняя прощальная просьба, самое время её высказать.

Арви откашлялся кровью, после чего прохрипел, делая большие паузы между фразами и отплёвываясь кровью.

– Будь милосердным, Пёс... Пощади моих жён... Они обе носят в чреве моих детей. Нерождённые волчата... Последняя надежда древнего рода воинов... Пощади хотя бы одну Зою... Очень прошу...

– Да будет так! – мой меч обрушился на шею преступника, и голова последнего из четырёх братьев покатила по траве.

Навык Двуручное Оружие повышен до третьего уровня!

Получено 140625 очков опыта.

Получен тридцатый уровень персонажа!

Доступен новый навык!

...

Получен тридцать четвёртый уровень персонажа!

Получено пятнадцать свободных очков характеристик!

Какой-то крохи опыта не хватило до тридцать пятого уровня, да и вообще вышло меньше, чем я рассчитывал. Хотя... всё честно, просто опыт за убийство противника 40-го уровня игровая система в этот раз поделила между мной и маленькой ушастой лисичкой – вон, Лекарь 30-го уровня светилась от счастья и довольная прыгала по полянке.

Я подобрал отрубленную голову и осмотрел тело. В лут выпала магическая кольчуга Арви Тора с бонусами на прочность и защиту от стрелкового оружия. Неплохая, но для меня бесполезная, разве что только на продажу. Ещё выпал неплохой бронзовый браслет на +2 к Силе, но использовать его я не мог по другой причине: запястья Пса по-прежнему были закованы в тяжёлые металлические браслеты кандалов, с которых свисали обрывки ржавых цепей. Я пока что не придумал, как возможно снять с лап эти позорные свидетельства содержания моего персонажа в клетке. Может, опытный Кузнец сможет помочь в этом вопросе? В любом случае, пока на лапах крепились неснимаемые кандалы, поместить в слоты браслетов другие предметы было невозможно.

Выпавшие с Арви Тора деньги – ровно пятьдесят серебряных монет без дешёвой меди, я разделил поровну с Алисой, чем вызвал у ребёнка бурю восторга. После чего направился к притихшим волчицам.

– Ваш муж попросил пощадить одну из вас. Конкретно тебя, Зоя. Сейчас маленькая Лекарь восстановит ману и исцелит твои раны. Отнесёшь Шаману вот это, – я всучил в лапы вдове отрубленную голову её мужа, – пусть похоронит со всеми положенными почестями.

– А как же я? Что ждёт меня? – заволновалась Индига Зоя, на что я ответил нарочито суровым голосом.

– А тебя я повешу! За те преступления, что сотворила ваша группа на Перекрёстке Пяти Дорог, и за всю ту ложь, что

вы с мужем наговорили про меня своим соплеменникам.

Я ожидал истерики или попыток оправдаться, униженных просьб вымолить себе прощение, но искалеченная хвостатая девушка лишь покорно кивнула, принимая такую жестокую участь. Сидящая рядом волчица Зоя так и вовсе похоже потеряла интерес к своей неудачнице-сестре и просто ждала обещанного лечения, даже не попытавшись заступиться за свою точную копию.

– *Достаточно, Пёс, ты и так уже их запугал,* – вмешалась пикси Виги, порхая перед моей зубастой мордой и привлекая внимание. – *Сопротивление обеих полностью подавлено. Они послушно выполняют всё, что ты скажешь.*

Хорошо, если так. Конечно же я не собирался на самом деле вешать Индигу Зею, но вот пострадать волчицу действительно было нужно, чтобы они с сестрой согласились выполнить задание для меня. И даже два задания.

– *Слушайте внимательно! Я отпущу вас обеих,* – при этих моих словах обе волчицы синхронно наострили ушки, а их пушистые хвосты пришли в движение, – *при условии того, что вы поклянетесь честно рассказать жителям посёлка «Золотая Нива» о том, что случилось на перекрёстке. Про убивших мельника бессмертных игроков и том, как Арви Тор Великолепный вырезал семью Торговца Зей Бека. И ещё. В вашем посёлке есть молодая волчица Рея Ури. Она залечила мне рану, и я не хочу, чтобы девушка пострадала из-за того, что помогла беглому преступнику. Передайте Рее Ури, что*

ей нужно уходить из посёлка. До завтрашнего утра я буду ждать её в таверне города Волчьих Шахты.

Обе хвостатые сестры переглянулись и ответили синхронно:

– Мы сделаем то, что ты просишь. Клянёмся!

Глава одиннадцатая. Алиса ушла

Я стоял возле придорожного столба и рассматривал надетый сверху на деревянный столб череп полуволка, а также валяющийся на земле сбитый указатель. Череп был достаточно свежим, на костях кое-где ещё можно было разглядеть не склёванные птицами ошмётки засохшей шкуры с тёмной шерстью. На потемневшей же от времени и заляпанной дорожной грязью деревянной табличке угадывалась надпись: «Постоялый двор Папаши Ворха» – кто-то не поленился залезть на достаточно высокий столб и сбить этот указатель. Что странно, два других указателя сохранились и показывали направление к «Перекрёстку Пяти Дорог» и городу «Волчи Шахты». Необычное тут было место и, скажу прямо, весьма неприятное. Вроде лес, какой и раньше, но шерсть у меня на загривке произвольно вставала дыбом, а уголки губ кривились в оскале и обнажали клыки. Тут на развилке дорог отчётливо веяло ужасом и смертью. И обглоданный череп моего собрата на вершине столба-указателя лишний раз это подчёркивал.

Тропинка, по которой пришли мы с Алисой, в данном месте обильно поросла лесной травой и едва угадывалась, но всё же в сравнении с уводящей куда-то на север заброшенной тропой нашу дорогу можно было назвать более-менее нормальной. Ответвляющейся же от основной дороги троп-

кой к постоянному двору похоже давно не пользовались, да и лес в той стороне был более густым, мрачным и... я бы даже сказал «живым». Меня не отпускало чувство, что со стороны тёмного леса за мной и моей ушастой спутницей внимательно наблюдает хитрая и смертельно опасная тварь, именно от этого существа исходили волны даже физически ощутимой давящей на мозги жути.

– Не нравится мне тот лес, – зябко подёрнула плечами личка-фенёк, в точности угадав мои мысли, и робко предложила. – Пёс, давай мы туда не пойдём?

– Хорошо, – согласился я с маленьким Лекарем, не прекращая внимательно осматривать жуткий лес и прислушиваться. – Мне он тоже не нравится. Особенно царящая в том лесу неестественная тишина. Ни пения птиц, ни даже стрекотания вездесущих сверчков и кузнечиков. Там явно притаилось что-то опасное.

Будь я один, а особенно не играй в режиме «Хардкор», обязательно заглянул бы в тот мрачный лес в поисках источника этого давящего страха. Ведь именно в таких жутковатых и опасных местах возможно встретить необычных монстров, выполнить редкие игровые задания и найти особо ценные трофеи. Если выживешь, конечно. Однако глупо было сломя голову соваться в такие опасные локации, не разузнав предварительно про особенности данного места и хорошенько не подготовившись. И потому, взвесив все риски и возможные последствия, я решил пройти стороной.

– Держись крепче, мы уходим! – предупредил я маленького Лекаря и со всех лап рванул дальше в сторону города. Однако ещё долго я чувствовал упёршийся мне в спину голодный взгляд, и лишь через милю или две это неприятное ощущение пропало.

Навык Бег повышен до двадцать первого уровня!

Фух, похоже тварь отстала, если конечно ощущение голодного взгляда не было вызвано моим больным воображением. И почти сразу дорога стала более натоптанной и заметной. Тут уже похоже жили поселенцы. И действительно, вскоре мы встретили огороженный плетёной изгородью маленький сад с плодовыми деревьями. А затем и ухоженное капустное поле, на котором с тяпкой в лапах трудился уставший и недовольно бурчащий себе под нос подросток-полуюнот, проводивший меня с Алисой внимательным подозрительным взглядом. Ещё минуты через три на нашем пути показался крохотный затерянный в лесу посёлок буквально из трёх жилых хижин и полудюжины хозяйственных построек. Жили тут НПС-зверолюди, а конкретно симпатичные полуеноты с умными выразительными мордашками и пышными полосатыми хвостами.

Открыта новая локация. Посёлок Молодожёнов клана «Звонкого Ручья».

Полуюноты? Клан «Звонкого Ручья»? Неужели я вышел-таки за границы территории полуволокв клана «Детей Земли»? И едва я успел об этом подумать, как перед глазами

побежали строки игровых сообщений:

Выполнено задание «Облава на волка»

Получено 2250 очков опыта

Получена руна «Магический светлячок» для вашей игровой помощницы!

Получен тридцать пятый уровень персонажа!

Получено восемнадцать свободных очков характеристик!

Доступен новый навык!

Магический светлячок? Я недовольно сплюнул. По моему опыту игры в «Расколотой Империи», самая бесполезная из всех рун, света от такой едва хватало, чтобы видеть собственные ноги. Очень тусклая, распространённая и дешёвая, цена покупки такой – три серебрушки в любой магической лавке. Использовать настолько простую и дешёвую руну для моей уникальной игровой помощницы было просто кощунством, но я всё же открыл настройки крылатой помощницы и поместил полученную руну «Магический светлячок» в один из трёх свободных слотов.

– Это подарок мне? – крохотные реснички Виги затрепетали от волнения, крылатая пикси подлетела и поцеловала меня в мохнатую щёку. – Пёс, я тебя обожаю!

Я смутился и даже возможно покраснел, но ответить ничего не успел, поскольку дорогу нам перегородила крупная дородная самка енота с огромным животом. Простой латаный-перелатанный бледно-голубой сарафан, заляпанный пе-

редник, босые когтистые лапы и корзина орехов в лапах составляли картину небогатой сельской жительницы.

– Кто вы и куда путь держите? – поинтересовалась любопытная селянка, и мне не пришлось даже рта раскрывать, всю информацию уже вылила моя говорливая захребетница.

И про сожжённый Перекрёсток Пяти Дорог. И про убийство мной игроков-разбойников. И про преследовавших нас трёх полуволков. И что идём мы в город Волчьих Шахты, но туда ещё очень далеко. Не упустила излишне болтливая Алиса в своём рассказе и того, что клан «Детей Земли» преследует её спутника. Я было напрягся, но селянка пропустила эту информацию мимо ушей – енотам не было никакого дело до внутренних разборок в клане полуволков.

– До города действительно далеко, восемнадцать миль, – согласилась хвостатая женщина. – Может, отдохнёте у нас? Обед разогреть совсем недолго, поесть Псу всего две медных монетки выйдет, а малышка так и вовсе может бесплатно отобедать. А то и оставайтесь у нас на ночлег, а то скоро уже темнеть начнёт, а тут в округе беспокойно. Лихо какое-то завелось у заброшенного постоялого двора, путники говорят пропадают...

Доступно игровое задание. Выяснить причину исчезновения путников в Постоялом дворе Папашин Ворха.
Класс задания: Редкое, групповое.

Описание: проникните в заброшенную придорожную гостиницу и разузнайте, что за зло там поселилось.

ВНИМАНИЕ!!! Рекомендуемый минимальный уровень игроков для выполнения этого задания: пятидесятый (для группы из четырёх игроков) или восьмидесятый для соло-игры. Награда: 8000 очков опыта, навык владения оружием.

Чем больше я смотрел на предлагаемое задание, тем меньше оно мне нравилось. Дело в том, что восемь тысяч единиц опыта для персонажа рекомендуемого пятидесятого, а тем более восьмидесятого уровня – это такой мизер, что игрок даже и не заметит прибавки очков опыта. Всё говорило о том, что проникнуть в заброшенную гостиницу – лишь начало испытания, причём далеко не самая сложная его часть. Трудности похоже начнутся потом, когда это самое «зло» будет обнаружено. И вот тогда уже потребуется пятидесятый, а то и восьмидесятый уровень, чтобы если и не победить, то хотя бы унести ноги от потревоженного вторжением «зла».

Я бы даже не посмотрел на такое задание, сразу отказавшись, если бы не один нюанс. Кроме опыта наградой служило очко навыка, которое возможно было потратить на усиление своего оружия. Квесты, за выполнение которых давались дополнительные очки навыков, в «РИО» были крайне редки, а потому упускать такой шанс было никак нельзя. Вот только соваться в заброшенную гостиницу в одиночку без Лекаря было форменным самоубийством. Я конечно опытный игрок, но всё же свои пределы понимал, и браться за задание для игрока восьмидесятого уровня однозначно не же-

лал. Значит, нужно уговорить мелкую ушастую лисичку вернуться к тому жуткому перекрёстку и всё же пойти по заброшенной тропе на север. Вот только судьба распорядилась иначе...

– Пёс, я прямо тут выйду из игры, – заявила моя ушастая спутница, слезая на землю. – Тут безопасное место, а мама уже давно стоит над душой и требует выходить из «Небесных Клинков». Мне уроки нужно делать, к тому же я и так слишком долго провела сегодня за компьютером. Давай завтра продолжим.

– Конечно, конечно... – я изо всех сил старался не выдать своего ликования.

Да, с квестом придётся распрощаться, но зато несовершеннолетняя захребетница наконец-то меня покинет, причём по собственному желанию. С её уходом за моими игровыми действиями перестанут следить администраторы игры, и можно будет вздохнуть свободнее. Алиса поговорила с женщиной-енотом и направилась в предложенный ей для ночлега дом. Дождавшись, когда игровой аватар моей спутницы исчезнет, я попросил добрую хозяйку завернуть мне обед с собой. Заплатил положенные две медные монетки, взял торбу с продуктами и помчался дальше по дороге к большому городу.

Сейчас, когда меня не отвлекало непрерывное щебетание лопухой лисички, можно было заняться вдумчивым распределением полученных очков характеристик. Прежде всего внимания требовал Интеллект – зависящий от этого показателя навык Изучение Предмета упёрся в потолок и дальше не рос. Поэтому добавляю в Интеллект две единицы, поднимаю характеристику до двенадцати. Одно очко в Восприятие, увеличиваю характеристику до пятнадцати. Пятнадцать тоже мало, но больше я пока выделить на Восприятие не мог, поскольку усиления требовали основные характеристики моего Палача: Сила, Ловкость и Телосложение. Я находился уже на территориях, где противники стали заметно сильнее и опаснее в сравнении с начальными игровыми зонами, и от умения справляться с усилившимся врагом зависело фактически всё.

В Силу я вложил всего два очка, подняв данную характеристику до двадцати. Зато на Ловкость не поскупился и вложил сразу десять (!!!) очков, подняв Ловкость моему Псу до сорока. Это и более быстрая скорость действий, и улучшенная вероятность уклонения от ударов, и увеличенный шанс попадания по врагам. Оставшиеся три очка вложил в Телосложение, подняв характеристику до тридцати трёх. Количество хитпоинтов возросло в итоге до пятисот десяти. Уже

более-менее серьёзный запас прочности. Не то, чтобы можно было лезть в самое пекло и безрассудно рисковать, но хотя бы не склеишь ласты от одного точно, а возможно даже двух попаданий по тебе местных чудовищ.

Навык Бег повышен до двадцать второго уровня!

Отметив между делом очередной рост полезного умения Бег, я задумался над тем, куда потратить имеющееся у меня дефицитное очко навыка. Признаться, сперва планировал следующим умением приобрести своему Псу полезнейший Удар в Спину. У Ассасина Шэдоу Кейна это вообще была «коронная фишка», за счёт многократно увеличивающегося при ударе со спины уроне и стопроцентном шансе «крита» мой прежний персонаж убивал ударом в спину даже владык демонов и полубогов. Однако выяснилось, что из-за ограничений игрового класса Палач не может взять умение Удар в Спину, так что пришлось мне рассматривать другие варианты.

Усилить удар Когтями? Своё основное оружие нужно поддерживать в надлежащем состоянии и регулярно усиливать. Но пока я поступил по-другому и вместо Когтей усилил навык Изучение Предмета, добавив дополнительную способность «Осматривание врага». Видеть сильные и слабые стороны противника всегда полезно, особенно ещё до начала схватки понять, к каким видам атак враг уязвим, а к каким имеет устойчивость или даже полный иммунитет.

Твою ж мать!!! Я едва успел отпрыгнуть в сторону, в по-

следний момент сумев уйти от зазубренных лап и острых челюстей выпрыгнувшего из придорожных кустов крупного чёрно-зелёного насекомого.

Хищный Богомол. Самец 45-го уровня

Стоящая на дороге с растопыренными лапками тварь была вдвое ниже меня, однако её малый рост меня несколько не успокаивал. Встречался уже с такими и прекрасно знаю особенность богомоллов – они хватают игроков поперёк тела своими длинными передними лапами, при этом крепко фиксируют руки, и вырваться из такого захвата крайне проблематично. Не очень сильные и с относительно малым количеством хитпоинтов, однако способны доставить игроку проблем. Но... почему он не нападает? Непохоже было поведение этой твари на тех тупых мантис, которые пёрли на тебя напролом, даже когда откровенно уступали в уровне.

Я заметил в огромных глазах насекомого отражение какого-то движения и резко подпрыгнул, а затем ещё и для надёжности совершил двойной прыжок. Точно! Вторая особь, самка на этот раз. Атаковала меня со спины, когда самец меня отвлекал.

Хищный Богомол. Самка 41-го уровня

Навык Уклонение повышен до шестого уровня!

Навык Бег повышен до двадцать третьего уровня!

Богомолы частенько охотились парами, а иногда и небольшими группами по четыре-шесть особей, так что нужно быть предельно осторожным. Однако никакого страха не было, я

хорошо знал подобных тварей и даже когда-то «фармил» на богомолах опыт, заодно с передними лапками – помнится, НПС-Алхимик скупал эти трофеи по хорошей цене. Давно это было, более четырёх лет назад, но опыт как говорится не пропёшь. Богомол всегда растопыривает крылышки перед броском – это верный признак того, что через полсекунды крупное насекомое прыгнет на тебя и попытается обездвигать. Если же богомол шевелит усиками, значит передаёт сигнал партнёру, и стоит ожидать активности от другого насекомого. Неядовитые, слабо бронированные, да и убивать богомолы можно было чем угодно. В положительном исходе поединка я нисколько не сомневался и сразу успокоил испуганно верещащую Виги.

Пожалуй, мне очень повезло с такими предсказуемыми и хорошо знакомыми противниками. На них можно будет потренироваться и подкачать Уклонение, прежде чем убить.

* * *

Навык Изучение Предмета повышен до двенадцатого уровня!

Навык Когти повышен до двадцать второго уровня!

Навык Двуручное Оружие повышен до восьмого уровня!

Навык Лёгкая Броня повышен до четвёртого уровня!

Навык Уклонение повышен до тринадцатого уровня!

Получено 146250 очков опыта.

Получено 96750 очков опыта.

Получен тридцать шестой уровень персонажа!

...

Получен сороковой уровень персонажа!

Доступен новый навык!

Получен сорок первый уровень персонажа!

Получено восемнадцать свободных очков характеристик.

Фух, даже вспотел... Где-то минут сорок я плясал меж двух богомоллов, отпрыгивал, уклонялся, бил их Когтями и двуручным мечом, прежде чем наконец-то прикончил. Устал конкретно, но оно того стоило! Шесть уровней персонажа разом, а главное я неплохо прокачал полезные боевые навыки. Даже Лёгкую Броню прокачал на единичку – однажды пропустил-таки один укус в плечо, к счастью несильный.

Я развалился на траву, вытянул гудящие от усталости лапы и достал котомку с едой, собираясь с наслаждением поужинать и приятно отдохнуть, рассматривая краснеющее вечернее небо. Но не тут-то было!

ВНИМАНИЕ!!! Вы находитесь в игре уже восемь часов и исчерпали разрешённый суточный лимит!

Получен дебаф: получаемый персонажем опыт снижен на 25%, скорость прокачки навыков снижена на 25%, ценность получаемых трофеев снижена на 25%.

Чёрт! Неужели я так долго нахожусь в игре? Или скрупу-

лёзная программа подсчитала и время, затраченное мной на две предыдущие неудачные попытки? Так или иначе, нужно было торопиться. По требованию Всемирной Организации Здравоохранения большинство стран на законодательном уровне ввели такое понятие как «разрешённый срок нахождения геймера в виртуальной игре», в России для взрослого человека этот срок составлял восемь часов. После чего включался постепенно нарастающий дебаф, снижающий получаемый персонажем опыт и ценность добываемых трофеев. Через час игровой штраф увеличивался до 50%, ещё через час до 75%, а к исходу двенадцатого часа игры персонаж вообще переставал получать какой-либо опыт, кроме того у него начинали уменьшаться и не восстанавливаться никакими заклинаниями и эликсирами полоски жизни, выносливости и маны. Причём выход/вход в игру не обнулял счётчик времени, сбросить его возможно было лишь запрещёнными «читерскими» программами. Или переселиться в Китай или Индию, где подобных ограничений не было, и игроки могли зависать в виртуальных мирах хоть сутками напролёт.

Ничего, из запланированного на сегодня мне осталось совсем немного: добраться до города, продать лут, найти комнату на ночь, и можно будет выходить из игры. Минуты за три до встречи с богомолами Пёс пробежал мимо указателя «*Волчьих Шахты 5 миль*», так что до города недалеко, и минут через двадцать прибуду на место. Даже успею до закрытия торговых лавок, которые в большинстве НПС-городов

прекращали свою работу в семь-восемь часов вечера. Но вот отдых и ужин на фоне красочного заката похоже отменялся. Ничего, перекушу по дороге.

* * *

Перед самым городом мне стали встречаться игроки. Преимущественно всевозможные полузвери, реже эльфы или люди, хотя встретил я даже одного тролля, причём огромное зелёное чудище бережно несло на руках спящую девушку-эльфийку. Все они поодиночке или группами возвращались в Волчьи Шахты и спешили оказаться за крепостными стенами до темноты. На фоне остальных спешащих в город я совершенно не выделялся и не вызывал особого интереса у других игроков. Разве что один эльф-лучник с меткой «несовершеннолетний игрок» брезгливо скривился при виде моего игрового класса Палач и проговорил что-то похоже обидное по-итальянски (язык определила моя крылатая спутница), но мне было лень устанавливать онлайн-переводчик и узнавать, что конкретно сказал мне этот малолетний нахал.

Наконец с очередного поросшего лесом холма открылся вид на Волчьи Шахты. Городок, признаться, совершенно меня не впечатлил. Он оказался совсем крохотным, едва ли полусотня домов наберётся. Крепостная стена была деревянной и сильно обветшала, один её участок и вовсе обвалился, так что при желании в город можно было попасть и не че-

рез главные ворота. Естественно, случайностью это быть не могло, и я наблюдал специально созданную программистами лазейку для тех игроков, кто по тем или иным причинам не желал встречаться с городской стражей. Шэдоу Кейн однозначно не пошёл бы через главные ворота, а воспользовался бы предоставленной лазейкой, а то и вовсе ночью перелез бы через невысокую крепостную стену, чтобы лишний раз не привлекать внимание к своей персоне. Но Псу подобные ухищрения были не нужны, так что я пошёл напрямую через городские ворота.

О чём очень быстро пожалел. Нет, серебрушки за проход в Волчьих Шахты мне было совсем не жалко, но меня насторожила фигура в сером плаще, стоявшая в тени у ворот за спинами городских стражников и подозрительно долго и внимательно меня разглядывавшая. Какой-то НПС, имени которого считать я почему-то не смог, но его внимание к моей персоне уловил. Вор? Ассасин? Именно такие мысли возникли у меня в голове. Попробовал использовать навык Изучение Предмета, недавно усиленный способностью Осматривание Врага, но единственную информацию, которую смог получить, это игровой класс Соглядатай. Просто «Соглядатай» без уровня персонажа и даже без его имени.

Когда же я обернулся, уже войдя в город и удалившись от поста стражи шагов на тридцать, то краем глаза уловил, что загадочная личность двинулась за мной, но с удивительной проворностью прыснула в сторону и укрылась за боч-

ками. Она явно следила за мной, причём демонстрировала отменную скорость перемещения. Во мне проснулся азарт. Как я уже говорил, ничто другое мой предыдущий персонаж Шэдоу Кейн не любил настолько страстно, как ловить своих преследователей и наказывать их за излишнюю самоуверенность. И Псу эта страсть похоже тоже передалась.

Не показывая, что обнаружил слежку, я направился в сторону городского центра, чтобы отойти подальше от НПС-стражников у ворот. Затем свернул с широкой вымощенной камнем улицы в узкий и тёмный проулок. Снова обернулся и увидел далеко позади движущуюся быстрыми перебежками от укрытия к укрытию фигуру. Таинственный незнакомец не отставал и продолжал преследовать меня.

Прыжок! Двойной прыжок! Я запрыгнул на покатую черепичную крышу двухэтажного жилого дома, где присел и затаился. Теперь главное было не упустить момент, когда потерявший свою цель противник зайдёт вслед за мной в проулок. Можно было конечно периодически свешивать голову и смотреть вниз, не появился ли внизу подо мной загадочный преследователь. Вот только если он будет внимателен и станет посматривать наверх, то вполне может меня заметить и сбежать, с его-то скоростью, после чего затеряется в незнакомом для меня городе. Но кажется я нашёл способ получить.

– Виги, для тебя есть работа!

Я объяснил невидимой для любых НПС крылатой спут-

нице, чего от неё хочу. Но капризная девушка вдруг заартачилась и стала говорить, что прошу я слишком многого, и вообще функция слежки за НПС-персонажами в обязанности игровой помощницы не входит.

– Куплю для тебя вторую магическую руну, – пообещал я, и моя крылатая подружка аж завизжала от радости.

Виги спорхнула с крыши вниз, и почти сразу я услышал её возбуждённый писк.

– Пёс, фигура в плаще уже тут! Прямо под тобой!!!

Пора! Я спрыгнул вниз с крыши, на лету готовя когти для неожиданного удара по голове или шее. Кем бы этот НПС ни был – вором, шпионом или убийцей, другом мне быть он точно не мог, так что я намеревался его просто-напросто уничтожить. Местечко я выбрал удобное для нападения, так что если сделать всё быстро и тихо, городская стража ничего не услышит и не прибежит.

Действовал я абсолютно бесшумно, в этом нисколько не сомневался, однако незнакомец меня всё же каким-то образом обнаружил и резко задрал голову вверх, отчего капюшон с его головы свалился, обнажив ушастую голову и огромные синие глаза на мохнатой мордашке. Что??? Это оказалась девушка-волчица, причём на долю секунды я даже решил, что вижу перед собой Рею Ури, каким-то непостижимым образом обогнавшую меня и пришедшую в город раньше.

Атаковать я не стал и мягко приземлился на лапы возле замершей волчицы. Нет, это была всё же не моя знакомая

Рея Ури, хотя сходство было поразительным, словно я видел родную сестру проживавшей в далёком посёлке девушки. И кто же ты такая? Я снова попытался считать информацию.

Мисти Ури. Альянс ??? С оглядатай 77-го уровня

Умения: Скрытность, Бесшумный Шаг, Вуаль Тьмы, Ночное Зрение, Отравленные Клинки, ??? ??? ???

Сопротивление к Ядам, Холоду, ???

Упс... Мне с трудом удалось подтянуть упавшую челюсть. Признаться, в своих планах поймать или убить преследующего меня незнакомца я опирался на уровни встреченных возле города игроков и местных НПС с 20-го по 45-ый, и на такого высокоуровневого противника совершенно точно не рассчитывал. И что мне теперь делать?

– Пёс, беги! Она гораздо сильнее тебя! – с такой неприкрытой паникой со стороны Виги я столкнулся впервые и, признаться, вполне понимал настолько бурную реакцию моей игровой помощницы. Я столкнулся с настоящим чудовищем по местным меркам, боссом игровой локации.

– Я не ошиблась, ты действительно из Забытой Стаи, – в голосе девушки-волчицы не было даже намёка на испуг, несмотря на моё внезапное появление возле неё. – Очень интересно. Магистр будет доволен мной.

Тут было абсолютно без шансов, противница превосходила меня практически вдвое по уровню и была удивительно быстра. Но и сдаваться без боя я тоже не собирался. Мы стояли друг напротив друга в узеньком заставленном бочками

и ящиками проулке, где и одному-то протиснуться меж домами было непросто. В таких специфических условиях главное преимущество моей соперницы – её потрясающая скорость перемещения, было сильно ограничено, зато у меня появлялся шанс сковать её движения и задавить хрупкую девушку грубой силой. Я открыл вкладку характеристик и перекинул абсолютно все накопившиеся свободные очки в Силу, подняв характеристику разом до тридцати восьми.

После чего бросился на Мисти Ури и обхватил её когтистыми лапами... э... попытался обхватить, потому как девушка с удивительной лёгкостью сумела выскользнуть из моих объятий. Мои пальцы успели зацепить лишь висевшую на шее волчицы серебряную цепочку. А затем что-то громыхнуло, всё пространство узкого проулка заволкло едким дымом.

Я со всей поспешностью совершил Быстрое Перемещение обратно на широкую улицу, чтобы выйти из зоны действия непонятого не то заклинания, не то алхимической бомбы. Сквозь звон в ушах и слезящиеся от нестерпимой рези глаза я успел заметить метнувшийся вверх на крышу дома шлейф дыма и расслышал сказанные со звонким смехом слова:

– Отлично, Пёс! Даже лучше, чем я надеялась. Сила в тебе пробудилась. А потому я буду следить за тобой!

Вдалеке с крыши торговой лавки вспорхнули птицы – Мисти Ури вспугнула их, когда пробежала рядом, быстро удаляясь от меня по крышам. По-видимому в задачу Соглядатая

входила лишь слезка, и убивать меня девушка не собиралась. Хотя, нужно честно признать, вполне могла это сделать. Я с трудом отдышался, после чего обратил внимание, что до сих пор сжимаю в лапе разорванную цепочку, на которой висел массивный серебряный медальон. На одной его стороне был изображён профиль немолодого полуволок в королевской короне, на другой выгравирована надпись: «Обладатель сего знака является агентом Стальной Короны и неподсуден на территориях кланов звероловцев».

Ух ты! Медальон не был именованным, так что его можно будет при случае использовать. Вот только и носить его при себе было опасно. Девушка-соглядатай вскоре обнаружит пропажу и может обвинить меня в краже. Если городская стража обыщет меня и найдёт эту вещицу, неприятностей будет не избежать. Как минимум серьёзный штраф, а то и тюрьма за нападение на агента по-видимому очень влиятельной в данных краях организации Стальная Корона.

Я хотел спросить совета у своей игровой помощницы, но не обнаружил Виги. Сперва даже растерялся, но потом сообразил, что крылатая пикси продолжает выполнять полученное от меня задание и следит за убежавшей Мисти Ур. Хорошо, если так. Виги абсолютно незаметна для любых НПС, так что её разоблачения можно было не опасаться, а вот добытые маленькой пикси сведения могут быть очень интересными.

Я вернулся в тёмный проулок и спрятал медальон под гру-

дой очень тяжёлых ящиков. Затёр следы, вышел на широкую улицу и остановился в размышлениях, что мне делать дальше. Тут моё внимание привлёк толстый зелёный полуогр, стоявший на крыльце таверны с интригующим названием «Последняя Трапеза». Массивный полуогр долго всматривался в меня, затем приветливо замахал четырёхпалой лапой, а его рот скривился в довольной ухмылке.

– Не желает ли господин Палач снять комнату на ночь? Пять серебряшек за отдельную комнату.

Насколько я понимал, меня пытались нещадно обдурить – едва ли комнатка в столь неприятельской гостинице могла стоить так дорого. По-видимому сказывался отрицательный эффект моего игрового класса Палач. С другой стороны, хорошо хоть вообще пускали на ночлег, а деньги у меня имелись. Так что я согласился и сразу же расплатился за комнату.

Хорошо конечно было бы изучить город, разузнать о предлагаемых игрокам заданиях и продать накопившийся у меня лут, но у меня глаза уже слипались от усталости. Для одного игрового дня я и так сделал немало, а новый город всегда лучше изучать на свежую голову. Так что я отказался от ужина, получил ключ от своей комнаты на втором этаже, заперся изнутри и проверил надёжность запоров на двери и оконной раме. После чего лёг на скрипучую кровать и с большим удовольствием выбрал пункт меню «Выйти из игры».

Глава двенадцатая. Передышка перед новым броском

Половина десятого утра... Я отключил визор и положил его на столик, после чего, широко зевая, встал и поднял жалюзи на окне. Все соседние номера капсульного отеля стояли пустыми, не было слышно ни разговоров, ни других звуков, гостиница словно вымерла. Ничего удивительного, жил тут преимущественно простой трудовой люд, и поутру практически все ушли на работу. Я встал и потянулся, разминая затёкшие за время многочасовой игровой сессии плечи и шею. В моей крохотной комнатухе было душно и жарко, так что я снял насквозь промокшую от пота футболку, перекинул полотенце через плечо и направился в конец коридора, где находились душевая и туалет.

Возле самой душевой в проходе стояло инвалидное кресло, и сидящий на порожке ближайшей капсулы одноногий седой мужчина в семейных трусах и выцветшей тельняшке окликнул меня:

– Слышь, киргиз, купи кресло! Тебе же нужно, вон как сильно хромаешь. Отдам всего за семьдесят единиц. Дешевле нигде не найдёшь!

Я отказался и прошёл в душевую, сам же при этом заметно напрягшись. Слишком расслабился и допустил досад-

ную ошибку, позволив постороннему человеку заметить мою хромоту, а между тем больная нога была особой приметой, по которой меня могли вычислить. Но ещё большую ошибку я допустил, когда вышел из комнаты, оставив в кармашке куртки блокиратор метки. У бывшего моряка не было ни визора, ни даже соответствующего разъёма на виске, тем не менее откуда-то про меня он знал. Видимо, информацию обо мне считал кто-то другой из постояльцев гостиницы, а сплетни в местах большой скученности распространяются быстро. Было бы совсем печально, если бы кто-то из обладателей визора увидел меня прямо сейчас и считал настоящую информацию.

Я чувствовал себя как на иголках и готов был бежать назад в свой номер, но это вызвало бы подозрение одноногого моряка и сидящих в соседней кухне постояльцев. Поэтому я прошёл в душевую, максимально быстро вымылся и поскорее вернулся в капсулу, где плотно закрыл жалюзи, прикрепил блокиратор метки на одежду и подновил свой «маскарад». Кстати, я очень удивился, что социальный статус у меня «настоящего» не снизился после вчерашних событий и до сих пор оставался «В3» – даже выше, чем у новой придуманной личности Григория Сотского с его статусом «С2». Это было весьма странным, и объяснение я видел только одно: мой прежний работодатель не стал пока что передавать в компетентные органы информацию о хищении мной запрещённого электронного устройства, иначе я бы уже числил-

ся разыскиваемым преступником с криминальным статусом «D».

Почему директора компании медлили? О таких случаях положено информировать власти незамедлительно, иначе владельцев фирмы и всех замешанных ждало очень суровое наказание. Разве что руководство компании надеялось в короткий срок самостоятельно решить проблему и по-тихому вернуть украденное устройство обратно на охраняемый склад. А раз так, директора и служба безопасности полагали, что способны достаточно быстро найти меня в огромном мегаполисе.

Как такое возможно? Чего я не учёл, когда заметал следы и уходил от камер наблюдения? Вроде бы оборвал все ведущие к себе ниточки: внешность сменил, от старой одежды избавился, телефон полностью отключил, старой почтой и мессенджерами не пользовался, метку заблокировал и легализовался под новым именем, растворившись в многомиллионной толпе простых работяг и приехавших в Москву мигрантов.

И тут в дверь моей капсулы требовательно постучали...

Меня так быстро нашли?! Сердце от испуга едва не выскочило из грудной клетки. Деваться в крохотной комнатухе было некуда, разве что попытаться спрятаться под кровать. Нет, глупо, всё равно найдут сразу же, как выбьют хрупкую пластиковую дверь. Требовательный стук повторился. Злить пришедших за мной неизвестных и получать пулю «при со-

противлении аресту» не хотелось. Лучше уж сразу отдать блокиратор метки и сдаться, демонстрируя покорность. Я открыл дверь, ожидая увидеть толпу грозных полицейских или сотрудников службы безопасности корпорации... но в коридоре стоял лишь невысокий кавказец средних лет. Один. Без оружия. В гражданской одежде. Лысоватый и с заметным брюшком, какой-то совершенно несерьёзный и абсолютно непохожий ни на наёмного убийцу, ни на сотрудника силового ведомства.

– Алыча, свежие сливы, абрикосы недорого, – предложил он.

– Ч-что? – к такому варианту развития ситуации я оказался совершенно не готов и откровенно растерялся.

Кавказец повторил своё предложение и даже стал называть цены на привезённые свежие фрукты. Совсем недорого. Но я отказался, и торговец направился дальше по коридору.

– Зря отказываешься, – соседка из капсулы напротив сидела на пороге своего жилища в драных джинсовых шортиках и накинутой на голое тело слишком большой футболке и курила электронную сигарету. – Я уже второй год покупаю у Ашота фрукты. Привозит сам из Краснодарского края. Настоящие фрукты, а не то генномодифицированное дерьмо, что продают в сетевых магазинах. Они даже свежими фруктами пахнут, а не пластмассой! Вот, ящик алычи взяла всего за десять единиц, – коротко стриженная брюнетка указала на пластиковый поддон с фруктами у себя в номере.

Я с трудом успокоил бешено колотящееся сердце и взглянул вслед уходящему торговцу. Действительно что ли купить фруктов? Хотя нет, денег было жалко, даже такой мелочи.

– Гриша, а не найдётся ли у тебя... – моя соседка не договорила, но показала выразительный жест, словно пальцами скручивает что-то, подносит ко рту и с наслаждением затягивается.

Понятно, и соседка по гостинице тоже уже была знакома с моей «биографией». Я отрицательно помотал головой, после чего добавил, недовольно скривившись.

– Нет. Мне и одного раза хватило на всю жизнь. Второй раз «условкой» уже не отделаюсь.

– Понятно. Встал на путь исправления... – соседка потеряла ко мне интерес, убрала электронную сигарету и ушла в свою крохотную капсулу, предварительно отлепив пластырь от настенного датчика дыма.

Впрочем через полминуты она вышла, вынеся полную тарелку жёлтой алычи.

– На, студент, угощаю. Меня, кстати, Альбиной зовут. Обращайся, если что будет нужно.

Я поблагодарил молодую женщину за угощение и направился на кухню, прихватив заодно и пакет сухой вермишели. И фрукты помыть, и заодно позавтракать. Или скорее уж пообедать.



Провести весь день в четырёх стенах не хотелось, да и такое затворничество могло вызвать вопросы у моих соседей. Поэтому я решил прогуляться, а заодно заняться насущными делами. Прежде всего в обязательном порядке нужно было «проапгрейдить» мой ноутбук, поскольку его мощности откровенно не хватало для полноценной игры в «Небесные Клинки». Играя на жёстком режиме «хардкор», крайне обидно было бы погибнуть из-за лагов в игре, а потому эта проблема требовала незамедлительного решения. На хорошую видеокарту, а тем более на новый игровой компьютер, мне имеющихся финансов не хватало, но вот процессор получше в свой ноут я позволить себе мог, как и добавить оперативной памяти в свободный слот. В идеале нужен был ещё визор получше, но если бы я на него раскошелился, то все следующие дни пришлось бы питаться исключительно лапшой быстрого приготовления, а то и даже съехать из капсульного отеля в бесплатный «бомжатник».

Посещение больших магазинов электроники по очевидным причинам отпадало, а потому я заказал себе процессор и планку памяти в небольшом онлайн-магазинчике со срочной доставкой посылки коптером до одного из ближайших к гостинице почтаматов. Готово. Время доставки три часа? Совсем обленились! У более шустрых конкурентов возмож-

но было получить доставку за двадцать минут в любую точку столицы, хотя за такую экспресс-доставку нужно было немного доплатить. Ничего, три часа я вполне мог подождать на лавочке в соседнем парке, читая новости на своём визоре и просто загорая на солнышке.

Я собрался на выход и открыл двери. Альбина снова залепила пластырем датчик дыма и сидела с сигаретой у бокса напротив. Ответив на вопрос любопытной соседки, что отправляюсь на подготовительные курсы перед экзаменами в институт, я вышел из гостиницы и направился в тихий городской сквер подальше от суеты, людей с визорами, любопытных болтливых соседей и вездесущих камер наблюдения.

* * *

День выдался удивительно прекрасным. Солнечным, тёплым, но не жарким. Я уселся на лавочку в сквере, вытянул занывшую больную ногу и нацепил визор. Слишком много у меня возникло вопросов по первой игровой сессии в «Небесных Клинках», на которые хотелось бы найти ответы.

Прежде всего, что такое «Забытая Стая»? И почему выходцев из неё так «прессуют» и контролируют НПС-власти звероловцев? На эти вроде простейшие вопросы в Сети нашлось удивительно мало материалов, лишь старые темы с игрового форума «Небесных Клинков».

Так, где-то с год назад игрок с ником Valdemar_18+ (кста-

ти, тоже полуволок, как и мой персонаж) жаловался, что вынужден был написать в техподдержку игры, поскольку ему достался «забагованный» персонаж с предысторией, которую невозможно удалить вручную, но которая не позволяет нормально играть. НПС-стража и некоторые НПС-соседи в начальной безопасной локации нападали совершенно без повода со стороны игрока и раз за разом отправляли на респаун. Или избивали до полусмерти и сажали на цепь, после чего приходилось выполнять цепочку заданий для освобождения от оков, но история с избиением повторялась снова и снова. Причиной враждебности сами НПС называли «Забытую Стаю», в которой якобы состоит игрок. Просьба игрока в техподдержке была рассмотрена и выполнена, из биографии персонажа убрали упоминание о «Забытой Стае», после чего ошибка с негативной реакцией НПС исчезла сама собой.

Я нашёл на форуме ещё две схожие темы про «Забытую Стаю» с абсолютно такой же описанной игроками проблемой: совершенно немотивированная агрессия со стороны НПС. Во всех трёх случаях пострадавшие персонажи являлись полуволками по расе, вот только это было единственным, что объединяло эти три истории (да и мою четвёртую заодно тоже). Возникали все персонажи в разных начальных поселениях, принадлежащим разным НПС-кланам и вообще расположенным в разных игровых регионах. Никто из тройки не зародился в «Волчьих Пустошах», и вообще лишь мой Пёс был Селянином по профессии, остальные игроки выби-

рали себе другие начальные игровые классы.

Ничего общего в этих историях, кроме упоминания «Забытой Стаи» в предыстории или имени персонажей, я не увидел. Насторожило лишь то, что один из пострадавших игроков упомянул Кровавую Луну, которая выпала ему в качестве небесного знака. Я обратил на это внимание, поскольку моему Псу тоже выпала Кровавая Луна, вот только о её влиянии на характеристики персонажа или какие-то даваемые бонусы никакой информации в игре я не нашёл. Во всех случаях проблема с «Забытой Стаей» решалась лишь через обращение в техподдержку игры, там игровой «глюк» с агрессивными НПС в мирной локации быстро исправляли, убирая из биографии персонажа упоминание «забагованного» клана.

Попробовал я подойти к поиску информации о «Забытой Стае» и с другой стороны. НПС-клан звероловцев (скорее всего конкретно полуволков) с эмблемой золотого двойного топора на синем или фиолетовом фоне. В справочнике к игре можно было найти флаги всех существующих НПС-кланов «Небесных Клинков», так что я с энтузиазмом кинулся просматривать сотни и сотни приведённых в справочных материалах рисунков. Однако ничего подобного не нашёл.

Может это потому, что приведены лишь существующие, а не исчезнувшие кланы? Или топор должен быть изображён не на флаге, а на гербе? Далеко не у каждого НПС-клана имелся свой герб, лишь у действительно значимых по игро-

вому сюжету и чем-то проявивших себя. И лишь у пары десятков кланов в состав герба входил и геральдический щит, право изображать который имели влиятельные семьи, имеющие родственные связи с королевской династией. Причём в большинстве случаев щит сопровождался и короной в верхней части эмблемы, означающей права на трон. Нет, никакой короны в описанной моим «дедом» эмблеме «Забывтой Стаи» не было. Не было короны и на рисунке, нацарапанном на подаренном мне амулете, что означало, что клан не принадлежит к числу королевских или герцогских династий игры. Но ни одного варианта герба НПС-клана со щитом и топором на синем или фиолетовом фоне я не нашёл. Тупик?

Зато материалов про «Стальную Корону» хватало в избытке. Секретная Служба королевской династии Хвайт Панг – одной из семи древних и могущественных правящих династий зверолодей в игровом мире «Небесных Клинков». Три королевские династии представляли крылатые расы игрового мира, остальные четыре «сухопутные», если можно так выразиться. Конкретно члены семьи Хвайт Панг были полу-волками – одной из самых сильных, многочисленных и воинственных рас, контролирующей огромные территории. Но при этом королевская династия полуволков Хвайт Панг была и самой закрытой. Король Джуним Седьмой и члены его семьи фактически никогда не покидали территорию хорошо охраняемого дворца, и обычные игроки «Небесных Клинков» практически не имели шанса с ними встретиться, разве

что выполнением цепочки сложных квестов заслужив абсолютное доверие и право разовой аудиенции.

Но вот агенты королевской династии находились в каждом городе и более-менее крупном посёлке зверолодей, следили за происходящим и поставляли информацию в город Вульфберг, где располагался главный штаб «Стальной Короны». Этих агентов отличал повышенный уровень относительно обычных НПС данной местности и отменные боевые возможности, что делало их очень серьёзными противниками. Однако наблюдатели «Стальной Короны» крайне редко вмешивались в дела игроков, разве что только прямо у них на глазах происходило открытое преступление, а обычная городская НПС-стража не могла справиться со слишком сильным игроком или группой игроков. Тогда наблюдатели приходили на помощь городской страже и расправлялись с нарушителями спокойствия, причём наводили порядок они как правило быстро, эффективно и подчёркнуто кроваво.

Соглядатаи «Стальной Короны» вовсе не были неуязвимыми, их возможно было убить, вот только лут с этих НПС абсолютно не оправдывал серьёзного падения репутации персонажа и объявления его в розыск. Из интересного, что я нашёл на форуме игры, иногда с агентов «Стальной Короны» выпадали медальоны разного достоинства от медных и бронзовых до серебряных и очень редко даже золотых, которыми возможно было откупиться от городской стражи, если та застукнет тебя за карманной кражей или на запрещён-

ной для проникновения территории. Медальоны «Стальной Короны» можно было продать членам Воровской Гильдии, также скупщики краденного при хорошо прокачанных с ними доверительных отношениях принимали такие игровые предметы, но в любом случае цена продажи этих медальонов совершенно не оправдывала сложности их добычи.

Теперь следующий вопрос: что за жуть завелась на дороге от Волчьих Шахт до прибрежных посёлков? Я изучил игровой форум, но не нашёл ответа на данный вопрос. Что было весьма странным, поскольку прямая дорога к морскому побережью от оживлённого города на карте выглядела весьма удобной. Однако она заросла лесной травой, а значит ей не пользовались уже достаточно давно. Кто-нибудь из игроков, коих обитало немало в Волчьих Шахтах, за такое продолжительное время наверняка бы попробовал отправиться к побережью и натолкнуться на лежащий буквально на поверхности необычный квест. Но даже если бы он не поговорил с НПС-енотами, выдающими это задание, то наверняка бы обратил внимание на жутковатую развилку и гиблую дорогу к «Постоялому двору Папаши Ворха». Неужели у всех игроков поголовно пропал дух авантюризма?

Пользуясь случаем, я открыл и изучил подробную карту региона «Волчьи Пустоши». Так, вот прибрежные деревушки, где возник Пёс. Вот город Волчьи Шахты, где я вышел из игры. Как же мало я, оказывается, прошёл в нужном направлении! Мой персонаж слишком отклонился на север вме-

сто нужного направления почти строго на восток. Вроде весь день провёл в пути, постоянно бежал на пределе выносливости, а до нужной точки перехода к стволу Иггдрасиля... я замерил дистанцию... оставалось пятьсот семьдесят километров! Лишь на тридцать с небольшим километров сократил расстояние за целый игровой день. Понятно, что прямых дорог в нужном направлении не было, и Пёс пользовался теми тропками, которые сумел найти, но результат всё равно удручал.

Тренькнул сигнал, сообщивший о прибытии посылки в указанное место. Я закрыл все открытые на визоре вкладки, с заметным сожалением покинул такую комфортную лавочку в тени деревьев и, стараясь хромать не так заметно, поковылял к почтамату.

* * *

Альбина постучала в окошко моей капсулы, когда я уже заканчивал с ноутбуком и гонял модернизированный комп по тестировочным программам.

– Гриша, пойдём вместе поужинаем, пока на кухне не так много народу?

Я посмотрел на часы. Половина пятого вечера. Вскоре с работы начнут возвращаться обитатели отеля, и на кухне возле микроволновок и особенно за столами действительно будет не протолкнуться. Я кивнул молодой соседке, достал

из холодильника упаковку соевых сосисок и пакет кетчупа, банку пива и порошковое пюре быстрого приготовления.

– Шикуюешь! – усмехнулась Альбина, сама она прихватила только тарелку алычи.

Подумав, я прихватил ещё одну банку пива и вторую упаковку картофельного пюре, после чего предложил даме идти первой. Нога некстати разболелась, а мне не хотелось, чтобы соседка заметила мою хромоту. Но, как тут же выяснилось, женщина и так уже об этом знала.

– Стесняешься? Где ногу-то повредил?

– Не повредил... тут другое... – пришлось врать прямо на ходу, – врождённый остеопороз. Очень ломкие кости. Правую ногу ломал дважды, левую вообще четыре раза. В последнем случае просто неаккуратно утром с кровати ногу опустил на пол, и снова перелом.

– О как... – Альбина посмотрела на меня с сочувствием, и дальнейших расспросов не последовало.

Я залил кипятком из чайника пюре и поставил вариться сосиски в кастрюльке на весьма загаженную плиту, которую не мыли похоже вообще никогда. Альбина как само собой разумеющееся приняла банку пива, не отказалась она от порции картофельного пюре и половины сосисок.

– Я ты совсем не любопытный... – проговорила женщина через несколько минут молчания. – Другой бы уже лез с вопросами, почему живу одна, есть ли у меня парень, и почему не на работе в середине дня.

– Мне показалось, что ты не хочешь рассказывать о себе.

– Нет, почему же, могу рассказать. Бывшая учительница музыки, класс фортепьяно.

– Благородная профессия, – проговорил я, но мои слова вызвали лишь ехидную усмешку собеседницы.

– Да? А ты знал, что последняя музыкальная школа в Москве была закрыта четыре года назад? Теперь для желающих обучаться музыке или онлайн-уроки, или частный репетитор. И там, и там нужно получать лицензию на преподавательскую деятельность, оформляться в налоговой, предоставить кучу справок. А та лицензия стоит как две мои месячные зарплаты!

Альбина резко замолчала, одним большим глотком допила оставшееся в банке пиво и достала электронную сигарету. Затянулась разок, недовольно посмотрела на появившуюся в дверях кухни семью с маленьким ребёнком и, выпустив струю дыма под стол, спрятала сигарету в кармашек шорт.

– Попробовала заниматься с учениками без лицензии. Надеюсь, налоговики не заметят. В итоге огромный штраф и падение социального статуса до С1. А тут ещё муж, скотина, подал на развод и отсудил дочку. Повторный суд, на который зазря лишь спустила все оставшиеся деньги. Вот так и живу теперь. Одна, без работы, перебиваясь на случайных заработках. Теперь уже и лицензия на преподавательскую деятельность не нужна – никто не отдаст ребёнка обучаться к

женщине с настолько низким социальным статусом...

Социальный статус у моей собеседницы действительно был «СЗ», что называется «на грани». Видимо, далеко не всё Альбина рассказала мне о своей жизни, поскольку для настолько низкой социальной категории одной лишь потери работы и полученного от налоговой штрафа было явно недостаточно. Тут или несколько «отсидок» в тюрьме, или неоднократные приводы в полицию за мелкое воровство, наркоманию или занятие проституцией. Или всё вышеописанное сразу.

Впрочем... я припомнил свою собственную историю и грозящий мне криминальный статус «D», и это притом, что я вовсе не считал себя опасным и потерянным для общества человеком. Так что не стоило судить о людях лишь по первому впечатлению. Моя же соседка, излив душу новому собеседнику, задумалась и замолчала.

Я посмотрел на опустевшую тарелку, допил остатки пива и с большим трудом подавил зевок. У меня оставалось лишь шесть с половиной часов, чтобы выспаться перед новой долгой игровой сессией.

– Альбин, спасибо за содержательную беседу и совместный ужин, но я пойду. У меня подготовительные онлайн-курсы по ночам, перед которыми нужно бы хоть немного вздремнуть.

Женщина не ответила, погружённая в свои тяжкие мысли и неотрывно глядя в одну точку. Мне показалось, что моего

ухода она даже не заметила.

Глава тринадцатая.

По лезвию ножа

О! Заметно быстрее стала грузиться игра, сказывалось увеличение производительности процессора и расширение объёма памяти. Пожалуй, если всё и дальше пойдёт гладко, можно будет даже настройки графики чуть поднять для более приятной и красочной игры. Но... что ЭТО???

Мой персонаж возник на кровати в комнатухе таверны, где и выходил из игры, за закрытым ставнями окном уже начинался рассвет, вот только в помещении Пёс находился не один! Рядом со мной, занимая практически половину объёма комнаты, стоял огромный светящийся ангел в расшитых золотом светлых одеждах и с широкими белоснежным лебединными крыльями за спиной, а также яркой восьмиконечной звездой над головой. Кажется, это был даже тот самый ангел, который выступал перед зрителями на параде альянсов в Долине Гробниц в тот день, когда моего персонажа Шэдоу Кейна забанили. Что представителю администрации игры от меня нужно? Я напрягся в ожидании неприятностей.

– Кутман таң Григорий. Же, балким, жакшы түн деп айтуу туура? Сиз азыр Москвада жашап жатасызбы?

Голос у светящейся фигуры был густым и величественным. И слишком громким для такой крохотной комнатухи,

я едва не оглох и болезненно поморщился. Интересно, что администратор спросил у меня? Я уловил лишь своё имя, название города Москва и вопросительный тон. Спрашивает, где я живу сейчас? Или просто здоровается?

– *Язык определён как киргизский*, – услужливо сообщила мне игровая помощница Виги. – *Установить онлайн-переводчик с этого языка?*

– Нет, не нужно, – отказался я, поскольку показывать незнание государственного языка было опасно. После чего обратился к ангелу на английском: – У вас совершенно нехарактерный для жителя Киргизии акцент, сразу же выдающий жителя Соединённых Штатов. Предположу даже северо-восточную часть страны. Нью-Йорк или Балтимор. Есть у меня друг из тех мест, примерно так же коверкает язык, когда пытается говорить со мной по-киргизски через онлайн-переводчик. Поэтому предлагаю не мучиться с корявым переводчиком, а поговорить на английском.

На самом деле у меня не было никаких друзей, не только в Северной Америке, но и вообще нигде. Да и таких тонкостей с акцентом я конечно не мог различать. Зато я прекрасно знал, где расположен главный офис «Расколотой Империи Онлайн», администраторы которой отвечали теперь за всю объединённую игру, и решил сымпровизировать. Очень на грани, конечно... Но сработало! Неожиданный гость усмехнулся и признал мою правоту, только поправил про город Бостон на атлантическом побережье США.

Вот только не успел я порадоваться своей маленькой победе, как последовал вопрос про институт, в котором учился – тот ли это Сельскохозяйственный Институт в Бишкеке, серое пятиэтажное здание которого указано на картах на улице Свободы?

Вот тут я уже не смог скрыть усмешку. Насколько же примитивная проверка указанных мной при регистрации в «Небесных Клинках» данных! Там в одном из полей заполняемой анкеты действительно имелся вопрос об образовании, и я указал Сельскохозяйственный Институт в Бишкеке. Вот только, прежде чем выбрать себе новую «биографию», я хорошо изучил информацию и по карте, и по фотографиям, и из других доступных в Сети источников. Я мог назвать фамилию ректора института и некоторых преподавателей, рассказать про список предметов на первом курсе и общагу студентов. Много что мог, поскольку готовился к возможным дотошным проверкам сотрудниками московской полиции, миграционной службы или какой-либо ещё инстанции.

– Не знаю, что за институт находится на улице Свободы, это вообще в другом районе Бишкека. Но Сельскохозяйственный Институт расположен на Таласской улице, и это шестиэтажное жёлтое здание с белыми колоннами. Но большинство занятий у нас проходило не в главном корпусе, а в лабораторном, это кирпичная пятиэтажка во дворе...

– Достаточно, – остановил меня администратор и пояснил свой интерес, – просто твоя игра привлекла внимание, по-

этому потребовалась небольшая проверка.

Я напрягся ещё сильнее. Выходит, не ошибся вчера, и никакая то была не паранойя, а за моей игрой действительно внимательно наблюдали.

– Что-то не так с моей вчерашней спутницей? – я постарался перехватить инициативу в разговоре. – Я не атаковал несовершеннолетнего игрока и вообще был с Алисой максимально корректным. А моё прошлое... Ну да, был за мной прокол, повлёкший исключение из института и другие последствия. Но я исправился и сейчас абсолютно чист перед законом.

– Твоя вчерашняя спутница тут совершенно ни при чём, Григорий, как и твои старые уже улаженные проблемы с законом. Я здесь совершенно по другой причине. Ты опытный игрок, это сразу видно. Не расскажешь, откуда такие навыки и понимание игровой механики?

Я улыбнулся, хотя в случае Пса это выглядело скорее как угрожающий оскал. Всё-таки привлёк внимание админов своей игрой... Нужно будет что-то приврать, при этом не упоминая «Расколотую Империю», поскольку эту информацию они легко проверят.

– Спасибо за комплимент по поводу игры. Да, имеется игровой опыт за спиной. «Бескрайний Мир», «Семь Королевств», «Наследники Атлантиды». Теперь вот решил попробовать себя в «Небесных Клинках».

Я ходил по очень тонкому льду – достаточно было ангелу

спросить игровые ники моих персонажей, их классы и уровни, а затем проверить эту информацию, и всё, моя ложь сразу же раскроется. Но упоминание конкурирующих проектов сотруднику «РИО» было явно неприятно, и он не стал развивать эту тему.

– Григорий, ты наверное знаешь, что идёт объединение «Небесных Клинков» и «Расколотой Империи Онлайн», и по этой причине запланировано несколько глобальных игровых ивентов?

Я коротко кивнул, не понимая пока, куда клонит мой могущественный собеседник. И ангел объяснил.

– Соединение игровых миров планируется сделать очень зрелищным. Сильнейшие команды обеих популярных игр будут пробивать туннели между мирами и сражаться с обитающими на мировом древе Хранителями – крайне сильными игровыми боссами мирового уровня. Это будет грандиозное событие, права на трансляцию которого уже купили практически все крупнейшие игровые и новостные каналы планеты. Лучшим из новичков, вошедшим в игру лишь на этой неделе, предоставлена возможность принять участие в этом интереснейшем событии. Это редкий шанс познакомиться с сильнейшими игроками, своими глазами увидеть грандиозную битву на мировом древе Иггдрасиле, а также, если повезёт, получить уникальные награды и игровые достижения, которые будут иметься лишь у считанного количества игроков...

– И умереть в битве с чрезвычайно сильным монстром, который предсказуемо убьёт игрока столь малого уровня в первые же секунды сражения на мировом древе, – закончил я фразу за ангела.

Крылатая фигура смутилась и на несколько секунд замолчала, видимо просматривая какую-то только ему видимую информацию.

– Ну да, ты играешь на «хардкоре», и потому твоё сомнение понятно. Не беспокойся, в битве с Хранителями будут особые правила, и все павшие герои будут воскрешены. Но право участвовать в эпической битве ещё нужно заслужить. Лишь по пять лучших команд новичков из «Небесных Клинков» и «Расколотой Империи Онлайн» будут перенесены к мировому древу. Ты получил сорок первый уровень за первый игровой день, это впечатляющий результат, превзойти который сумели лишь семь новичков. Да и твоя уникальная игровая помощница тоже огромный плюс для популяризации игры, таких прекрасных созданий нужно не прятать, а показывать зрителям, – ангел протянул руку ладонью вверх, и пикси послушно села на ладонь. – А потому я хочу предложить тебе собрать собственную команду и принять участие в соревновании за право войти в число пяти лучших команд новичков «Небесных Клинков». Что скажешь?

Я молчал, обдумывая неожиданное предложение. С одной стороны, мне предлагалась возможность перенестись прямоком к мировому древу Иггдрасилю, и не нужно будет преодо-

левать сотни километров до точки перехода в «РИО». С другой стороны, вся эта информационная шумиха, повышенное внимание к моему персонажу, да и игроков для команды откуда-то нужно будет набрать. Хотя отказываться было нельзя – слишком уж подозрительным выглядел бы такой отказ игрока от участия в интереснейшем событии.

Поэтому я попросил ангела рассказать подробнее о соревновании новичков. Изначально набиралось сто команд, в каждой из которых разрешалось от четырёх до десяти игроков, причём включать в состав можно было только лишь новичков, зашедших в игру в эти дни и имеющих повышенный бонус к набору опыта. Увеличивать число игроков в команде разрешалось по ходу турнира ещё первые пять дней, после чего набор полностью прекращался. Исключать игроков из команды было запрещено. Критерием успеха являлся средний уровень игроков группы. Набирать опыт разрешалось любыми способами: убийством НПС-чудовищ или даже игроков, выполнением квестов, использованием специализированных навыков персонажа вроде Вскрытия Замков, Карманной Кражи, Рыбалки, Торговли или Установки Ловушек. Вообще любым. В том числе и крафтом предметов для ремесленников.

Ну и из важных моментов, которые я отметил для себя. Турнир стартует сразу же, едва в нём набирается сто команд. Поскольку соревнующиеся игроки проживают в разных странах, с разными законами по поводу разрешённого

времени суточной игры, а то и вовсе без такого установленного лимита, для справедливой честной игры администрацией было принято правило, что в зачёт идёт суточный опыт, полученный за первые десять игровых часов, этот опыт всем участникам пойдёт без каких-либо дебаффов. Ещё важнейшим моментом было официально разрешённое PvP соревнующихся команд или отдельных участвующих в состязании игроков даже в безопасных локациях, городская стража в такие стычки вмешиваться не станет. Ну и последнее, о чём стоило помнить, каждый игровой день десять самых слабых команд выбывают из состязания. Турнир длится десять дней, в последний день выбывает пять команд, а оставшиеся пять победителей телепортируются администрацией игры к дереву Иггдрасиль, где соединяются с ТОПовыми командами и проходят совместную тренировку перед опасным походом на Хранителя.

Что ж, вот теперь мне всё стало понятно. В принципе я ничего не терял, разве что даже в безопасных локациях теперь появлялась угроза нарваться на пытающихся тебя убить игроков. Но когда это я бегал от честной драки?! И даже от нечестной? Наоборот, по части PvP в безопасных зонах я мог лекции читать другим игрокам, поскольку мой Шэдоу Кейн специализировался именно на таком стиле игры, и очередь из оправленных им на респаун игроков растянулась бы до горизонта. Да, сейчас у меня не Человек-Ассасин из ТОП-100 игры, а слабенький пока что Пёс, но лапы уже чесались.

– Согласен! – объявил я своё решение, и огромный ангел слегка поклонился, показывая, что благодарен за такой ответ.

– Только поторопись, Пёс! – посоветовал мне крылатый администратор. – В «Небесных Клинках» сформировано уже шестьдесят пять команд новичков. При таких темпах набора у тебя есть ещё где-то часов пять-шесть, чтобы успеть собрать свою команду и войти в сотню участников.

После чего светящаяся фигура исчезла.

* * *

Ничего себе новости! Я попытался переварить полученную информацию и продумать стратегию поведения. В состязании новичков участвовать нужно было однозначно, поскольку даже в случае поражения моей команды я ничего по сути не терял, а вот два лишние часа игры в сутки позволят Псу быстрее набирать уровни. Кстати, что там у меня с характеристиками к началу второго игрового дня? Я открыл вкладку персонажа.

Пёс из забытой стаи. Зверочеловек-Полуволк.

Палач 41-го уровня

Характеристики персонажа:

Сила
38

Ловкость
40

Интеллект
12

Восприятие
15

Телосложение
33

Мудрость
3

Харизма
3

Параметры персонажа:

Очков здоровья
564 из 564

Очков выносливости
208 из 208

Очков магии
0

Переносимый груз
86 фунтов

Критический урон
6%

Навыки персонажа:

Бег (Т)
23 * *Двойной прыжок, Быстрый рывок*

Когти (Л)
22 * *Усиление урона*

Изучение предмета (И)
12 (*достигнут лимит*) * *Осматривание врага*

Двуручное оружие (С)
8

Лёгкая броня (Т)

4

Уклонение (Л)

13

Внимание!!! Имеется одно нераспределённое очко навыка

Нормальный боец, хотя Когти конечно стоило подкачать, поскольку двадцать второй уровень навыка основного оружия был слабоват для тех мест, куда Пёс уже прибыл. И пожалуй, самое время сейчас вложить в Когти имеющееся очко навыка для ещё большего усиления урона с каждой новой атакой. Рост на два процента тоже практически незаметен, но в долгом сражении обязательно скажется.

– Пёс, с тебя магическая руна, ты обещал! – крылатая пикси кружила перед лицом и всячески привлекала моё внимание.

– Раз обещал, значит куплю. Но что ты выяснила насчёт сбежавшей волчицы Мисти Ури?

– Вчера вечером девушка-соглядатай сразу же после стычки с тобой побежала по крышам к северной угловой башне. Там у неё секретное убежище на чердаке. Пыльно, грязно, летучие мыши висят кверху лапами на потолочных

балках. Нормальной лестницы к этому месту нет, Мисти Ури карабкалась по внешней стене. Но похоже именно на чердаке она и живёт, там лежанка на полу и спрятанный в тайнике стены сундучок с личными вещами. Хвостатая девушка достала из сундучка пергаментный свиток, написала на нём сообщение, после чего сожгла над пламенем свечи, отправив магическое послание. А потом неожиданно всполошилась, долго ощупывала себя, проверяла сумки и карманы, после чего побежала обратно на место стычки с тобой. Что-то вынюхивала, в прямом смысле, затем по следам пришла сюда к таверне «Последняя Трапеза» и вызнала у хозяина, где ты поселился.

Что ж, добытые крылатой помощницей сведения были интересными, а главное я знал, что именно искала моя хвостатая знакомая. И похоже, свой серебряный медальон агента Стальной Короны девушка-соглядатай не нашла. А значит, будет кружить вокруг меня и пытаться вернуть свою ценную вещь. Нужно будет помнить об этой опасности и всегда оставаться начеку.

Я поблагодарил Виги за ценные сведения и пообещал купить вторую магическую руну сразу же, как только продам накопившийся лут. Открыл двери комнаты и... не смог сдержать стона разочарования, поскольку в коридоре напротив моей комнаты стояла маленькая лопухая лисичка-фенёк. Алиса!

– Ты обещал меня подождать в посёлке енотов, а сам

ушёл! – накинулась на меня с упреками девчонка. – Я два часа сюда добиралась! Меня в лесу богомол сожрал!!!

И как только Алиса меня нашла?! Эээ... Я стукнул себя ладонью по лбу. Ну конечно! Давненько у меня не было друзей в игре, а потому подзабыл этот момент игровой механики. Так вымотался вчера, что не удалил маленького Лекаря из списка друзей, а потому девчонка видела метку моего персонажа на карте и могла даже поставить маркер направления до меня.

А между тем возмущение Алисы резко сменилось удивлением и даже восхищением.

– Пёс, у тебя над головой метка! Только сегодня в рекламе на игровом канале про такую видела. Ты участвуешь в состязании новичков «Небесных Клинков» и собираешь команду. Круто!!!

Какая ещё метка? Я ничего необычного не увидел, даже когда открыл вкладку своего персонажа и покрутил изображение, разглядывая моего лохматого и зубастого Пса со всех сторон. Но игровая помощница подтвердила, что встреченные игроки видят пульсирующую синюю круглую метку перед моим именем. Когда команда будет собрана, сама синяя метка останется до конца состязания, но её пульсация прекратится.

– Нас только двое, – засуетилась маленькая девушка-лекарь. – Пошли на первый этаж, там в обеденном зале много игроков завтракает. Наберём ещё игроков в нашу команду!

По-видимому, сама Алиса нисколько не сомневалась, что состоит в моей команде. Хотя почему бы и нет? Девчонка вполне адекватная, разве что слишком говорливая, а профессиональный Лекарь в отряде всегда пригодится. Да и администраторам игры, как сегодня выяснилось, было абсолютно всё равно, что со мной в одной группе состоит несовершеннолетний игрок, их интересовали разве что мои результаты.

Вместе с лопухой спутницей мы спустились по крутой скрипучей лестнице на первый этаж. В обеденном зале таверны «Последняя Трапеза» дым стоял коромыслом, разносчики едва успевали обслуживать всех многочисленных посетителей за столиками. Среди множества НПС в зале находилось и десятка полтора игроков, завтракающих перед долгим игровым днём. Крыланы, зверолюди, даже тот тролль, которого я видел вчера при подходе к городу.

Моё появление сразу же заметили, я услышал переговоры полушёпотом про синюю мерцающую метку у Палача над головой. Вот только никто не спешил предлагать мне свои услуги и, более того, после первых секунд внимания игроки быстро потеряли ко мне интерес и продолжили беседовать меж собой. И что мне дальше делать? Просматривать информацию по каждому, прежде всего срок в игре, уровень и игровой класс? Или залезть с лапами на стол и сделать громкое объявление на весь зал? Ну не было у меня серьёзного опыта игры в группе, я одиночка по характеру и потому растерялся

в такой непривычной для себя ситуации рекрутёра.

Но тут мне на помощь неожиданно пришла лисичка-фенёк.

– Пёс, закажи завтрак нам обоим, а я пока поговорю с игроками и поищу нам компаньонов. Только скажи, кто нам вообще нужен в группу?

У меня просто камень с плеч свалился, когда Алиса предложила взять на себя обязанности рекрутёра. Но кто нам действительно нужен? Я призадумался. Возможных тактик для малой группы вырисовывалось много, вот только воплотить большинство из них было очень непросто – и трудно найти игроков нужных профессий, но ещё труднее будет объяснить союзникам, что я от них хочу, и добиться нужной слаженности в бою. Ладно, попробуем «классику» RPG. Есть стремительный легкобронированный боец и Лекарь, осталось подобрать игроков на другие позиции.

– Прежде всего нужен живучий «танк», который будет агрить на себя мобов и держать урон, пока ты его будешь подлечивать. Ещё нужен хороший Вор. Ну и магическая поддержка: Стихийный Маг или Пиромант, можно Варлок или Мастер зверей, Некромант на худой конец или Маг Призыва. Много спутников не нужно, достаточно пары-тройки игроков, иначе мы опыта в достаточном количестве на всех не наберём.

Алиса кивнула, запрыгнула мне на плечо, осмотрела таверну и указала лапкой на дальний столик у окна, за которым

светловолосая хрупкая девушка-эльфийка сидела напротив массивного зелёного тролля.

– Берсеркер и Маг Иллюзий. Как раз «танк» и «магическая поддержка». Пойду поговорю с ними.

Признаться, я не очень-то верил в успех переговоров, но попытка, как говорится, не пытка. Сам я направился к стоящему за барной стойкой хозяину таверны. Не только заказать завтрак для двоих, но и выяснить один важный момент. Дело в том, что я не увидел среди посетителей таверны Реи Ури, хотя передавал НПС-волчице сообщение, что буду ждать её утром в таверне «Волчьих Шахт». Не пошла за мной? Не сумела дойти до города? А может в этом городе несколько таверн, и Рея Ури ждёт меня в другой?

Огр мой вопрос про другие таверны воспринял болезненно, словно я обидел его. Впрочем, когда я объяснил, что причина моего интереса вовсе не плохое качество его заведения и подаваемой здесь стряпни, всё же ответил.

– Ну есть ещё «Драконья Глотка» у городской ратуши, – название конкурирующего заведения Огр произнёс с брезгливой гримасой и плюнул на пол. – Там и цены дороже, и кормят паршиво, а ещё там постоянно стражники ошиваются и задирают посетителей. Не советую туда идти.

Я поблагодарил за информацию, кинул серебрушку за завтрак для двоих, и ещё одну монетку для компенсации нервных переживаний обидчивого хозяина «Последней Трапезы». Огр сразу подобрел и, наклонившись поближе, про-

шептал мне на ухо.

– Пёс, тебя тут искала одна опасная дама из числа тех, с кем лучше не связываться. Даже требовала дубликат ключа от твоей комнаты. Я отказал, конечно. Но имей в виду, тебя «пасут» шпики из секретной службы короля.

Я расщедрился на ещё одну серебряную монету и обратил внимание, что моя лопоухая спутница призывно машет лапкой, предлагая подойти к столику с эльфийкой и троллем. С подносом в руках я подошёл и уселся за стол.

– Миранисса Лучезарная по прозвищу Фантом из рода лесных эльфов, – представила светловолосую эльфийку говорливая лисичка-фенёк. – А это её молчаливый друг Грым. Они оба из Кореи.

– Не нужно столь официально. Для друзей я просто Мира, или Фантом, – рассмеялась звонким смехом эльфийка, чьи заострённые подвижные уши то приподнимались вверх, то опадали горизонтально.

Я посмотрел на кандидатов в свою группу. Высоченный и толстый зелёный тролль, Берсерк тридцать пятого уровня, вся одежда которого состояла лишь из набедренной повязки, а оружием служила прислонённая к столу массивная корявая дубина. И хрупкая эльфийская девушка в длинной фиолетовой мантии волшебницы, Маг-Иллюзионист сорокового уровня. Экипировка у них, честно говоря, была так себе, зато уровни вполне приличные для новичков первой недели. Я склонялся к тому, чтобы принять эту колоритную парочку

в группу.

– Ыааушшх бураахшшш, – прогудел невнятно тролль, при этом толстым пальцем выковыривая упавшую в кружку с пивом муху.

Его эльфийская подруга бросила быстрый взгляд на тролля, после чего перевела для остальных.

– Мой друг спрашивает, насколько серьёзно мы собираемся участвовать в состязании. Будем изо всех сил серьёзно биться за победу, чтобы попасть в число пяти лучших команд, или просто участвуем в редком игровом ивенте ради интереса, удовольствия и новых ощущений?

Неужели всего лишь в двух словах тролль высказал столь сложный вопрос? Я посмотрел на свою игровую помощницу, но Виги и сама оказалась сбита с толку.

– *Не знаю, Пёс. Я не понимаю языка троллей. И честно скажу, вообще не вижу такого языка в списке имеющихся в игре, так что онлайн-словарь установить не могу. Не знаю, как эта девушка понимает дикого монстра.*

Ладно, неважно как эльфийка понимает спутника и переводит его рык, но вопрос тролля требовал ответа.

– Пока играем просто по фану и смотрим что получится. Но если увидим шанс на победу, отнесёмся к состязанию серьёзно и приложим все старания к тому, чтобы победить. Хотя если вопрос относился к необходимости доната и покупки дорогостоящих игровых вещей для усиления наших характеристик, то я пас. Я простой поступающий в институт

абитуриент и не готов к серьёзным тратам.

– Я тоже не могу донатить, – вклинилась в разговор малолетняя Алиса. – Мне мама не даст денег «на бесполезную игру», она сама так говорила.

– Аээу, – зелёный тролль оскалился и, так и не сумев выловить муху из пенного напитка, раздавил оловянную кружку своей огромной лапищей.

Я думал, что это выражение недовольства или даже отказ, однако ошибся.

– Мы в деле! – перевела Мира слова зелёного спутника.

Глава четырнадцатая.

Конкурирующая команда

Ничего не изменилось, над тремя моими собеседниками не появилось синей эмблемы участников состязания новичков. Видимо, устной договорённости между игроками оказалось недостаточно, и требовалось соблюдение каких-то формальностей. Я сообщил об этой маленькой проблеме членам команды.

– Ааагыышшххх, – прогудел тролль, и светловолосая эльфийка моментально перевела, что согласно правилам нужно отослать список игроков группы на указанный организаторами адрес, а также придумать нашей команде название и выбрать логотип. Причём этими формальностями во все не обязательно должен заниматься лидер группы, командир может поручить эти дела любому члену отряда.

– Давайте, вы действительно оформите это сами! – предложил я, вставая из-за стола и сообщая, что мне нужно встретиться с ещё одной кандидаткой в члены нашей команды, которая скорее всего ждёт меня в другой таверне города Волчьих Шахты.

– Да, конечно!!! – обе девушки отряда настолько бурно обрадовались оказанному доверию, что я даже несколько испугался.

Мысленно пробежался по несложным пунктам. Переслать короткий список из четырёх игроков организаторам. Придумать название нашей группе и подобрать эмблему. По большому счёту, мне было абсолютно фиолетово, как станет называться наша команда, и какой будет эмблема. На игровые результаты это никак не влияло, а потому я вообще не видел смысла обсуждать такие мелочи и тратить своё драгоценное время. Но вот девушки, раз уж им этого хочется, пусть подбирают красивые слова и картинки. «Накосячить» тут было совершенно невозможно, и я ещё раз подтвердил, что поручаю эти вопросы членам команды.

Пришло игровое сообщение, что игрок по имени Alice_In_Wonderland просит подтвердить её права заместителя лидера группы, и я дал девчонке такие привилегии. Мои спутники остались доканчивать завтрак и обсуждать организационные моменты, я же со всех лап поспешил в таверну «Драконья Глотка». Меня не оставляла тревога, что пока я впустую теряю время, не дождавшаяся меня волчица Рея Ури может уйти обратно в свой родной посёлок. А вот это уже было серьёзно, и допускать такого развития ситуации было никак нельзя!

Я ввязался в состязание новичков, результаты которого зависели от среднего уровня игроков команды. А это значит, что для победы в состязании мне и другим членам команды нужно как можно эффективнее получать опыт и уровни. И уж тем более нельзя проваливать висящий на моём Псе

квест «Сердце волчицы», чтобы не получить серьезнейший дебафф с потерей опыта. А потому симпатичную волчицу Рею Ури нужно было обязательно найти тут в городе, поговорить с молоденькой НПС-Охотницей и закрыть квест, чтобы не пришлось потом возвращаться за ней обратно в посёлок «Золотая Нива», теряя как минимум два дня из не такого уж большого отпущенного мне срока.

Если это потребуется для закрытия квеста, Рею Ури можно будет включить в нашу группу и взять с собой. На момент нашего расставания Охотница имела всего лишь десятый уровень, что заметно ниже уровней других членов группы. Но это совершенно неважно, поскольку в зачёт состязания новичков шли лишь уровни живых игроков, а не их НПС-спутников, маунтов и питомцев. Другое дело, что НПС-спутники получают какую-то долю от общего опыта отряда, что конечно же негативно сказывается на результатах остальных. Но теряемая доля опыта совсем незначительная, а польза от НПС-спутницы с хорошим Восприятием и дальнобойным оружием может стать вполне ощутимой. Нужно будет сделать так, чтобы другие игроки не возражали, и польза от присутствия НПС-Охотницы в группе перевешивала негативный эффект...

Что происходит? Я резко остановился и огляделся.

За своими размышлениями о НПС-волчице я как-то не сразу обратил внимание, что ведущий к таверне «Драконья Глотка» переулок, в который я недавно свернул, перегоро-

жен цепочкой вооружённых и весьма хмурых бойцов-полужверей. Городская стража? Да, судя по гербам города на щитах и доспехах. Причём дорогу мне преградили сразу пять служителей правопорядка, что было уже серьёзно. А ещё один такой же отряд городской стражи перекрыл мне путь к отступлению, появившись за спиной Пса. Мне эти манёвры городской стражи решительно не понравились, тем не менее никаких активных действия я пока что не предпринимал, ожидая дальнейшего развития ситуации.

Вперёд, растолкав воинов со щитами и копьями, шагнул растрёпанный одноглазый хаджит в потрёпанном плаще-сюрко с гербом города Волчьих Шахты на груди и с двумя изогнутыми клинками в передних лапах – по-видимому, десятник этого небольшого отряда городской стражи. Несколько странно было видеть «котяру» хаджита командиром суровых молчаливых полуволок, хотя вид у хаджита был весьма грозным, а его сорок пятый уровень и боевой класс Дуэлянт подтверждали репутацию опытного бойца.

– Пёс, на тебя поступила жалоба, что ты украл ценную вещь у уважаемого горожанина! Нам придётся тебя обыскать!

Обыск с целью поиска ворованных вещей? Несмотря на застывшее на мордах стражников напряжение и направленные на меня острия копий, я наоборот облегчённо выдохнул, поскольку опасался чего-то более серьёзного. Как минимум ареста, а возможно даже попытки убийства в тихом переулке

по приказу вездесущей секретной службы короля полуволков Джунима Седьмого.

Кстати... Я покрутил башкой в поисках того самого «уважаемого горожанина», который натравил на меня городскую стражу. Ага, вон и она! Я заметил на крыше соседнего здания волчицу Мисти Ури, присевшую и внимательно наблюдающую за происходящим в переулке. Что ж, это было предсказуемо, и я прекрасно понимал, какую именно «украденную вещь» ищут стражники.

Но что мне делать в этой ситуации? Атаковать? В принципе уровни окруживших меня НПС-стражников, за исключением хаджита-десятника, были весьма скромными, и я вполне мог, пусть и не без труда, «выкосить» весь отряд. Вот только Соглядатаи Стальной Короны для того и существуют в игре, чтобы не допускать такого беспредела со стороны игроков, так что Мисти Ури однозначно вступит в драку и прикончит меня.

Можно было избежать обыска, сбежав от окруживших меня стражников. Двойным прыжком взлететь на крышу, а потом убежать и спрятаться в городе, благо опыт ухода от погонь у меня имелся богатый. Вот только наблюдающая с крыши Мисти Ури вряд ли станет безучастно наблюдать за моим бегством и попытается остановить. Да и оно Псу надо драться со стражей или убегать? Я совершенно не видел резона становиться разыскиваемым преступником со всеми негативными последствиями.

– Всего-то? Я чист перед законом, можете убедиться. Я Палач, а не Вор, у меня вообще нет никаких воровских навыков.

Не делая на всякий случай резких движений, я медленно положил на землю двуручный меч, затем развязал и бросил к ногам хаджита холщовый мешок с вещами. Расстегнул завязки безрукавки и показал, что внутренние карманы пусты. Проверка заняла всего полминуты, после чего хаджит извинился, поблагодарил за содействие городским властям и признал, что информация о правонарушении была неверной.

ВНИМАНИЕ!!! Улучшена репутация вашего персонажа в городе Волчи Шахты! Вам открыты некоторые ранее недоступные территории: ратуша, городское кладбище, казармы стражи, кузница, храм Матери-Волчицы.

Я сперва вздрогнул, поскольку привык уже к тому, что подобные сообщения об изменении отношения к персонажу как правило несут негативную информацию, однако в данном случае было редкое исключение из правил. Кстати... среди доступных для посещения локаций открылась кузница! Я посмотрел на тяжёлые кандалы с обрывками ржавых цепей на передних лапах Пса. Нужно будет при случае поговорить с кузнецом и уговорить его снять с меня эти «украшения».

Стража потеряла ко мне интерес и поспешила удалиться. Соглядатай Стальной Короны недовольно сплюнула, но тоже

исчезла, перепрыгнув на соседнюю крышу и скрывшись из виду.

* * *

В «Драконьей Глотке» моей знакомой Реи Ури не оказалось, да и вообще описанная мной волчица-охотница по словам хозяина таверны – покрытого чешуёй бескрылого дракониды, в его заведении не появлялась. Странно и тревожно. Я кинул хозяину заведения мелкую монетку и хотел было уже уходить, как вдруг обратил внимание на неестественную тишину и пышногрудую эльфийку-дроу, сразу с шестью тяжёлыми бокалами пива в руках испуганно застывшую посреди обеденного зала.

Точнее, сперва я обратил внимание на эффектные женские груди, едва прикрытые миниатюрным серебристым «бронелифчиком». Затем на симпатичное личико, длинную до пола золотого цвета юбку с провокационным разрезом вдоль бедра до самого пояса, игровой класс девушки Призрачная Лучница, расу эльф-дроу и тридцать шестой уровень персонажа. И только потом моё внимание привлекла эмблема в виде пульсирующего синего круга над головой эльфийской лучницы. Конкурентка из другой команды новичков!

Я медленно повернул голову и увидел расположившихся за большим столом пятерых игроков с аналогичными пуль-

сирующими эмблемами над головами. Команда называлась весьма пафосно: «Хозяева Волчьих Пустошей». Два крылатых Небесных Воина, Человек-Друид с крохотной обезьянкой на плече, бронированный Полукабан-Варвар и рогатый Демонид-Пиромант в огненно-красном плаще мага огня. Все пятеро, позабыв о расставленных на столе тарелках с завтраком, с открытыми от удивления ртами смотрели на меня.

– Правила разрешают сражение между участвующими в состязании новичков игроками, – напомнила мне крылатая помощница.

Судя по всему, НПС тоже об этом знали. Сидевшие за обеденными столиками горожане-ремесленники, оставив недоеденную еду и недопитое пиво, медленно вдоль стенок зала потянулись на выход. Даже солдаты городской стражи вдруг резко вспомнили, что у них есть неотложные дела в других местах города Волчьих Шахты, прервали завтрак и поспешили удалиться.

Противники уступали мне по уровню – кто на пять, кто на семь, а кто и на все десять. Но их было шестеро с учётом девушки-эльфийки, а я всего один. Тем не менее, я чувствовал, что они меня боятся.

Быстрый Рывок!

В полсекунды я оказался за спиной эльфийской лучницы, а мой острый коготь плотно прижался к шее длинноухой девушки. Та вздрогнула, но удержала в руках тяжёлые кружки с пенным напитком. Свободной лапой я взял одну из кру-

жек. Медленно глоток за глотком осушил до дна и поставил опустевшую кружку на соседний стол. С хищным оскалом поблагодарил девушку за угощение, после чего обратился к своим конкурентам:

– Ваша подруга жива исключительно по причине моего хорошего настроения. Но так будет не всегда. Периоды благодушия у меня редки, а в гневе я страшен. Поэтому даю вам полчаса на то, чтобы убраться из города Волчьих Шахты. После чего молитесь всем богам, чтобы никогда больше не попадаться мне на пути!

Я убедился, что эльфийка-дроу совершеннолетний игрок, после чего с зубастой ухмылкой на морде фривольно положил лапу на ягодицу длинноухой девушки. Едва заметное движение когтем, и длинная золотистая юбка падает на пол, обнажая стройные ножки, ажурные чёрные трусики лучницы, а также закреплённые на поясе девушки скрытые ножны и небольшой кошелёк.

Навык Когти повышен до двадцать третьего уровня!

– Это я возьму в качестве задатка! – резким рывком я сорвал кошелёк и подкинул на ладони, прикидывая вес. Шёлковый расшитый узорами мешочек приятно оттягивал лапу и позвякивал монетами. – А не усвоите урок, в следующий раз возьму ваши головы!

Быстрый рывок!

Подозреваю, для находящихся в зале игроков я просто-напросто испарился. Но нет, на самом деле не испарился, про-

сто ушёл сквозь небольшое открытое окошко, успев сгруппироваться и не размазавшись о стены таверны.

Навык Бег повышен до двадцать четвёртого уровня!

Навык Уклонение повышен до четырнадцатого уровня!

Почему я не напал? Во-первых, их было шестеро против меня одного, и в итоговой победе я вовсе не был уверен. Во-вторых, попробуйте сражаться в заставленном мебелью помещении, и скоро поймёте, насколько же непросто уклоняться и использовать преимущество в подвижности, а особенно уходить от огненных шаров и бьющих по площади заклинаний. И в-третьих, хоть законы и позволяли PvP между игроками, но оплачивать разгром и компенсировать владельцу таверны «Драконья Глотка» все понесённые убытки мне не хотелось.

* * *

Кузнеца я нашёл по слышимому издали звуку молота. Лохматый раздетый по пояс полуволок в прожжённом кожаном фартуке выслушал просьбу снять с меня кандалы совершенно без энтузиазма, видимо сказывался негативный эффект от игрового класса Палач. Подозреваю, если бы не полученное недавно улучшение репутации Пса в городе Волчи Шахты, мастер мог бы и отказаться. Но в итоге всё же согласился, озвучив цену за свою работу: семь серебряных

монет, и потребовав оплату сразу.

Я расплатился, используя позаимствованные у лучницы-дроу средства, остальные монеты из кошелька – порядка тридцати серебрушек и горсть медной мелочи, пересыпал в свой собственный кошелёк. Мастер приготовил ножовку по металлу и массивную кувалду, попросил меня сесть на деревянный чурбачок и положить лапу на наковальню, после чего принялся за работу.

В этот момент пришло игровое сообщение об изменении информации о персонаже. Теперь Пёс стал лидером маленького отряда из четырёх игроков с названием «Розовые Лисята» и эмблемой в виде головы добродушно улыбающегося ушастого лисёнка-фенька, причём почему-то гламурно-розового цвета. Позор-то какой! Я застонал и закрыл глаза. Ну неужели нельзя было придумать название команде посерьёзнее?! Если старые знакомые опасного убийцы Шэдоу Кейна когда-нибудь узнают, до чего я докатился, стыда не оберёшься. Тот же итальянский мафиози Синьор Габриэле будет откровенно ржать надо мной в трубку телефона. С другой стороны, никто теперь точно не станет ассоциировать того жуткого убийцу, сорвавшего парад в Долине Гробниц, с лидером «Розовых Лисят»...

Я открыл глаза и вздрогнул, обнаружив сидящую на верстаке в метре от меня Мисти Ури.

– Розовые Лисята? – Соглядатай Стальной Короны откровенно глумилась надо мной. – Станный выбор после Забы-

той Стаи, которая наводила ужас на всё королевство. Но это к делу не относится. Ты знаешь, зачем я здесь, Пёс?

– Скажи, ты знакома с Реей Ури? – не ответив на вопрос опасной собеседницы, я сам задал ей вопрос.

Полуволчица откровенно удивилась и даже смутилась. А потом наоборот оскалилась и показала острые зубы.

– Причём здесь моя младшая сестра? Отвечай немедленно, Пёс!

– Рея Ури помогла мне в деревне Золотая Нива, а потом выразила пожелание пойти со мной. Я предложил Охотнице встретиться этим утром в таверне города Волчьих Шахты, но твоя сестра почему-то не пришла...

– Реи Ури не было в городе, я бы это знала. Может, моя сестра всё же одумалась и отказалась идти с опасным преступником?

– Может и так. Хотя я тревожусь за твою сестру. Может, с Реей Ури случилось что по дороге? Я шёл по прямому пути от Перекрёстка Пяти Дорог, и там было нехорошее место у развилки к «Постоялому двору Папаши Ворха».

– Мне это название ничего не говорит. Но ты прав, нужно бы проверить... – Соглядатай 77-го уровня помолчала немного, но потом встрепенулась и вернулась к первоначальной теме беседы. – Где мой медальон, Пёс? Я уверена, что ты знаешь о нём. Я нашла обрывок цепочки на месте нашей вчерашней встречи.

– Готово, Палач! – кузнец снял оба массивных браслета

с моих лап и, уважительно поклонившись агенту Стальной Короны, поспешил удалиться, чтобы не мешать нашей беседе.

Я проводил кузнеца взглядом, после чего повернулся к опасной собеседнице.

– Да, Мисти, я знаю, где находится твой медальон агента Стальной Короны.

– Где он? Отвечай немедленно! – Мисти Ури опасно оскалилась, начала привставать и демонстративно потянулась за кинжалом на поясе.

Но я проигнорировал эти агрессивные приготовления пытающейся меня напугать полуволчицы и лишь улыбнулся хвостатой девушке в лицо. Бросаться на меня Соглядатай всё равно не станет, поскольку игровые алгоритмы не дают агентам Стальной Короны атаковать игроков без достаточного повода с их стороны. Собственно, так и случилась. Мисти Ури убрала лапу с рукояти кинжала и снова уселась на верстак.

– Хорошо, Пёс, поговорим по-деловому. Скажи, что ты хочешь за возвращение медальона?

Подозреваю, можно было выторговать что-то ценное взамен: целый кошелёк серебряных монет или полезный магический предмет, а может даже потребовать от попавшей в неловкую ситуацию волчицы раскрыть какие-то секреты Стальной Короны. Но я поступил по-другому.

– Мне ничего от тебя не нужно, Мисти, можешь забрать

свою вещь, – я честно рассказал, куда спрятал ценную вещь-цу. – Но если выпадет свободное время, сбегай и проверь развилку у дороги. Я переживаю за твою сестру. Рея Ури добрая и милая, к тому же очень красивая и тем самым похожа на тебя.

Мне удалось вогнать опасную собеседницу в краску. Мисти Ури зарделась от смущения.

– Спасибо за комплимент и за помощь. Ты странный, Пёс. Ничего не обещаю, но при случае попробую разузнать, что случилось с Реей Ури.

Девушка-Соглядатай встала, отряхнула прилипшую к платью металлическую стружку и буквально в пару секунд исчезла, сорвавшись с места и растворившись в лабиринте улочек города.

– *Тебе удалось повысить отношение с Мисти Ури с враждебного до нейтрального,* – подсказала мне крылатая помощница, после чего напомнила, что до сих пор ждёт от меня обещанную магическую руну.

* * *

Руна «Неслышный Шаг», именно на таком выборе я остановился в магической лавке. Стоила такая руна целых семьдесят серебряных монет, зато создавала вокруг моей игровой помощницы Виги сферу тишины, глушащую звуки ходьбы. При этом я с тоской смотрел на предлагаемые торгов-

цем магические руны высшего качества: «Безмолвие», мешающую в ближайшей области магам произносить вербальные заклинания, или «Агрессор», на три процента повышающую шанс нанесения критического урона. Очень хотелось заполучить такие руны для моей легендарной крылатой помощницы, вот только цена в пятьдесят золотых монет за каждую грубо возвращала меня на грешную землю. Пяти тысяч монет серебром у меня не было и близко, даже после того как я продал торговцу вчерашний лут.

Кстати, поздно сообразил, что в магическую лавку продавать трофеи нужно было идти не мне с негативным штрафом от игрового класса Палач, а стоило направить сюда ту же эльфийку или девчонку-лисичку. Вышло бы не одна золотая и тридцать серебрушек, а несколько побольше. Хотя всё равно бы не хватило.

А вот бронзовый браслет на +2 к Силе я сохранил и даже нацепил на правую лапу Пса. Думал приобрести такой же в пару на левую лапу или лучше усиливающий Ловкость, но вынужден был закатать губу – стоила такая вещь три золотые монеты, и купить её я не мог.

Ладно, с покупками пока закончено, нужно возвращаться к делам. Я открыл чат группы и поинтересовался у моих друзей, где они. Ответ пришёл от эльфийки Мираниссы Луцезарной:

«Мы вышли из таверны и направляемся к зданию Гильдии Наёмников. Попробуем взять какой-нибудь несложный

квест для получения опыта»

У меня моментально шерсть встала дыбом на загровке. Ошибка! Однозначная ошибка!!! Высокооплачиваемых заданий с предполагаемым в процессе выполнения квеста щедрым опытом новичкам в Гильдии Наёмников не дадут, поскольку для получения таких заданий сперва нужно заработать себе репутацию. А выполнять задания уровня «помогите бабушке собрать яблоки в саду» или «найдите в ближайшем лесу семь голубых цветочков» значит лишь тратить время и позволить конкурентам обогнать по опыту твою команду.

Я ответил в чате, чтобы мои спутники не торопились с выбором задания и сперва подождали меня. До Гильдии Наёмников, судя по карте, мне было всего минуты три. Вот только я не успел...

«Пёс, тут возле здания Гильдии Наёмников другая группа! Их больше!! На нас напали!!!»

Паническое сообщение пришло от лопухой лисички-фенька, после чего иконка члена группы посерела – маленькую Алису отправили на респ. Я побежал, не разбирая дороги, расталкивая попадающихся на пути НПС-жителей и игроков. Секунд через пятнадцать погасла иконка нашей иллюзионистки – эльфийку Миру противники тоже убили. А вот тролль неожиданно долго держался. Целую минуту. Затем вторую. Вот это боец! Неужели успеваю ему помочь? Я бежал по проулку к небольшой площади перед зданием

Гильдии Наёмников, готовый с ходу вступить в бой. Но... остановился, увидев итоговую картину скоротечного боя.

Всё оказалось куда банальнее. Игроки конкурирующей команды повалили огромного зелёного тролля на землю и вогнали ему хитпоинты в глубокий минус, но окончательно убить регенерирующего Берсеркера не могли. Тролля ведь мало обнулить полоску жизни или даже порубить огромное тело на куски. Окончательно убить тролля можно только магическим оружием, огненной или кислотной магией, ну или банально разведя костёр и спалив останки.

До последнего неопытные игроки вражеской команды не додумались. Магического оружия ни у кого из них не оказалось. А вот единственного во вражеской команде огненного мага мои спутники всё же успели убить перед тем, как сами полегли в неравном бою – вон разорванное надвое лапищами тролля тело Пироманта лежало возле погибшей Иллюзионистки из моей команды. И сейчас два крылатых Небесных Воина кололи тушу тролля своими пиками, не давая Берсеркеру из моей команды очнуться и снова вернуться в бой.

Кстати, не видел я и лучницы-дрои из вражеской команды. Похоже, её тоже отправили на респ. Да, вон кусок золотой юбки виден под тушей тролля. Что ж, нужно отдать должное моим друзьям, они достойно продали свои жизни, несмотря на внезапность нападения и численное превосходство врагов. Против меня осталось лишь четверо противников, а не вся шестёрка.

Я перестал прятаться и вышел на площадь, разминая шею, плечи и кулаки. Говорил же игрокам конкурирующей команды собирать манатки и валить из города. Нет, не послушались мудрого совета и даже напали на моих друзей. Что ж, противникам удалось меня разозлить! Зря они это сделали! И сейчас живые позавидуют мёртвым!!!

Глава пятнадцатая.

Зловещая репутация

На площади начали собираться любопытные НПС-горожане и посторонние игроки, но все они находились поодаль и не вмешивались в происходящее. Конкретно же врагов было четверо, причём их взгляды были обращены на упорно не желающего помирать регенерирующего тролля, и моё приближение до сих пор оставалось незамеченным. Не в последнюю очередь, подозреваю, из-за Неслышного Шага, которым меня обеспечивала магическая руна сопровождающей персонажа игровой помощницы.

– Пёс, сделай всё красиво, как ты умеешь! – попросила кровожадная Виги. *– Если справишься, совершенно бесплатно разблокирую скин, где я в миниатюрном купальнике. А он, к твоему сведению, почти самый дорогой из всех моих нарядов! Тридцать единиц денег реального мира стоит!*

Виги упорно разными хитрыми путями уговаривала меня обратить внимание на её наряды, открыть которые возможно было только донатом, причём внесением весьма ощутимых сумм реальных денег за каждый новый скин виртуальной помощницы. Не знаю, на кого этот развод был рассчитан, но меня вполне устраивал нынешний облик Виги «по умолчанию», где крылатая пикси была вырезана из графита.

Неяркий, совершенно не отвлекает от игры и не раздражает, а тонюсенькие вырезанные из серого камня почти прозрачные крылья выглядели очень изящно и эффектно. Хотя расстраивать свою обидчивую помощницу и признаваться, что меня не интересуют другие её наряды, я всё же не стал.

– Постараюсь, – коротко ответил я, взял в лапы двуручный меч и сдвинулся так, чтобы оба крылатых Небесный Воина находились от меня на одной прямой.

Быстрый Рывок!

Отлично! Поиграл в энтомолога, припиливающего насекомых для своей коллекции булавкой, вот только вместо крохотной булавки использовал длинный почти полуметровой длины меч.

Навык Бег повышен до двадцать пятого уровня!

Навык Двуручное Оружие повышен до девятого уровня!

Навык Двуручное Оружие повышен до десятого уровня!

Оба крылатых противника оставались ещё живы, но сильное кровотечение из пробитых насквозь тел неминуемо вскоре добьёт игроков. Я оставил двуручный меч торчать в игроках и, не теряя времени, обернулся к бронированному кабану. На защитный наколенник массивный кабаняра 36-го уровня поскупился, о чём теперь наверняка будет жалеть.

Быстрый Рывок!

Расчётливый удар Когтями по правой коленке игрока.

Обеими лапами, а затем ещё раз правой. С хрустом под весом грузного тела и тяжёлых доспехов лапа полукабана подломилась, игрок стал заваливаться набок.

Навык Когти повышен до двадцать четвёртого уровня!

Навык Уклонение повышен до пятнадцатого уровня!

К сожалению, добить потерявшего устойчивость и с грохотом рухнувшего на землю игрока я не успел, поскольку пришлось срочно отпрыгивать. Я пропустил летевший в меня метательный снаряд и даже не сразу поверил своим глазам. Фекалии?! Да, точно! Сидевшая на плече Человека-Друида обезьяна швырнула в меня свою омерзительную кашку. Сам же Друид поднял обеими руками над головой длинный посох и творил какое-то заклинание. Я совершил прыжок вверх, уходя от предполагаемого удара магией, затем для верности двойным прыжком перемесился ещё дальше.

Тьфу ты, испугал... Это оказалось всего лишь Усиление на себя и заодно на союзников. Кабану ещё ладно, но вот крыланам Усиление уже помочь не могло, жить обоим осталось несколько секунд. Хотя... один из пробитых мечом Небесных Воинов вздумал себя лечить и дрожащей правой рукой судорожно пытался вытащить из перевязи с магическими эликсирами фиал с ярко-красной жидкостью. Ну уж нет! Я оказался быстрее и выбил флакон с лечебным зельем из ладони умирающего бойца, а затем с мерзким хрустом сломал игроку руку о своё колено, чтобы неповадно было со-

противляться, когда тебя отправляют на респаун.

Получено 18560 очков опыта.

Что-то как-то маловато опыта дали за убийство игрока, хотя с другой стороны этот Небесный Воин был самым слабым из всей группы. Неважно, главное один из четвёрки врагов выбыл, а его крылатый товарищ вскоре отправится следом на респаун. Внимательно наблюдая за творящим очередное заклинание Друидом, я подошёл к воющему от боли в сломанной ноге полукабану. Пинком отшвырнул лежащую на земле палицу и со всей силой врезал ногой по клыкастой морде. Обильно полетели брызги крови и выбитые зубы.

– А я ведь предупреждал, что в гневе страшен. Не послушались меня, не ушли из города, так что пеняйте теперь на себя!

Растопыренными когтями я расчётливо ударил в лицо поверженного игрока, ослепляя его. Полукабан-Варвар завыл дурным голосом и обеими лапами схватился за окровавленную морду.

Навык Когти повышен до двадцать пятого уровня!

Жестоко, но врагам нужно было преподать болезненный урок, чтобы неповадно впредь было связываться с моей группой. Я стёр со своей морды попавшие брызги крови и сплюнул, даже во рту ощущался солоноватый вкус чужой крови.

– Хочешь умереть быстро и безболезненно, скидывай доспех и отдавай свой кошелёк!

Не работало. Похоже, игрок меня даже не слышал, слишком потрясённый обрушившимися на него болезненными увечьями. Ну ладно, я не гордый, сам могу взять. Внимательно наблюдая за друидом, шаг за шагом отступающим от меня и продолжающим навешивать на себя благословения, я присел рядом с поверженным Варваром и расстегнул тому пояс. Кошелёк оказался совсем тощим, зато сам широкий пояс из прочной выделанной кожи был неплохим, даже с какими-то магическими бонусами. К сожалению, мне не хватило навыка Изучение Предмета для определения свойств вещи. С бронированным доспехом пришлось повозиться, прежде чем я развязал и расстегнул все застёжки и завязки. Но оно того стоило, броня была неплохой и кажется даже подходила для тролля из моего отряда.

Получено 19700 очков опыта.

Получен сорок второй уровень персонажа!

Получено три свободных очка характеристик.

Второй крылан истёк кровью и отправился на перерождение вслед за первым. Я снова увернулся от запущенной в меня обезьяной какашки (да откуда столько дерьма берётся в столь маленьком существе?) и подошёл к мёртвым крылатым противникам. Выдернул окровавленный меч и подошёл к ослеплённому кабану.

– За нападение на моих друзей и за то, что ослушался мудрого совета и не покинул город, приговариваю тебя к смерти путём отсечения головы!

Получено 19700 очков опыта.

Навык Двуручное Оружие повышен до одиннадцатого уровня!

Что ж, игрокам конкурирующей команды я обещал именно такой исход ещё в таверне «Драконья Глотка». Я поднял отсечённую клыкастую башку, рассмотрел и швырнул под ноги последнему противнику. Человек-Друид аж светился уже от бесчисленных наложенных на тело усилений и благословений, но держался поодаль и не нападал на меня. Впрочем, нужно отдать должное его мужеству, и не убегал, хотя понимал, что противник заметно сильнее и превосходит его на семь уровней.

– Хочешь быстрой безболезненной смерти, сдавайся! – предложил я, на что человек отрицательно помотал головой. – И если твоя макака ещё раз швырнёт в меня дерьмом, ты лишишься этого питомца.

В этот момент я обратил внимание на то, что тролль Грым из моей команды дёрнулся и присел, совершенно ошалелыми глазами осматривая обильно залитую кровью городскую площадь и лежащие на ней изломанные тела союзников и врагов.

– Как знаешь, человек, я был милосерден и предлагал быструю смерть. Грым, он твой!

Быстрый Рывок!

В долю секунды я оказался за спиной Друида. Пинок в спину! Как бы противник ни усиливал магией своё тело, ка-

кие бы благословения ни накладывал, тяжелее от всех наложенных заклинаний оно не стало. Человек полетел прямо в расставленные лапы успевшего привстать ОЧЕНЬ ЗЛЮЩЕГО тролля. Даже я брезгливо поморщился, когда огромное зелёное чудовище своими сильными лапищами разорвало тело Друида надвое.

Получено 9100 очков опыта.

Вот и всё... Я осмотрел залитую кровью площадь и, подавшись неожиданному порыву, задрал морду к небу и торжествующе завыл.

– Аааррррх! – тролль поддержал мой спонтанный порыв и огласил город своим могучим рыком.

Эхо прокатилось по узким улочкам города, все Волчьи Шахты были извещены о нашей славной победе. Когда же я закончил торжественную волчью песнь, в наступившей тишине услышал раздавшиеся размеренные хлопки в ладоши. Это находившаяся в числе собравшихся на площади зрителей волчица Мисти Ури выразила своё отношение к прошедшему редкому зрелищу. Оставив тролля собирать лут, я подошёл к Соглядатаю Стальной Короны и поинтересовался её мнением о сражении.

– Впечатляет, Пёс! – опасная волчица довольно оскалилась и даже слегка поклонилась. – Столько крови я не видела даже на скотобойне. Теперь вижу, на что способен представитель Забытой Стаи, и почему вас объявили преступниками. Вот только твои противники бессмертные и вскоре воз-

родятся на городском кладбище. И там у них будет численный перевес против всего двоих членов «Розовых Лисят», – Мисти Ури ехидно фыркнула, снова отмечая нелепое название группы, – так что противники отыграются на более слабых и снова убьют твоих друзей. А вход на кладбище закрыт для всех, кто не имеет специально полученного у городских властей пропуска, так что помочь твоим друзьям ты не в праве. Что станешь делать, Пёс? Нарушишь закон или оставишь друзей на растерзание озлобленным врагам?

Если волчица думала поставить меня в тупик, то она серьёзно ошиблась.

– Если бы для спасения друзей требовалось нарушить закон, я бы без колебаний пошёл на это. Вот только после неприятного случая с обыском, произошедшего кстати по твоей вине, я имею официальное право на посещение кладбища. И пускай теперь «Хозяева Волчьих Пустошей», – я брезгливо фыркнул, копируя недавний жест волчицы и выражая своё отношение к пафосно-нелепому названию конкурирующей группы, – дрожат от страха и молят о милосердии!

– Хорошо, если так. Что ж, раз самое интересное тут в городе закончилось, я последую твоему совету и, как разберусь с делами, отправлюсь на ведущую к фьордам дорогу. Нужно же убедиться, что с моей младшей сестрой всё в порядке.

Может ли тролль вслед за мной пройти на кладбище? Этот вопрос требовалось сразу прояснить, и потому я задал его десятнику городской стражи, вместе со всем отрядом полу-волков прибежавшему на шум возле здания Гильдии Наёмников.

– Ты командир, тролль всего лишь твой подчинённый и идёт туда, куда идёшь ты, – ответил одноглазый хаджит.

Я поблагодарил растрёпанного грозного вида «котяру» за исчерпывающий ответ и со словами «компенсация за доставленные неудобства» подкинул с ладони три серебрушки. Монеты исчезли прямо в воздухе быстрее, чем успел глазом моргнуть, я рассмотрел лишь смазанное движение когтистой кошачьей лапы. Ого! Бретёра-хаджита не стоило недооценивать, это был весьма серьёзный и очень быстрый боец.

– Благодарю, Пёс, – усатый десятник городской стражи с достоинством поклонился. – А за беспорядок тут на площади не переживай, сейчас уборщики устроят все следы вашей ссоры. И кстати, есть задание специально для бойца с такой как у тебя зловещей репутацией. Если интересно, предлагаю встретиться вечером в таверне «Драконья Глотка» и обсудить непыльную работёнку.

Доступно игровое задание. Зловещая Репутация (1 из 4). Класс: Необычное, классовое, цепочка.

Описание: встретитесь на закате в таверне «Драконья Глотка» с десятником городской стражи по имени Подлый Кусь и выслушайте его.

Награда: 300 очков опыта, разблокирование новых территорий в городе Волчьих Шахты.

Опыта предлагалось с гулькин нос, да и требование находиться в этом же городе к исходу дня противоречило моим планам каждый день смещаться как можно дальше на восток к древу миров Иггдрасилю. Тем не менее, я не спешил отказываться от задания. Чутьё опытного игрока подсказывало, что это только прелюдия, а самое «вкусное» в цепочке из четырёх квестов наступит потом. Да и хорошие отношения с десятником городской стражи стоило поддерживать, это может выручить моего Пса, если я серьёзно «накосячу» и вызову внимание стражей правопорядка. Да и, если дела пойдут совсем скверно, в том числе от стоящего передо мной одноглазого хаджита зависело, как быстро меня выпустят из городской тюрьмы, если умудрюсь туда попасть за какие-то прегрешения.

Решено, принимаю задание! Одноглазый котяра ещё раз едва заметно поклонился мне и увёл свой отряд с площади. Троль между тем закончил лутать трупы и подошёл ко мне, молча протянув на огромной ладони чей-то кошелёк, крохотный камушек-топаз и Малое Зелье Лечения. Негусто, хотя с учётом взятого мной ранее широкого пояса с каким-то магическим свойством в накладе я не остался. Сам зелёный

монстр щеголял в снятой с кабана металлической кирасе, а свою корявую дубину заменил на тяжёлую шипастую палицу. А самое забавное, на плече зелёного великана спокойно сидела и вычёсывала шерсть та самая обезьянка, которая доставила мне неприятностей во время недавнего сражения.

Как так?! Разве питомец не должен был исчезнуть при смерти хозяина и появиться рядом с возродившимся Друидом? Или мартышка не числилась питомцем, и её с прежним хозяином связывала просто эмпатия Друида со всевозможными животными? Раз так, обезьяна вполне могла оставить тролля и переметнуться к прежнему хозяину, как только его увидит.

– Грым, посмотри настройки своих петов. И если будет такой вариант, сделай обезьяну своим официальным питомцем, чтобы она от тебя не сбежала в самый неподходящий момент и снова не закидывала меня фекалиями.

Прошло три секунды, и описание над головой мартышки сменилось:

Jag-eun Saekki. Лесная Мартышка 76-го уровня. Самец. Питомец Грыма

– «Маленький Засранец»?! Не слишком-то благозвучное имя для такой симпатичной обезьянки, – моя крылатая помощница была откровенно недовольна выбором тролля. – *И кстати, Пёс, ты видел, какой интересный игровой помощник у твоего зелёного друга? Крохотный жёлтый китайский дракончик, таких только на этой неделе возможно новым*

игрокам получить, причём вероятность выпадения один к ста. Но тебе ещё сильнее повезло, я вообще уникальная!

Нет, не видел. В настройках «Небесных Клинков» по умолчанию отключено отображение чужих игровых помощников – на игровой процесс они практически не влияют, зато мельтешат перед глазами, особенно в оживлённых городах, и мешают наслаждаться игрой. Я и сейчас не стал включать эту опцию, просто поверил Виги на слово, что Грыму повезло заполучить такую редкость. И кстати... только сейчас я заметил, что летающая пикси сменила костюм. Вместо короткого платица на Виги теперь был надет отдельный купальник голубого цвета, да и сама девушка тоже перестала быть невзрачной чёрно-белой. Волосы моей пикси оказались насыщенно-рыжего цвета, а тело было бронзовым от загара.

Это отвлекало, вот только потребовать от крылатой девушки снова стать неприметно-серенькой значило её серьёзно обидеть. Я попробовал выразить своё желание максимально деликатно.

– Классно выглядишь, Виги! Теперь понятно, почему этот скин так дорого стоит. Так и быть, побудь в таком ярком радующем глаз облике до полудня. Но потом всё же смени облик на первоначальный, это меньше отвлекает меня в бою, что важно на режиме «хардкор».

Крылатая девушка звонко засмеялась, весьма польщённая похвалой, и согласилась на такое условие.

– *Кстати, Пёс, ты сумел привлечь повышенное внима-*

ние Мисти Ури. Теперь она считает тебя интересным, но в то же время опасным. И прямо сейчас хвостатая девушка спешит в своё убежище, чтобы отправить в Вульфберг магическое послание с новой информацией о тебе. Это грозит серьёзными неприятностями. Но если поспешишь, ты можешь попробовать перехватить Мисти Ури и уговорить или заставить её силой отказаться от таких опасных планов.

Перехватить? Легко сказать, вот только сделать почти невозможно, учитывая невероятную скорость Соглядатая Стальной Короны. Заставить силой? Ещё менее вероятно, принимая во внимание уровень Мисти Ури и её боевые возможности. Способность же уговорить напрямую зависит от Харизмы, которая у моего Пса находится на крайне низком уровне. Да и были сейчас другие срочные дела, кроме как гоняться за неуловимой волчицей.

– Гы? – стоящий передом мной Грым указал лапой на здание Гильдии Наёмников.

По-видимому, предлагал зайти и оформить «Розовых Лисят» в качестве группы авантюристов для возможности получения заданий от Гильдии Наёмников, раз уж мы оказались рядом.

– Нет, сейчас мы пойдём на городское кладбище, – возразил я троллю и указал лапой направление. – Оформиться в Гильдии Наёмников и получить жетоны авантюристов можно и потом. А сейчас нужно поспешить и прийти на клад-

бище быстрее, чем погибшие игроки начнут возрождаться, чтобы успеть спасти наших девушек.

– Грррррых шоооопппа!!! – проревел тролль, закинул палицу на плечо и решительно зашагал по направлению к кладбищу.

Я поспешил следом, стараясь не отставать от передвигающегося громадными шагами зелёного великана. Моя любопытная крылатая помощница Виги не удержалась от вопроса, как я понимаю речь тролля и как вообще способен с ним общаться.

Если бы действительно понимал... Предложение зайти в здание Гильдии Наёмников Грым выразил кратким словом всего из двух звуков. Последняя же фраза Грыма состояла из двух длинных слов, что с учётом краткости речи троллей и вложения очень большого смысла в каждый произнесённый звук могло означать что угодно. И простой клич двигаться быстрее. И описание серьёзной проблемы для наших спутниц, если мы не успеем. И даже метод определения собственных функций задачи Штурма–Лиувилля из университетского курса дифференциальных уравнений. Так что я честно признался игровой помощнице, что язык троллей слишком сложен для меня. Виги сразу же успокоилась – похоже, до этого мою крылатую помощницу терзала возможная собственная неполноценность.

Пока мы с троллем двигались узенькими улочками города, я раскидал появившиеся с новым уровнем персонажа сво-

бодные очки. Одно вложил в Интеллект, чтобы поднять эту характеристику до тринадцати и чуть сдвинуть ограничивающий навык Изучение Предмета лимит. Ещё два очка вложил в Ловкость, подняв характеристику до сорока двух.

Вместе с Грыммом мы покинули город Волчьих Шахты через главные ворота и двинулись по не мощённой камнем, но хорошо натоптанной дороге, огибающей с юга городскую крепостную стену. Идти до нужной локации оказалось порядка километра, но мы вполне успевали. В «Небесных Клинках», да и в «Расколоте Империи Онлайн», игрок мог возродиться через пятнадцать минут после смерти, так что время ещё оставалось, хотя и не так много.

Открыта новая локация. Городское кладбище.

Кладбище оказалось совсем небольшим и было огорожено невысоким деревянным частоколом. В принципе, перелезть через такой заборчик не составляло никакого труда, хотя нарушать установленные порядки и портить себе репутацию я не видел смысла. Единственный «нормальный» вход предполагался через кованые решётчатые ворота, именно тут и располагался пост стражи.

Два скучающих стражника – полуволок и полукабан – азартно резались в кости и пропустили меня с троллем без малейших вопросов. Оказавшись на закрытой территории, я осмотрелся и указал своему немногословному спутнику на большую гранитную плиту в центре кладбища, сильно отличающуюся от остальных могил.

– Похоже, это и есть точка респауна. Бери в лапы свою палицу и готовься. Никого из членов чужой команды не оставляем в живых и убиваем сразу, как появляется. Нужно же мне оправдывать свою зловещую репутацию!

* * *

Это было избиение в одни ворота, по-другому и не скажешь. Враги появлялись поодиночке и жили потом хорошо если три секунды, но обычно для их повторной отправки на перерождение хватало и вполовину меньшего времени. Особенно старалась растроившаяся (не в смысле «грустная», а именно что создавшая две своих зеркальных копии) эльфийка Миранисса Лучезарная по прозвищу Фантом. Наша Маг-Иллюзионист потеряла в бою на городской площади свой волшебный жезл с бонусами на специфическую Магию Иллюзий и оттого была крайне зла на врагов и пыталась во что бы то ни было вернуть обратно свою ценную вещицу. Каждая из трёх её зеркальных копий встречала появившегося на могильной плите игрока мощной молнией... и после этого остальным союзникам как правило уже нечего было делать, разве что собирать с земли выпавшие монетки и ценные предметы. Дольше всех из шестёрки врагов прожил полукабан, но и ему уже на третьей секунде после воскрешения разmozжил голову наш тролль, причём использовав для этого ранее принадлежавшую самому кабану шипастую палицу.

Ещё через пятнадцать минут из всей вражеской команды «Хозяев Волчьих Пустошей» рискнула возродиться только эльфийская Призрачная Лучница 36-го уровня, по-видимому в качестве проверки, не ушли ли «Розовые Лисята» с городского кладбища. Нет, не ушли. И длинноухую эльфийку-дроу перед отправкой на перерождение раздели в буквальном смысле до трусов, выпотрошив у схваченной пленницы весь инвентарь и избавив практически от всей одежды. Да и чёрные ажурные трусики Фантом с Грымом стянули бы с Призрачной Лучницы, раз настройки игры это почему-то позволяли, если бы я в последний момент не остановил своих друзей – всё-таки вместе с нами в команде находился несовершеннолетний игрок, и стоило побереечь нервы нашей впечатлительной Алисы.

Судя по всему, эльфийка-дроу находилась на связи с членами своей команды и сообщила о случившемся с ней, потому как больше никто из членов вражеской команды заходить в игру не спешил. Зато ещё минут через двадцать вместо противников на точке возрождения... появился Администратор игры. Огромная светящаяся фигура с ангельскими крыльями за спиной объявила громогласным голосом, что в правила соревнования новичков только что внесены изменения. Команда, все члены которой убиты и находятся на перерождении, считается проигравшей и выбывает из состязания независимо от того, что послужило причиной смерти игроков.

– Поздравляю, вы только что устранили одну из конкурирующих команд! – сообщила светящаяся фигура и бесследно испарилась.

Наступившее молчание нарушил возмущённый крик Мираниссы Лучезарной.

– Не, админы, ну так нечестно! Где мой Жезл Иллюзий? Я имела полное право убивать врагов до тех пор, пока с них не выпадет принадлежавшая мне ценная вещь! А с изменением правил у меня фактически украли магический предмет!!!

Дзыньк! На могильной плите возник короткий бронзовый жезл. Определить его свойства я не смог, но наша эльфийка с восторженным визгом кинулась и прижала к себе эту вещичку. Судя по всему, это было ответом администраторов «Небесных Клинков» на возможные претензии нашей команды по поводу изменившихся прямо по ходу турнира правил, и теперь убивать бывших конкурентов на кладбище и «фармить» с них лут и опыт мы не могли. Жаль, придётся искать новые способы прокачки боевых навыков и получения опыта.

Глава шестнадцатая.

Формирование команды

За проведённый на кладбище час я получил лишь два уровня навыка Когти, горсть серебряных монет, большой изогнутый эльфийский лук и какие-то крохи опыта. Негусто, прямо скажем, хотя зарвавшуюся конкурирующую команду нужно было показательно наказать, иначе они бы нам житья не дали. И сейчас, когда угроза со стороны конкурентов была устранена, перед группой встал вопрос, что делать дальше?

Обе девушки отряда предлагали не изобретать велосипед, а идти в Гильдию Наёмников и выполнять предназначенные для новичков квесты, зарабатывая опыт и постепенно прокачивая репутацию отряда «Розовые Лисята» для возможности получения более сложных и лучше оплачиваемых заданий.

У меня имелось другое мнение и, с учётом весьма ограниченного срока соревнования, тратить время на выполнение квестов первоначального уровня я считал неразумным. Вместо выполнения скучных и дешёвых заданий типа «пойди-собери-принеси-получи три медяка» я предлагал идти в опасный лес охотиться на монстров – хотя бы на тех же богомоллов, обитающих неподалёку от Волчьих Шахт. Так мы могли и отработать слаженность в группе, и боевые навы-

ки прокачать, и опыта набрать, и сдать потом ценные трофеи местному НПС-алхимику или НПС-торговцу в магической лавке, заработав монет явно поболее, чем за выполнение заданий начального уровня. Когда же посчитаем тренировку на богомолах законченной, сможем перейти к обитающим дальше от города более опасным монстрам или посетить «Постоялый двор Папаши Ворха», где игроков ждало редкое задание с наградой в виде дополнительного очка навыка.

Мне почти удалось уговорить девушек команды, но всё испортил тролль Грым, высказавшийся (если верить его длинноухой спутнице), что Гильдия Наёмников гораздо ближе опасного леса, и зайти туда много времени не займёт. Мол, хотя бы ознакомимся с предлагаемыми заданиями, а заодно Пёс и Алиса оформятся в Гильдии Наёмников и получат жетоны авантюристов, что позволит им получать игровые задания по всему игровому миру, а не только в Волчьих Шахтах. Сам Грым, как и его спутница-эльфийка, уже три дня работали на Гильдию Наёмников и даже сменили первоначальные выдаваемые новичкам медные жетоны на бронзовые, дающие доступ к несколько более сложным заданиям.

Я попробовал спорить дальше, но быстро понял, что вся остальная команда «Розовых Лисят» придерживается иного мнения, так что пришлось мне соглашаться с позицией большинства и вместе с остальным коллективом топать обратно в город. А тут ещё всем нам пришло внутриигровое сообще-

ние, отвлекшее группу от спора и резко сменившее обсуждаемую тему.

Поздравляем! Сражение «Розовых Лисят» с конкурирующей группой «Хозяева Волчьих Пустошей» администраторами игры признано весьма эффективным и будет использовано в рекламных видеороликах «Небесных Клинков» и «Расколотой Империи Онлайн». За содействие в популяризации игры всем членам вашей команды полагается специальная награда, выберете свою из предложенных ниже вариантов:

**** Бонус +50% к получаемому опыту сроком на 24 часа***

**** Двадцать пять золотых монет***

**** Сто единиц на банковскую карту (ВНИМАНИЕ!!!***

Требуется заполнение реквизитов)

**** Случайный игровой предмет класса «эпический»***

Ничего себе! Мой прежний персонаж Шэдоу Кейн за всю свою многолетнюю авантюрную игру, зачастую далеко за гранью разумного риска, лишь дважды добился того, чтобы его показали в рекламных роликах «Расколотой Империи Онлайн». В первый раз когда в соло «размотал» недавно добавленного в игровой мир Султана Ифритов, после чего этого игрового босса серьёзно усилили, поскольку предполагалось «ходить» на него многочисленной хорошо слаженной командой. И второй раз когда на завершающем этапе сложного квеста неожиданно встретился в подземной сокровищнице гноллов с Рысью Калифорнии – высокоуровневой полу-

эльфийкой-рукопашницей, входившей тогда в десятку лучших PvP-бойцов «Расколотой Империи», и каким-то чудом в поединке один-на-один сумел победить эту фантастически опасную противницу.

Кстати, с Рысью Калифорнии после того случая я познакомился. Какое-то время Шэдоу Кейн тренировался вместе с этой полуэльфийкой, обучаясь у неё смертоносным комбо-атакам, и даже выполнил с ней вдвоём несколько заданий. Но потом мы разбежались, поскольку каждый оставался одиночной по духу и привык работать соло, полагаясь только на себя самого. Да и характер у Рыси Калифорнии был, мягко говоря, не сахар. Девушка могла вспылить совершенно без повода, обвинив тебя во всех смертных грехах и не слушая никаких оправданий. Или даже могла убить без предупреждения просто из-за того, что у неё в голове что-то там замкнуло. Потом Рысь Калифорнии как правило извинялась и обещала сдерживаться, но у меня сложилось впечатление, что она законченная наркоманка с неконтролируемыми перепадами настроения или вообще психически нездоровая личность.

Тогда оба раза мне тоже предлагался выбор награды, и в обоих случаях я выбирал игровую валюту, которой Шэдоу Кейну всегда хронически не хватало. Сейчас же склонялся к пополнению баланса карты, это сильно упростило бы жизнь в реальном мире и отодвинуло на две недели (а может и на три, если серьёзно экономить) наступление финансовой задни-

цы. Вот только к выплатам игрокам реальных денег серьёзные компании, к которым однозначно относилась «Расколотая Империя Онлайн», подходили весьма щепетильно и требовали полной идентификации иногда даже с личным посещением офиса банка. Моя нынешняя ситуация «не можем проверить предоставленные вами данные из-за недоступности сервисов в Киргизии» вызовет у финансовых служб вопросы или возможно даже отказ. Хотя попробовать всё равно стоило.

Я выбрал вариант «сто единиц реальных денег». Снял визор, дотянулся и достал из кармана висящей рядом с кроватью куртки подаренную Анитой Смирновой обезличенную карту и ввёл её данные в появившееся окошко. К сожалению, не прокатило. Требовалась не такая обезличенная подарочная карта, средства с которой возможно было тратить, но не пополнять баланс счёта, а обычная оформленная на конкретного человека банковская карта. Жаль, но вместо реальных денег пришлось выбирать другие варианты.

Напрашивалось ускоренное получение опыта, поскольку именно опыт персонажей и, соответственно, их уровни являлись определяющими в соревновании новичков. Вот только уже через двадцать четыре часа этот бонус сгорит, а команда «Розовые Лисята», судя по всему, в ближайшие часы собиралась страдать фигнёй: оформляться в Гильдии Наёмников, закупать новое снаряжение, выполнять дешёвые задания, крохи опыта с которых даже с повышающим коэффи-

циентом всё равно останутся жалкими крохами.

Тогда двадцать пять золотых монет? На такие деньжищи можно неплохо экипировать своего начинающего персонажа сплошь в магические и частично даже в редкие элементы брони, купить Псу дорогое оружие... Но именно из-за оружия, а точнее его ненужности в случае использования естественных Когтей, я и не торопился брать игровое золотое. Потому как всё, что я сейчас куплю Псу на его сорок второй уровень персонажа, устареет уже к сорок пятому, а к пятидесятому будет и вовсе выглядеть жалким в сравнении со ставшими доступными вещами для игроков пятидесятого уровня. Придётся заново покупать экипировку, а старые вещи сдавать обратно торговцам хорошо если за пятую часть стоимости их покупки.

Пятидесятый уровень я рассчитывал получить если и не сегодня к вечеру, то уж завтра утром точно. Можно было, конечно, придержать золотые монеты и потратить их потом, через день. Вот только не в моём характере было откладывать интересное на потом, к тому же сегодня возможно тоже придётся воевать и рисковать жизнью персонажа. Так что выбираю получение вещи эпического класса!

Бумс... Я упал, придавленный к земле чем-то тяжёлым, гибким и склизким. Рядом истерично завизжала Алиса, но что там с лисичкой-феньком происходило, понять я не мог. Подняться мне мешало и заодно закрывало обзор какое-то тяжеленное тёмное бревно... и почему-то оно было с присос-

ками. Через несколько секунд полегчало, это тролль Грым пришёл мне на помощь, приподнял и с интересом принялся рассматривать придавивший меня предмет.

Сам я наверное не понял бы, что вижу рядом с собой, но помогла Фантом с её высоким Интеллектом.

Щупальце тусотеутиса (трофей). Редкость: эпическая. Срок годности 72 часа.

– Ыгы во! – тролль издал эту фразу явно с вопросительной интонацией и уставился на меня.

Соглашусь с удивлённым возгласом тролля, встретить столь далеко от берега моря часть океанского чудовища было весьма неожиданным. В гигантском щупальце было метров десять длины, а весило оно килограммов четыреста как минимум. Чёрное, покрытое бесчисленными крупными присосками и мокрое, словно его только-только вынули из моря и отделили от тела гигантского кальмара или осьминога. А ещё это щупальце было страшно вонючим, как подсказала мне морщащаяся и зажимающая нос руками Виги.

Я объяснил друзьям причину появления здесь щупальца и не поленился снять визор, чтобы поискать информацию о своём трофее. Игровые алгоритмы не соврали, добыча действительно оказалась класса «эпик», поскольку встретить опасное глубоководное чудовище было огромной редкостью, а уж суметь завалить его и вовсе невероятной удачей. Тусотеутисы изредка поднимались к поверхности, причём в такие моменты они отличались агрессивностью и атаковали

проплывающие корабли. Но обычно тусотеутисов встречали игроки подводных рас в глубинах океанов, причём как правило встречи с этими опаснейшими многорукими монстрами заканчивались гибелью игрока.

Всё это было конечно интересным, вот только что мне с этим трофеем делать???

* * *

Щупальце пришлось тащить всем четверым, даже крохотная Алиса помогала, хотя основную часть работы выполнял конечно наш сильный тролль. Очень помогли наложенные нашим ушастым Лекарем благословения, увеличившие Силу и Выносливость всех членов команды, без них «Розовые Лисята» дотащили бы щупальце тусотеутиса в город хорошо если к вечеру.

По дороге команда беззлобно подтрунивала над своим недотёпой-лидером, обеспечившим всех неожиданной работёнкой, после которой ещё нужно будет отмываться от противной слизи, которой все мы были перепачканы с ног до головы. Я извинился перед спутниками за такую обузу, про себя же поражаясь тому, что «Розовые Лисята» вообще согласились переть на себе в город тяжеленное склизкое щупальце, а не оставили его валяться там возле кладбища. Нужно было признать, что в работе командой тоже имелись свои плюсы, а друзья в игре действительно иногда выручают.

По дороге выяснилось, что «эпический предмет» в качестве награды выбрал только я. Тролль, как объяснила его эльфийская спутница, остановился на варианте +50% к набираемому опыту, поскольку отставал от меня и Мираниссы Лучезарной по уровню своего персонажа и считал важным нас догнать. Алиса, хоть на данный момент и являлась самой слабой в команде, выбрала двадцать пять золотых монет и трещала без умолку всю дорогу, рассказывая всем, что именно купит себе из экипировки. А вот Миранисса единственная из всей нашей группы захотела получить награду деньгами и призналась, что это вообще первые заработанные ею в жизни деньги, чем она очень гордилась.

При приближении к городским воротам пришлось замолчать, поскольку наша группа с чёрным огромным щупальцем вызвала повышенное внимание и игроков, и городской стражи, и вообще всех местных НПС. Я попросил друзей сохранять интригу и не рассказывать никому, где мы в окрестностях Волчьих Шахт раздобыли столь редкий трофей. Появилась у меня одна идея, как это щупальце возможно было использовать, и потому я попросил тащить его в центр города прямо к зданию Гильдии Наёмников.

Как правило я отключаю локальный чат, поскольку крайне редко в переговорах других игроков можно обнаружить полезную информацию. Обычно в чате лишь пустой треп, ругань, жалобы на других игроков или надоедливый спам со ссылками на торговые контракты. Но сегодня было редкое

исключение из правил, и я разблокировал чат, поскольку меня интересовала реакция обитающих в Волчьих Шахтах игроков на странную добычу, которую четвёрка «Розовых Лисят», сгибаясь под тяжестью трофея, волокла по узким улочкам города.

** Кто знает, что за чудовище уколошили «лисята»?*

** «Розовые Лисята» какую-то длинную хрень волокут мимо ратуши. Воняет испорченной рыбой.*

** #####—#####*

** Получается, возле Волчьих Шахт такие огромные чудовища обитают. Большие из города ни ногой.*

** Сегодня в тавернах будет суши из доисторического турсотеутиса. Ням!*

К тому моменту, когда четвёрка «Розовых Лисят» добралась до здания Гильдии Наёмников, слух про редкую добычу распространился уже по всему небольшому городку Волчьих Шахты, и нас сопровождала большущая толпа любопытных горожан. Мои спутники соблюдали гордое молчание, хотя вопросы по поводу трофея сыпались со всех сторон. Наконец, мы остановились возле входа в здание Гильдии Наёмников и с видимым облегчением скинули на камни мостовой свою тяжёлую ношу.

Глава местного отделения гильдии – симпатичная светловолосая НПС-эльфийка с бюстом четвёртого размера – сама лично вышла навстречу нашей группе и сейчас в растерянности сверялась со своей потёртой книжечкой, ища и не на-

ходя описание выполненного «Розовыми Лисятами» квеста.

– Эээ... Подскажите, удачливые авантюристы, какое задание вы выполняли?

– Это не задание, это мы немного поохотились неподалёку возле горного озера, – я неопределённо махнул когтистой лапой куда-то на север. – Но потом решили вернуться в Волчи Шахты и официально оформиться в вашей гильдии как группа авантюристов, раз уж за убийство таких монстров можно ещё и награду от гильдии получать.

– Похвальное желание, – несколько вымученно улыбнулась эльфийка, – вот только, боюсь, не смогу принять у вас этот трофей, поскольку добыт он был без оформленного задания на такую тварь.

– Ерунда, ещё таких наловим сколько угодно, – девчонка Алиса пренебрежительно фыркнула, словно добывать глубоководных чудовищ для ушастой малявки было обычным делом. – Вы главное поскорее оформите нашу группу, выдайте нам жетоны, и мы пойдём дальше охотиться!

Глава гильдии подтянула упавшую от потрясения нижнюю челюсть, молча развернулась и зашла в здание. Вернулась она минуты через три, неся в руках уже подписанные бумаги с указанием наших имён, а главное четыре ЗОЛОТЫХ (!!!) жетона авантюриста.

– Это немного не по правилам, но у группы «Розовые Лисята» серьёзная репутация, а главное вы убедительно доказали свою компетентность. И потому считаю возможным при-

своить вам сразу золотой ранг авантюристов. Поздравляю!!!

Получено 50.000 очков опыта

Получен сорок третий уровень персонажа!

Получено три свободных очка характеристик.

ВНИМАНИЕ!!! Улучшена репутация вашего персонажа в городе Волчьих Шахты! Вам открыты некоторые ранее недоступные территории: тренировочное поле Гильдии Наёмников, мастерская, башня городского мага, горячие источники, цветочный сад.

О! Неплохо «сходили на рыбалку». Да и на золотом ранге в Гильдии Наёмников уже возможно было найти весьма интересные и привлекательные в плане опыта задания. Хотя «золотой» ранг, несмотря на пафосность названия, был по сути всего лишь четвёртым снизу из девяти возможных уровней.

Медный ранг давали всем желающим. Бронзовый ранг удачливый авантюрист мог заработать уже к концу первого игрового дня, а в течение следующей недели серебряный и золотой. Именно на этой стадии «Розовые Лисята» сейчас находились. Далее шёл платиновый ранг – последний из «металлических», и выполняющий задания гильдии игрок получал этот ранг как правило к концу первого месяца игры. Ничего особо сложного в этом не было, просто упорство и толика удачи.

А вот дальше шли «драгоценные» ранги, и для их получения уже нужно было пахать и пахать. Аметистовый, именно

на этом ранге мой Шэдоу Кейн в своё время остановился, поскольку задания становились слишком сложными для игрока-одиночки, а любой провал квеста серьёзно откатывал твою репутацию назад. Я пару месяцев топтался на аметистовом ранге, потом плюнул и нашёл себе в игровом мире занятие поинтереснее.

Но чисто теоретически, следующим рангом был седьмой, рубиновый. Его ещё возможно было получить в любом отделении Гильдии Наёмников путём успешного выполнения множества сложных и муторных заданий. А вот следующие два ранга: изумрудный и алмазный достигнуть возможно было только в крупных столичных городах, причём успешных команд авантюристов, достигших таких высот, не набиралось и двух сотен на многие миллионы игроков «Расколотой Империи Онлайн».

* * *

– Как вам это? – я указал друзьям на желтоватый листок на доске объявлений. – Можно неплохо подкачать боевые навыки и опыта настричь.

Требуется ранг: золотой. Обнаружить и уничтожить гнездо гигантских богомол в западном лесу. Награда: 300 монет серебром. Доказательством выполнения задания станет яйцо богомола из подземной кладки.

Навык Изучение Предмета повышен до четырнадцатого

уровня!

Как по мне, так самое то. Я и безо всякого квеста уговаривал друзей «качаться» на богомолах, но куда приятнее будет делать это за дополнительную награду от Гильдии Наёмников. Кстати, снова у Пса навык Изучение Предмета упёрся в «потолок». Буквально пять минут назад я раскидал три свободных очка характеристик, повысив Псу Интеллект до четырнадцати и Ловкость до сорока четырёх, и вот снова зависящий от Интеллекта навык достиг предела и дальше не мог прокачиваться. И нужно будет принять принципиальное решение: либо и дальше тратить драгоценные очки характеристик на второстепенный для моего персонажа Интеллект, либо договариваться с Мираниссой Лучезарной, чтобы она для остальной группы называла свойства предметов и читала сложные надписи.

– Я согласна! – сидящая у меня на плече ушастая лисичка была переполнена энтузиазмом. – Только для начала мне нужно отмыться от этой гадкой слизи.

Одобрила выбор задания и Миранисса, но тоже заявила, что никуда не пойдёт, пока не приведёт себя в порядок. Мол «эльфийке положено быть прекрасной, а не вонять протухшей рыбой и распугивать окружающих». Из положительного, эльфийка сообщила, что они и Грыммом похоже видели в лесу это гнездо богомолов, правда издалека, поскольку подходить ближе было опасно. Короче, наша Фантом оказалась не против задания, но только после того, как отмоется от

слизи тусотеутиса.

А вот наш тролль что-то медлил, потом и вовсе прогудел недовольно.

– Ынтооо?

Миранисса долго молча смотрела на своего приятеля, словно выслушивая от него какие-то пояснения, и я всё больше утверждался на мысли, что эти двое играют вместе и находятся рядом в одном помещении, а потому способны переговариваться в реальном мире. Наконец, Фантом пояснила опасения нашего могучего регенерирующего друга.

– Мой зелёный напарник говорит, что найти гнездо совсем несложно, он даже отметил уже логово на своей карте и готов поделить меткой со всеми членами группы. Сложнее будет зачистить логово от богомоллов, но мы справимся. Но вот в задании говорится «уничтожить гнездо», а у нас нет средства уничтожения подземного лабиринта, каким по сути является гнездо богомоллов. Потребуется свиток с разрушительным заклинанием или мощная алхимическая бомба. Вот только такая опасная вещь будет стоить больших денег, и как бы она ни вышла дороже награды за само задание.

– Справедливое замечание, – в который уже раз я поразился очень мудрым советам тролля. – И хотя принесённого яйца может хватить для закрытия квеста, рисковать всё же не будем и для надёжности разрушим подземный лабиринт. Деньги на свиток или бомбу предлагаю взять с тех, что я получу за продажу щупальца тусотеутиса. Это моя благодар-

ность вам за помощь, друзья! И баню для всех я тоже оплачу из своих денег. Вот только времени мало. Быстро помоемся здесь у горячих источников, и в путь!

Команда встретила мои слова с ликованием, даже обычно немногословный тролль прогудел что-то непонятное, но явно восторженное. И хотя предполагались серьёзные траты с моей стороны, но мне как лидеру «Розовых Лисят» необходимо было так поступить, чтобы отблагодарить друзей за помощь и укрепить свой авторитет в команде. Я сорвал лист с заданием с доски объявлений и понёс записывать квест на уничтожение логова опасных богомоллов на «Розовых Лисят».

* * *

И хотя задумано было всё вроде неплохо, сложности поджидали меня в деталях. Как это ни прискорбно, но принимать огромное вонючее щупальце отказались и алхимик, и торговец в магической лавке, не говоря уже о других НПС-торговцах города Волчьих Шахты. Не помогло даже то, что переговоры со всеми ними вела ушастая лисичка-фенёк как персонаж с самым высоким в нашей группе показателем Харизмы. Возможно, как предположила сама расстроившаяся неудачей Алиса, сказывался штраф из-за отталкивающей вони, которая окружала всю нашу четвёрку.

Приобрести щупальце тусотеутиса согласен был лишь по-

вар таверны «Драконья Глотка», вот только скромные тридцать серебряных монет, которые он предлагал за основу будущего экзотического блюда, совершенно меня не впечатлили. Пришлось по совету моей игровой помощницы Виги выставлять громадное щупальце на открытый аукцион. Учтывая то, что товар был скоропортящимся, я ограничил срок аукциона двадцатью часами – фактически, утром следующего дня. Начальную цену торгового лота определил в три золотые монеты, шаг аукциона в пятьдесят серебрушек. Едва я создал контракт, четырёхсоткилограммовое щупальце исчезло, а у нас стали развязаны руки, поскольку не приходилось больше таскать такую тяжесть по городу.

Огненная алхимическая бомба стоила одну золотую и пятьдесят серебряных монет, и для получения этой суммы мне пришлось продать эльфийский лук, который выпал с Теневой Лучницы конкурирующей команды. Всё, больше нас в городе ничего не задерживало, я указал когтистой лапой на поднимающийся вдали пар от горячих источников и произнёс слова, которые с нетерпением ждали от лидера все провонявшие тухлой рыбой члены нашей группы:

– Купаться!

Глава семнадцатая.

Превентивный удар

Честно говоря, для покрытого шерстью существа водные процедуры были достаточно сомнительным удовольствием. Густой длинный мех сразу же намок и стал тяжёлым. Стоило же мне вылезти из бассейна, как целые реки воды потекли с меня, оставляя на полу огромные лужи. Я отряхнулся по-собачьи, вызвав справедливое возмущение обрызганного тролля, но полностью избавиться от воды в подшёрстке не смог. Просушка после купания представлялась нетривиальной задачей, особенно если учитывать не настолько уж тёплый день и пасмурную погоду.

Хотя в целом купель у горячих источников мне понравилась. Всё тут было организовано очень культурно и даже с комфортом для купающихся. Раздельные никак не контактирующие меж собой мужские и женские отделения. Надёжные запирающиеся крепкими замками шкафчики для личных вещей, куда согласно правилам заведения полагалось оставлять одежду и сдавать всё оружие. Несколько небольших круглых бассейнов с чистой проточной водой разной температуры от горячей до практически ледяной. Посетителям предоставлялись банные принадлежности и плетёные из лозы шезлонги для отдыха, за отдельную плату можно было

приобрести алкоголь или заказать своему персонажу оздоровительный массаж, дающий временные бонусы к Телосложению и регенерации.

И хотя в женском отделении, судя по доносящимся из-за каменной стены многочисленным звонким голосам и весёлому смеху, было достаточно многолюдно, клиентами мужского отделения в середине игрового дня оказались лишь я и мой приятель тролль Грым. Мой немногословный зелёный друг сидел в бассейне с очень горячей, практически крутой кипяток, сероводородной водой и с закрытыми от блаженства глазами молча выслушивал мои предложения насчёт боевой тактики «Розовых Лисят». Мартышка-пет Грыма убежала после того, как тролль разок окунул её в бассейн, но маленький «Засранец» крутился где-то поблизости – я видел шуструю обезьянку то на дереве, то на заборе, то слышал её визги в женском отделении банного комплекса. Если тролль способен был видеть мир глазами пета (а такой навык возможно было взять своему персонажу), то мой зелёный друг сейчас любовался запретным зрелищем, и становилось понятно его отстранённое благодушное состояние.

Сам же я не столько расслаблялся, сколько думал и рассказывал другу о своих планах. Столкновение с другими конкурирующими группами я считал неизбежными, да и отморозков ПК-шеров в онлайн-играх всегда хватает, так что к жёстким стычкам с другими игроками нужно было подготовиться. Я уже закончил водные процедуры и в данный мо-

мент лежал на массажном столе, а огромный НПС-полуносорог Массажист невероятно высокого для местного НПС шестидесятого уровня с хрустом проминал мне спину своими сильными лапищами.

– Как я уже говорил, Грым, нас слишком мало для образования боевой формации. Как бы мы с тобой ни становились и какое бы оружие ни использовали, противники всё равно доберутся до наших девушек и убьют в первые же секунды сражения.

– Ыы! – не открывая глаз, прогудел тролль. То ли соглашался со мной, то ли наоборот просил не мешать ему наслаждаться жизнью в бассейне с великолепной горячей водой. В любом случае я продолжил.

– Поэтому предлагаю вообще не заморачиваться с построением. Враги на начальной фазе боя предсказуемо будут игнорировать крепких бойцов и сперва постараются «выбить» из нашей команды уязвимых Лекаря и Мага-Иллюзиониста. Но в ответ с нашей стороны получают полный хаос! Фенёк Алиса способна мгновенно перемещаться по полю боя, чем она и будет всё время заниматься, отвлекая на себя внимание и при этом не давая себя зацепить. У Мага-Иллюзиониста тоже имеются схожие способности: создание многочисленных копий, оставление иллюзии на месте настоящего тела с уходом в скрытное состояние и незаметным перемещением. Так что задачей нашей длинноухой волшебницы также будет тянуть время и отвлекать на себя врагов.

– У? – последовал вопрос от полусонного тролля. Возможно, Грым спрашивал, чем будут в это время заниматься лишённые магической поддержки бойцы.

– Я тоже буду всё время перемещаться, у Пса для этого есть необходимые навыки. Постараюсь по-быстрому вырезать вражеский суппорт. Или, если представится такая возможность, буду одного за другим вырывать бойцов из вражеского построения и переправлять их тебе, ты же будешь скручивать им головы или разрывать на части. Как тогда в бою у Гильдии Наёмников.

Грым довольно зарычал, похоже сказанное мной троллю понравилось.

– Вот только наши противники, если только не совсем уж беспросветно тупые, быстро сообразят, что трёх членов нашей команды почти невозможно поймать. И переключат своё внимание на тебя. Сколько бы у тебя ни было хитпоинтов, и какой сильной ни была регенерация, вражеские бойцы тебя задавят числом. А наш Лекарь не сможет тебя «вытянуть», поскольку стоит Алисе лишь остановиться для прочтения заклинания, как её сразу же поймают и убьют.

Я приподнял голову и посмотрел на тролля, ожидая реакции на мои слова, но Грым по-прежнему сидел в бассейне с закрытыми глазами и похоже вообще задремал от неги. Тем не менее, я продолжил.

– И потому, Грым, у меня к тебе предложение. Ты в бою тоже не станешь стоять на месте и будешь всё время пере-

мещаться. Троллей считают медлительными и неповоротливыми, и в большинстве случаев это действительно так. Но у троллей, насколько знаю, существует подраса болотных троллей. Они не такие огромные и могучие, как арктические, горные или лесные, зато самые быстрые и реально самые опасные. Сколько я ни встречал троллей в разных играх, только эти шустрые болотные и представляли опасность. Завалить же остальных неповоротливых было лишь вопросом времени.

Грым снова ничего не ответил. То ли действительно уснул, то ли предложение сменить расу его настолько шокировало, что он потерял дар речи. И пока тролль молчал, я постарался подробнее расписать предлагаемые преимущества смены подрасы.

– Болотные тролли тощие, рыжие или бурые, и напоминают древесные коряги. При этом эти тролли почти такие же сильные и способны порвать противника голыми руками. Есть у них и регенерация, пусть и не настолько быстрая, как у других видов троллей. Но главное их преимущество – скорость! Вот ты, Грым, в таком своём виде ни в жизнь не догонишь игрока-человека или эльфа. А болотный тролль запросто это сделает! Могут болотные тролли выбирать в числе навыков и Быстрый Рывок, в отличие от других видов троллей. Ты играешь менее недели, а такие игроки имеют право попросить админов игры подкорректировать им подрасу или небесный знак – мол, новый выбор лучше соответствует

стилю игры. Так что...

Я вынужден был резко замолчать на полуслове, поскольку носорог-массажист, постепенно добравшийся до моих лопаток, а затем и плеч, неожиданно обхватил своими лапищами мою шею и принялся откровенно душить. При этом тяжёлый Массажист шестидесятого уровня своим коленом придавил меня к шезлонгу, не позволяя Псу встать. Я лежал на животе, не способный ни говорить, ни даже громко хрипеть, чтобы позвать на помощь. Когда же с огромным трудом чуть повернул голову, пытаясь рассмотреть своего противника, увидел то, на что ранее почему-то не обратил внимания. На могучей шее огромного носорога на простом кожаном шнурке висел бронзовый медальон агента «Стальной Короны»!

Успешная проверка на Силу!

Успешная проверка на Телосложение!

Подлый душитель попытался сразу скрутить мне шею, словно хилому цыплёнку, но не преуспел в этом. Всё-таки есть польза от вкладывания очков характеристик в Силу и Телосложение! Вот только ситуация складывалась аховая. У меня перед глазами возникла шкала воздуха, какая появляется в играх при нырянии под воду, и эта полоска неумолимо уменьшалась. Я принялся стучать всеми лапами по массажному столу, пытаюсь привлечь внимание тролля, но мой приятель похоже действительно уснул. Плохо дело! Очень плохо!

Я лежал на животе и был весьма ограничен как в движениях, так и в возможности дотянуться до коварного противника. После моей отчаянной и безуспешной попытки вслепую ударить Когтями по глазам носорога душитель поднял свою рогатую морду выше и навалился на меня с удвоенной силой, пытаясь похуже коленом переломить мне позвоночник. Единственное, что я мог делать из столь неудобного лежачего положения, это изо всех сил Когтями бить по запястьям носорога в надежде повредить лапы могучего зверя и ослабить его смертельную хватку на моём горле.

Навык Когти повышен до двадцать восьмого уровня!

Навык Когти повышен до двадцать девятого уровня!

Бесполезно... Лапы зверя, как и практически всё остальное тело носорога, были покрыты толстыми костяными пластинами – естественной природной бронёй, не позволявшей нанести существу раны. Я лишь впустую царапал эти сантиметровой толщины прочные пластины, возможно оставляя на них какие-то следы, но не более того. И хотя с каждым моим ударом Когтями урон по идее нарастал на два процента, у меня оставалось слишком мало времени, чтобы эффект от усиления сказался. Пока же я наносил ровно ноль дамага, и душителю мои атаки не причиняли никакого вреда. Разве что выпал бы крит, может тогда и появился бы шанс. Вот только игровая система похоже решила избавиться от меня, и даже за полсотни нанесённых ударов не дала мне ни единого крита.

Навык Когти повышен до тридцатого уровня!

Полоска воздуха закончилась. В глазах покраснело, Пёс задыхался и быстро терял хитпоинты. Кажется, это конец... И вот когда надежды уже почти не осталось, я вдруг почувствовал сильный толчок и вместе с массажной лавкой повалился на землю. Моё горло наконец-то освободилось от лап душителя. Хрипя и судорожно пытаюсь отдышаться, я посмотрел на оставшиеся хитпоинты. Сто девяносто из пятисот восьмидесяти двух... Было близко.

А рядом со мной с шумом и пыхтением боролись, пытаюсь повалить противника на землю, два гиганта-сумоиста. Троль и носорог оказались примерно одинаковой высоты и массы, вот только агент «Стальной Короны» превосходил моего друга на двадцать с лишним уровней, а значит имел существенно больше очков характеристик, большие показатели Силы и Ловкости, больше Очков Выносливости, и все эти преимущества постепенно сказывалось. Нужно было помогать Грыму. Я попытался было встать на шатающихся от слабости ногах, но снова вынужден был сесть, поскольку голова закружилась, а Очки Выносливости ушли в ноль.

Мой друг проигрывал, это становилось всё более заметным. Рёбра и сухожилия тролля хрустели от напряжения, жуткий носорог навалился на него, стараясь уронить на землю и задавить своей массой. Но тут вдруг Грым крепче обхватил своего противника за торс и с рёвом завалился на спину, утягивая носорога за собой. Два гиганта с грохотом

рухнули наземь, развалив шезлонг и столик, перекувыркнулись через головы и покатались к краю бассейна. Я не успел ничего предпринять, как эта тяжеловесная парочка, так и не разжав объятий, упала в бассейн и ушла под воду.

Я наконец-то справился со слабостью, сумел подняться и подошёл к краю воды. На дне достаточно глубокого бассейна с бурлящей водой тролль и носорог боролись, ни на секунду не разжимая стальных объятий. Мой зелёный приятель сумел прижать лапы носорога к туловищу, а его противник раз за разом бил своим тяжёлым громадным рогом по голове тролля, пытаясь оглушить или заставить разжать объятия. Борьба двух гигантов под водой продолжалась уже более минуты и, к сожалению, тактика агента «Стальной Короны» срабатывала. Грым получил множество серьёзных ударов по голове и похоже «поплыл», как боксёр на ринге. Ослабевший тролль разжал лапы, чем тут же воспользовался его противник, попытавшись всплыть и глотнуть воздуха.

Ну уж нет!!! Я вмешался в схватку гигантов и прыгнул в бурлящую воду. Ударил при приводнении когтистыми ногами голову врага, толкнув её вниз и не дав появиться над поверхностью, после чего повис на шее носорога и постарался утянуть врага обратно на глубину. Помог и тролль, сперва вынырнувший и глотнувший воздуха, после чего набросившийся на носорога с новой силой и сдавивший его в своих могучих объятиях. Движения агента «Стальной Короны» стали дёргаными и сумбурными, наш враг начал задыхаться.

Ещё поднажать!

Я получил удар тяжёлым кулаком в грудь, выбивший мне треть оставшихся хитпоинтов, но не разжал объятий. Грым тоже удвоил усилия, переставил лапы поудобнее и сдавил грудь носорога, отчего из пасти зверя к поверхности побежали многочисленные пузыри воздуха. Коварный Массажист рванулся особенно сильно, после чего конвульсивно задёргался, выпустил большую порцию пузырей и... наконец-то обмяк. Мы победили!

Получено 180.000 очков опыта.

Получен сорок четвёртый уровень персонажа!

Получен сорок пятый уровень персонажа!

Доступен новый навык!

Получен сорок шестой уровень персонажа!

Получен сорок седьмой уровень персонажа!

Получено двенадцать свободных очков характеристик!

*** * ***

Наученный опытом с Мисти Ури, я не сорвал, а аккуратно снял с шеи мёртвого носорога ремешок с жетоном «Стальной Короны», после чего совершенно без сил выполз на берег. Рядом с протяжным стоном плюхнулся тролль, в результате всей этой смертельной схватки получивший сразу пять уровней и теперь отстававший от Пса всего на два. Мы оба

тяжело дышали и не могли успокоиться после пережитого волнения. Наконец, я заговорил.

– Спасибо тебе, Грым, выручил. Я потом объясню, что это вообще было. Когда вся группа соберётся вместе, чтобы мне два раза не рассказывать...

Только сейчас я обратил внимание на метку «Преступник», ярко-красным фонарём светящуюся над головой тролля. Срочно проверил статус Пса, но мой персонаж оказался чист перед законом. Хотя да, агент «Стальной Короны» сам напал на меня по собственной инициативе, и Пёс лишь защищался. А вот мой зелёный друг, выходит, атаковал нейтрального для него НПС, что было достаточно странным. Мы с Грымом находились в одной группе, а мой товарищ почему-то не имел законных оснований прийти на помощь и напасть на атаковавшего меня НПС? Объяснение я видел лишь одно: вся история с Забытым Кланом и охотящейся за его представителями опасной организацией «Стальная Корона» была личным делом Пса и никак не касалась его спутников. Это нужно будет учитывать в будущем, поскольку не в каждой ситуации друзья смогут прийти мне на выручку.

– Грым, на свой статус преступника внимания не обращай. Ты атаковал НПС в защищённой зоне, это считается достаточно мелким прегрешением, и уже через полчаса метка пропадёт. У нашей группы как раз оплачено ещё полчаса у горячих источников, так что к исходу срока выйдешь отсюда чистым не только телом, но и перед законами виртуальной

игры законопослушным троллем. Главное не суетись и веди себя естественно.

– Уы? – Грым присел и указал зелёной лапой на мёртвое тело носорога-массажиста на дне бассейна.

– Тела НПС исчезают обычно через час. Тут в мужском отделении в середине дня малоллюдно, так что имеется хороший шанс, что носорога вообще никто не хватится и не обнаружит. Но даже если кто и успеет найти труп, следов на его бронированном теле мы не оставили, так что связать смерть массажиста с нами не смогут. Просто один из забагованных НПС упал в воду и утонул, такое бывает сплошь и рядом в разных играх. Несчастный случай на производстве, уже завтра тут будет новый НПС-массажист. Единственная зацепка – это наши повысившиеся уровни. Но охранники и та симпатичная зайчишка-администратор при входе в банный комплекс едва ли обратили внимание на наши прежние уровни. Так что если девушки нашего отряда не станут орать об изменениях в присутствии других игроков или НПС и задавать вопросы, всё пройдёт гладко, и мы выйдем из этой локации без малейших проблем.

Троль промолчал, и я понял, что по крайней мере одна из двух девушек «Розовых Лисят» лишних вопросов задавать не станет. Вторая же и вовсе ребёнок, и к её постоянному щебетанию мало кто прислушивается всерьёз.

Двенадцать полученных очков характеристик... Одно традиционно в Интеллект, чтобы снова чуть сдвинуть лимит для навыка Изучение Предмета. Хотя может, вообще «забить» на этот навык? Изучение Предмета нужно игроку-одиночке, а вот члену группы это умение не столь актуально, поскольку маг в отряде определит все предметы, поймёт свойства вещей и сильные стороны игроков, прочтёт все надписи. Но Фантом и её приятель Грым могут иметь свои собственные цели в игре, и после окончания состязания новичков, или если «Розовые Лисята» вылетят из турнира досрочно, вполне могут оставить Пса и пойти своей дорогой. Так что особо рассчитывать на девушку-мага не стану и пока продолжу прокачивать умение Изучение Предмета. Даже пожалуй, вложу в Интеллект сразу два очка, повышу характеристику до шестнадцати. Шесть очков в Ловкость, поднимаю этот важнейший показатель до пятидесяти. И по два очка в Силу и Телосложение.

Новый навык Псу я выбирать прямо сейчас не стал, поскольку трудный выбор мог затянуться, а время сейчас было дорого. Посмотрел на таймер. Еще двадцать пять минут оплаченного пребывания у горячих источников. После чудесного буквально на последних секундах спасения меня переполняла жажда деятельности, и потому очень не хотелось

тратить время впустую.

– Вот что, Грым, посиди тут. Я же сбегаю проверю одну версию. Кажется я знаю, кто мог приказать носорогу напасть на меня.

Не слушая возможных возражений косноязычного друга, я решительно встал и подошёл к внешней стене банного комплекса. Высокая. Даже двойным прыжком не преодолеть. Можно конечно Быстрым Рывком взмыть над стеной и потом опуститься уже с той стороны. Вот только город Волчи Шахты совсем рядом, проходящая возле горячих источников дорога достаточно оживлённая, и поблизости могут находиться игроки и НПС. Быстрые движения невольно привлекают внимание окружающих, а зрелище летящего по воздуху голого полуволка может оставить серьёзный след в психике игроков, разблокирует линии романтических отношений со всеми местными НПС-волчицами, и уж точно послужит поводом для вопросов ко мне.

– Виги! – я позвал свою спутницу.

Пикси появилась практически мгновенно, но крылатая девушка сильно смушалась и отворачивалась от меня.

– Ты где пропадала?! Почему не предупредила меня об опасности? Почему не сказала жёлтому дракончику разбудить своего уснувшего хозяина? Я едва не погиб!!!

– Но, Пёс, разве должна была я следовать за тобой в мужское отделение бани? Это всё-таки достаточно приватная зона, а потому я решила проявить деликатность и подождать

тебя снаружи.

Я недовольно зарычал, но всё же не стал упрекать свою помощницу. Вместо этого показал на высокую стену.

– Посмотри, есть ли кто снаружи? Могу я перебраться незамеченным? И заодно слетай к убежищу Мисти Ури и проверь, на месте ли хозяйка или ушла из города, как обещала.

– Это не входит в обяза... – под моим суровым взглядом пикси не закончила фразу и пулей улетела выполнять поручение. Видимо, чувствовала всё-таки свою вину в случившемся и пыталась её загладить.

Вернулась моя помощница через две минуты. Игроков и случайных НПС с той стороны стены в данный момент не было, но вот двое охранников банного комплекса обходили вверенное хозяйство по периметру. Один из них неторопливо шёл вдоль стены и минуты через полторы должен был появиться как раз на этом участке. А вот Мисти Ури в убежище не оказалось, как и вообще в городе Волчьих Шахты.

Мисти Ури дома нет? Что ж, самое время посетить убежище этой таинственной полуволчицы и разузнать побольше как про саму хвостатую агентку «Стальной Короны», так и про её организацию. Я не очень-то верил, что нападение душителя-носорога было спонтанным. Он всего лишь «бронзовый» послушный исполнитель и скорее всего получил приказ от кого-то более важного в иерархии «Стальной Короны», обладающего правом принимать решения об устране-

нии. Возможно, от самой Мисти Ури, она ведь агент более высокого «серебряного» ранга. Вот только мне не хотелось в такое верить. Со старшей сестрой Реи Ури я расстался в более-менее нормальных отношениях, волчица не стала бы без достаточных причин отдавать приказ убить меня.

Но тогда выходит, что приказ был отдан кем-то другим в городе, и мне важно было узнать этого врага, чтобы снова не быть застигнутым врасплох. Возможно, такую информацию удастся отыскать в логове Мисти Ури. К тому же волчица в курсе объявленной на меня охоты и методах её ведения, даже может знать других посланных по мою душу убийц, и уж точно знает агентов своей организации в Волчьих Шахтах и соседних городах, а также способах связи. В общем, идти в секретное убежище однозначно стоило.

Патруль? Совсем нетрудно было выгадать время и прошмыгнуть мимо двух НПС. Вот только мне потом ещё возвращаться в горячие источники, а далеко не факт, что с той стороны имеется удачное место, где голому полуволку без навыков маскировки и скрытности можно будет спрятаться и переждать обход патруля. Но во всех играх рядовые стражники почему-то падки на алкоголь, и меры в спиртном они не знают. Поэтому...

Быстрый Рывок!

Я метнулся к стойке с алкоголем, который коварный НПС-носорог за отдельную плату предлагал посетителям банного комплекса. Поскольку продавец сейчас изучал дно бассейна,

товар возможно было взять бесплатно. Меня интересовало самое ядрёное пойло. Вот этот крепчайший самогон производства дварфов подойдёт. Такой и слона свалит с ног, не то что заурядного охранника бани. И лучше взять сразу пару бутылок на случай, если первый патрульный не захочет делиться со своим напарником. А теперь быстрее за стену...

Стоп!

Меня посетила мысль, что умная и сообразительная Мисти Ури очень быстро догадается, кто именно побывал в её секретном убежище и вскрыл её тайник в стене. А как волчица догадается, следствием будет глубочайший минус к отношениям со мной и возможно даже достаточный повод убить меня при следующей встрече. И что же делать?

Я пробежался взглядом по рядам бутылок в баре коварного носорога. Вот этот тёмно-красный ликёр «Любовь и Страсть» эльфийского производства, оставленный мною на месте преступления, однозначно удивит и может даже слегка задобрит разъярённую волчицу. Пусть Мисти Ури думает, что искал её дом я по несколько иным причинам. Нужно будет для усиления эффекта ещё и букет цветов оставить, но цветы уже нарву по дороге. Всё, охранник скоро подойдёт к стене, пора!

Глава восемнадцатая.

Контролируемый хаос

Северная угловая башня города Волчьи Шахты оказалась очень высокой, метров наверное под двадцать пять, и находилась в аварийном состоянии. Винтовая лестница внутри обвалилась, а потому верхние этажи были недоступны городской страже. Нет, эти этажи вовсе не пустовали, их облюбовали городские вору, устроившие там склад краденного, притон и мастерскую. Всё это мне сообщила Виги, проникшая внутрь башни и всё там изучившая.

Но занятые ворами помещения меня сейчас не интересовали, мне нужно было попасть ещё выше, под самую крышу. Отсюда с земли никак не получалось рассмотреть ведущий на чердак узкий лаз под самыми стропилами, но летающая помощница Виги заверила меня, что проход там имеется, причём с внешней стороны городской стены. Что ж, спасибо за подсказку, сам бы я ни за что этот тайный лаз не обнаружил.

Двойной прыжок! И из верхней точки Быстрый Рывок вертикально вверх!

Навык Бег повышен до двадцать шестого уровня!

Несмотря на все мои ухищрения, всё равно серьёзно недолетел. Благо башня была бревенчатая, так что я смог вонзить

в древесину острые когти передних лап и не рухнул с приличной высоты. Следом вонзил и когти задних лап, после чего с букетом полевых цветов в зубах стал карабкаться выше. Виги порхала рядом и откровенно насмеялась надо мной.

— С цветами, с вином и без одежды. На месте Мисти Ури я бы расценила этот визит однозначно как романтический. Неужели, Пёс, ты не мог хотя бы банной простынёй срам прикрыть? Или в костюме героя-любовника тебе действовать привычнее? Помнится, Рею Ури ты именно так и очаровал. Думаешь повторить этот трюк на её сестре?

Я хотел было объяснить, что белая простыня видна изда- лека и выдала бы меня всем игрокам и НПС в радиусе как минимум полукилометра. Но полевые цветы в пасти не позво- лили отвечать, да и неважно как мои действия выглядели со стороны, лишь бы опасная Соглядатай «Стальной Коро- ны» меня потом не убила за вторжение в её жилище. Выше. Ещё выше. И вот наконец хорошо замаскированный лаз на чердак. Он оказался достаточно узким, я едва втиснулся в проём, но всё же ужом ввинтился в дыру и пролез в секрет- ное убежище Мисти Ури.

Осмотрелся. Круглое весьма тусклое и очень пыльное по- мещение. Повсюду деревянные балки, груды черепицы и строительного мусора, так что перемещаться приходилось осторожно. Очень низкая крыша, лишь в самом центре чер- дака я смог выпрямиться во весь рост, в остальных же местах приходилось пригибаться или вообще ползти на четверень-

ках. Лежанка из свежего пахучего сена и тонкое шерстяное одеяло в тёмном закутке. Рядом на черепице огарок свечи и пустая помятая жестяная кружка. И... всё. Сколько я ни всматривался, и сколько ни обходил чердак, других следов проживания тут опасной волчицы и её личных вещей я не видел.

– *Вот здесь! Сдвинь доски!* – подсказала мне крылатая пикси, и я последовал совету игровой помощницы.

Прислонённые к стене доски с грохотом рухнули, подняв тучи пыли и заставив меня испуганно присесть с прижатыми ушами и бешено колотящимся сердцем.

Обнаружен тайник! Получено 900 очков опыта.

Ещё с минуту я чутко прислушивался, но поднятый мною шум похоже не был услышан. Я успокоился и решил посмотреть, что Мисти Ури прячет в тайнике в нише стены.

Две запечатанные керамические колбы – возможно, алхимические бомбы, хотя не исключено что газовые гранаты, схожие с той, которой меня «угостила» Мисти Ури при первой нашей встрече. Навыка Изучение Предмета не хватило для определения опасных вещей, и я не стал трогать подозрительные колбы. Три столбика по десять серебряных монет, четыре отдельно лежащих серебрушки плюс небольшая горсть меди. Негусто оказалось с финансами у Соглядатая «Стальной Короны», похоже не балует эта организация своих членов. Деньги я конечно тоже брать не стал. Как не взял и аккуратно сложенный тёмно-коричневый плащ и поношен-

ные женские сандалии.

А вот стоящая в самой глубине ниши плоская металлическая шкатулка меня заинтересовала. Если какие-либо документы об организации «Стальная Корона» и находились тут в убежище волчицы, то разве что только в этой шкатулке. Я взял шкатулку в лапы. Внутри действительно шуршали какие-то бумаги или свитки. К сожалению, для открытия требовался ключик, которого я нигде не обнаружил, а потому прихватил шкатулку с собой.

Всё, больше ничего интересного в убежище Мисти Ури не обнаружилось, и пора было уходить. Я положил букет полевых цветов на лежанку, рядом на видном месте поставил бутылку дорогого вина. И перед тем как уйти, поддавшись спонтанному порыву, взял широкую доску и острым когтем принялся выцарапывать на тёмной древесине портрет Мисти Ури. Рисовать я всегда любил и умел, а в этот раз ещё и вдохновение на меня накатило, так что портрет хозяйки этого места вышел просто на загляденье!

Навык Когти повышен до тридцать первого уровня!

Я поставил доску вертикально рядом с бутылкой вина, после чего поспешил на выход, поскольку время уже поджимало.

* * *

Проскочить мимо патрульных оказалось легче лёгкого.

Охранники банного комплекса, как я и рассчитывал, обнаружили бутылки, оставленные специально возле маршрута патрулирования, и успели прилично нализаться крепчайшим самогоном. На ногах оба охранника уже не стояли и, подозреваю, в таком состоянии и трубящего боевого слона бы не заметили, не то что сливающегося с землёй крадущегося мимо них волка.

Я перемахнул через стену и снова очутился возле бассейна с горячей водой. Но вот своего друга Грыма сперва не узнал и даже отшатнулся, когда вместо толстого зелёного тролля обнаружил в банном отделении высокое и худощавое существо, покрытое редкой бурой шерстью. Лишь знакомое имя, игровой класс Берсеркер и метка союзного игрока на карте убедили меня, что немногословный кореец послушался-таки моего совета и сменил подрасу своего персонажа. Причём, если судить по недовольной морде тролля и глухому ворчанию, произошедшие изменения моему другу пока что не нравились.

– Ничего, Грым, ты быстро привыкнешь к новому телу и оценишь открывшиеся возможности! – заверил я друга, на что тролль лишь печально вздохнул, похоже не очень-то веря обещаниям.

Маркер преступника с Грыма уже сошёл, да и оплаченное нами время у горячего источника заканчивалось, так что настала пора покидать это уютное тихое местечко, едва не ставшее местом моей гибели. Мы с троллем оделись и вышли

в зал ожидать наших запаздывающих девушек. Я щедро насыпал мелочи скучающей за стойкой администратора НПС-зайчишке в качестве благодарности «за прекрасный отдых у горячих источников», рассчитывая подарком отвлечь её от воспоминаний о наших с Грымом уровнях на момент входа в банный комплекс. Видимо, перестарался, поскольку ушастая администратор вдруг поманила меня лапкой и зашептала на самое ухо.

– Пёс, это конечно не моё дело, но тебя и остальных «Розовых Лисят» недавно спрашивали крылатые бойцы из команды «Наследники Нибелунгов». Крыланы хорошо заплатили за информацию. А когда выяснили, что «Розовые Лисята» действительно отдыхают здесь, быстро покинули здание. Кажется, они замышляют что-то недоброе.

– Сколько их было? – заинтересовался я информацией о новом противнике.

– К моей стойке подходили трое. Но я услышала их разговор, – молодая зайчиха указала на свои громадные уши, – что «противник с серьёзной репутацией, и нужно подождать остальную часть отряда».

Я поблагодарил НПС-администратора за своевременное предупреждение и подкрепил благодарность парой звонких серебряных монет. Симпатичная зайка заулыбалась и прошептала ещё тише:

– А ты щедрый, Пёс, с тобой приятно иметь дело! Добавь ещё пару серебряшек, и при следующем твоём посещении

горячих источников я сама лично сделаю тебе массаж вместо нашего штатного массажиста. А если к тому же угостишь даму вином, то и не только массаж...

– Ну-ну полегче, ушастая! Перестань клеиться к нашему командиру! – очень своевременно появившаяся эльфийка Миранисса Лучезарная остудила пыл льнущей ко мне любвеобильной НПС-зайчихи.

Ушастая администратор резко отпрянула и стала заверять появившихся в зале девушек, что просто беседовала с посетителем и не говорила вообще ничего крамольного.

– Это ты глухим будешь рассказывать, – весело рассмеялась маленькая лисичка-фенёк, демонстрируя свои широкие чуткие уши. – Я же слышала, как ты и о свидании с Псом успела договориться, и даже цену свою назвала!

Удивительно, что моя спутница Алиса правильно поняла происходящее, несмотря на свой юный возраст. Но я не стал развивать скользкую тему и переключил внимание друзей на проблему: конкурирующая команда «Наследники Нибелунгов» нашла нас и собирается убивать.

Со всей возможной предосторожностью, готовые немедленно вступить в бой, мы вышли из здания. Никто нас не подждал при входе, но вот высоко в небе прямо над нами виднелись три тёмные точки. С такого расстояния рассмотреть уровни игроков было невозможно, но всё равно не оставалось сомнений, что это крыланы из конкурирующей команды следят за нами.

– Шыхррр! – прогудел Грым, из-под насупленных бровей поглядывая на кружащих над нами противников.

Эльфийка Фантом повернула голову к троллю, выслушивая неслышимые остальными пояснения, после чего перевела для других членов отряда.

– Мой друг говорит, что формирование всех команд состязания новичков завершилось, и на сайте турнира можно посмотреть подробную информацию о каждом из отрядов. У «Наследников Нибелунгов» шесть игроков в составе, средний уровень сорок шестой. Причём эта команда, как и наша, уже успела выбить из турнира одного конкурента. Сейчас «Наследники Нибелунгов» нацелились на «Розовых Лисят», и специально для встречи с нами их птицелюди пролетели семьдесят километров из посёлка Заводь Русалок. Сейчас они поджидают едущую на боевом маунте остальную часть группы.

Интересно, интересно... Я снял визор и взял в руки ноутбук. Нужная информация отыскалась практически мгновенно. «Наследники Нибелунгов» своей эмблемой выбрали чёрный рогатый шлем на золотом фоне и в описании команды указали, что специализируются на групповом PvP. На промежуточной в середине дня отсечке их команда была двадцать второй в рейтинге из девяноста шести продолжающих участие в турнире. «Розовые Лисята», к слову, нашлись лишь на семьдесят пятой строчке рейтинга.

Серьёзные противники. Три крылатых игрока, из кото-

рых два стихийных мага. И три наземника-полузверя: Вор и два тяжёлых бронированных «танка» Инквизитор и Паладин. Последний являлся лидером всей группы и разъезжал на приобретённом за донат огромном бронированном варане, рассчитанном на перевозку нескольких пассажиров. Я хотел было поискать информацию о ездовом ящере, чтобы узнать скорость перемещения такого зверя и прикинуть срок появления возле Волчьих Шахт, но обнаружил более интересную информацию. Лидер «Наследников Нибелунгов» Полулев-Паладин пятьдесят шестого уровня с ником König_der_Tiere IX указал в своём профиле ссылку на свой канал, на котором активно стримил для зрителей игру в «Небесных Клинках».

Я попросил друзей подождать минутку и прошёл по ссылке, чтобы увидеть ситуацию непосредственно от лица своего противника.

Хм... Немецкий интерфейс, какие-то установленные на стандартную игру моды с непонятными надписями, разговаривали игроки тоже на немецком. Этот язык я, к сожалению, не знал, так что ни черта не понял, о чём спорят сидящие на громадном варане игроки. Выяснил только, что спутниками лидера являлись тощий Крысочеловек-Вор сорокового уровня и чёрная упитанная Пантера-Инквизитор пятидесятого уровня в серебристых рыцарских латах. Но вот гору-кольцо впереди, куда и вёл своего ящера лидер «Наследников Нибелунгов», я сразу же узнал. Встречал описа-

ние этой природной достопримечательности Волчьих Пустошей, при первом проходе сквозь проём в горе награждающей игрока случайным бонусом от рандомного количества опыта до временного или даже постоянного увеличения одной из характеристик персонажа. Расположена Гора-Кольцо была километрах в сорока восточнее города Волчьих Шахты, я и сам думал пройти через это уникальное место по дороге к древу миров Иггдрасиллю.

Значит, вторая половина конкурирующей команды находится сейчас примерно в сорока километрах от нашей группы, а без своего лидера и бойцов-рукопашников крыланы-разведчики едва ли станут на нас нападать. Я снова надел визор и объявил друзьям, что до стычки с конкурирующей командой ещё примерно пара часов, а значит у нас достаточно времени достойно подготовиться к встрече, потренироваться и подкачаться на богомолах и других лесных тварях. Причём противник не знает, что его агрессивные планы раскрыты, так что будем вести себя демонстративно беспечно и делать вид, что не знаем об опасности.

* * *

– Внимание! Они снижаются! – предупреждение пришло от нашей эльфийки, задачей которой было следить за небом и информировать остальных, когда крылатые игроки решат приблизиться.

Да, поведение наблюдателей явно изменилось, они однозначно сокращали дистанцию. До этого тройка крыланов то скрывалась за облаками, то поочередно игроки садились отдыхать, но всегда держались на грани видимости и не приближались к нам, наблюдая за тем, как «Розовые Лисята» охотятся на богомол-переростков. Что ж, прошло уже почти три часа, так что действительно пора была появиться и второй части команды «Наследников Нибелунгов».

– Слышу треск сучьев! Кто-то тяжёлый мчится с той стороны через лес! – наша ушастая лисичка Алиса тоже доказала, что не зря ест свой хлеб, и подтвердила предположение, что противники готовы к атаке.

– На исходную позицию! Действуем, как договаривались! Мы закончили лутать очередного поверженного богомола и побежали к полянке в лесу, которую присмотрели как удобное место для стычки с конкурентами. По дороге, убедившись что нахожусь под густыми кронами деревьев и не виден с воздуха, достал из инвентаря и приготовил скрученную в толстый жгут ловчую сеть, утяжелённую свинцовыми грузиками для большей дальности броска. Да, это было моей заготовкой специально для встречи летающих существ. Прочную ловчую сеть я приобрёл в оружейной лавке города и даже не поскупился потратить имеющееся свободное очко навыка для овладения этим видом оружия. За все три часа охоты на богомол я ни разу не использовал сеть, так что имелся хороший шанс, что такой вид оружия станет сюрпри-

зом для наших оппонентов.

Итак, мы на полянке. Я уточнил у Алисы направление, с которого приближался бронированный варан с седоками, и велел троллю помогать мне доставать и устанавливать в рыхлую землю припрятанные в кустах заточенные колья. Вскоре топот и треск веток стал слышен даже мне. Противник быстро приближался, продираясь напролом сквозь кусты и молодые деревья. Пошёл баф на Ловкость и Силу – это наша маленькая Алиса, усевшись высоко на ветке дерева, включилась в работу.

– Вон они!!! – Миранисса указала на появившегося из-за кустов мчащегося прямо на нас бронированного варана.

– Всем в стороны! – рывкнул я, сам же оставшись стоять рядом с иллюзорной копией эльфийки посреди небольшой полянки и начав раскручивать ловчую сеть.

Вообще-то предназначалась сеть больше для крыланов, но для опутывания всадников тоже сгодится, раз уж крылатые игроки что-то не спешат появляться. Хотя нет, вот и крыланы, как раз появились над поляной!

Навык Ловчая Сеть повышен до второго уровня!

Не то, чтобы для меня это было совсем уж непривычным видом оружия, в своё время Шэдоу Кейн несколько раз использовал бросковую сеть в миссиях по поимке оппонентов живьём, но всё же большого опыта использования ловчей сети у меня не было, и я серьёзно переживал перед броском. Но вышло удачно! Раскрывшаяся в воздухе сеть опутала Небес-

ного Воина и одного из двух Стихийных Магов, после чего оба противника рухнули наземь прямо под ноги нашего тролля. Но вот мне пришлось резко уходить в перекат, чтобы уйти с пути разогнавшегося громадного ящера, пытающегося раздавить меня с эльфийкой.

Навык Уклонение повышен до двадцать первого уровня!

Прокачке Уклонения я сегодня посвятил особенно много времени, дразня богомоллов и отвлекая их на себя, чтобы дать моих спутникам возможность прокачивать атакующие навыки. А потому уклониться от атакующего бронированного варана никакой сложности не составило.

Шум! Треск! Вой раненого зверя! Крики вылетевших с седла всадников! Разогнавшийся ящер налетел грудью на преграду из остро заточенных кольев. Не все колья проббили чешуйчатую броню ящера, некоторые сломались, но и нанесших тяжёлые раны тоже хватало. И пока судорожно бьющаяся на земле тварь не опомнилась, я выхватил двуручный меч и отсёк варану 33-го уровня голову!

Получено 39300 очков опыта.

Получен сорок девятый уровень персонажа!

Получено шесть свободных очков характеристик.

Неплохое начало! Тем более что наш тролль уже всюду рвал опутанных сетью игроков, ломая им хрупкие крылья и круша кулаками рёбра. Вот только довершить казнь наш тролль, к сожалению, не успевал – пришедшие в себя после

падения Инвизитор и Паладин ринулись на выручку попавшим в беду союзникам, и Грыму пришлось срочно уходить Быстрым Рывком, чтобы не быть изрубленным в капусту. Пару рубящих ударов тролль всё же пропустил, но с его регенерацией это было неважно – раны уже через полминуты затянутся.

Прыткость тролля стала сюрпризом для вражеских бойцов, они явно не ожидали от обычно неповоротливого существа такой скорости, и сейчас Инквизитор с Паладином удивлённо переглядывались и о чём-то меж собой переговаривались. К тому же Инквизитор, ругаясь по-немецки, оттирал свой шлем от обезьяньих фекалий, которые пет тролля «Засранец» очень метко швырнул прямо в смотровую щель забрала шлема. Что делал вражеский Вор, я понятия не имел, поскольку он ушёл в невидимость, а вот последний крылан завис над поляной и творил какое-то мощное заклинание. Нужно ему помешать!

Быстрый Рывок!

Всегда забавляло удивление летающего существа, когда рядом с ним в воздухе возникает бескрылый игрок, которому по идее положено находиться далеко внизу на безопасной дистанции. Вот и сейчас вражеский крылатый маг даже не поверил сперва своим глазам.

– Привет! – весело подмигнул я игроку, обнимая мохнатой лапой и сразу же приставляя острые когти к уязвимой шее. – И сразу пока!

Из перерезанного горла крылана обильно хлынула кровь, мой противник умер ещё до того, как рухнул на землю. Минус первый из шестёрки игроков вражеской команды!

Навык Когти повышен до тридцать третьего уровня!

Получено 23000 очков опыта.

А вот дальше пришлось непросто, поскольку вражеская команда быстро пришла в себя после неудачного начала сражения. Инквизитор разрезал сеть и выпустил основательно побитых и искалеченных, но к сожалению, вполне себе живых и ещё способных сражаться союзников. Паладин сразу же занялся их лечением, и помешать ему мы никак не могли, поскольку охраняла лекаря сейчас вся вражеская команда.

Я кружил на расстоянии от врагов, перемещался и искал возможности для атаки, но всюду меня встречали клинки и направленные в мою сторону копья. Наша эльфийка время от времени стреляла во врагов молниями, но вынуждена была постоянно менять позиции, поскольку за нашей магической активно охотился вражеский вор-невидимка. Впрочем, гонялся он не только за Фантомом, но пробовал догнать и ловко ускользающую от его атак Алису, и даже попробовал было ударить меня в спину... что стало его роковой ошибкой.

– *Пёс, невидимка сзади!* – предупреждение от Виги пришло очень своевременно, и я резко ушёл в кувырок вперёд.

После чего развернулся и махнул двуручником по тому месту, где только что стоял. Почувствовал сопротивление, на оружии тоже показалась кровь. Я задел невидимку! Те-

перь главное было его не упустить! Я по-звериному прыгнул вперёд и почувствовал под левой лапой движение. Вонзил в плоть когти и услышал прямо под ухом истеричный визг, а затем выкрик на немецком – вражеский Вор срочно призвал союзников прийти ему на помощь.

Мне в бок болезненно воткнулся кинжал, пробив кожаную безрукавку, отчего я зарычал и наотмашь несколько раз хлестнул Когтями, каждый раз вызывая фонтаны кровавых брызг. Затем обхватил тело невидимки и прямо вместе с ним переместился подальше, чтобы не дать противникам спасти своего бедолагу-приятеля.

Навык Лёгкая Броня повышен до седьмого уровня!

Навык Когти повышен до тридцать четвёртого уровня!

Неожиданно живучим оказался, зараза! К тому же исхитрился снова пырнуть меня ножом, на этот раз в живот, вызвав кровотечение. Но Вора это всё равно уже не могло спасти. С криком «Лови!» я передал сопротивляющуюся добычу в лапы нашего тролля, после чего запросил у нашего ушастого Лекаря лечение. Кровотечение сразу же остановилось, полоска жизни восстановилась.

– Спасибо, Алиса! Работаем! Не расслабляемся, ещё четверо осталось!

Четверо потому, что Грым уже разорвал вражеского Вора надвое и огласил округу громогласным довольным рёвом.

Получено 9000 очков опыта.

Что-то совсем скромно дали за такого противника. Впрочем, уровень у Вора был действительно слабенький, к тому же награду за него разделили похоже на всех «Розовых Лисят». Ничего, за других вражеских игроков существенно больше должно выйти, особенно за высокоуровневого лидера. А между тем трое вражеских бойцов после нескольких безуспешных попыток догнать Алису или Мираниссу выстроились, выставив оружие и прикрывая последнего оставшегося у них мага, и не спешили нападать.

Копили силы? Придумывали тактику? Тянули время, дожидаясь воскрешения своих павших бойцов? Ситуация была патовой, поскольку догнать никого из «Розовых Лисят» тяжеловесные бойцы не могли, но и наша сторона тоже не могла нанести серьёзного урона ушедшим в глухую оборону противникам. Я даже подумывал истратить алхимическую гранату, которую мы берегли для гнезда богомоллов, чтобы раскидать плотный строй противников. Но тут неожиданно высокий лев с шикарной гривой шагнул вперёд, ударил по своему щиту топором и прокричал что-то. Обращался он похоже ко мне, вот только я ничего не понял.

– König_der_Tiere IX предлагает поединок один-на-один, – перевела моя крылатая помощница. – Команда проигравшего признаёт себя побеждённой и добровольно снимается с турнира. В качестве гаранта соблюдения договорённостей он предлагает призвать админов игры.

Я опустил к земле лезвие двуручного меча, который дер-

жал в лапах, и пересказал предложение вражеского лидера своим друзьям. Реакция была неоднозначной.

– Зачем нам это нужно? – удивилась лисёнок-фенёк. – Мы уверенно побеждаем, все целы и здоровы, у них же двое раненых. Продолжим!

– Пёс, я почти пустая, – предупредила наша эльфийка-магичка. – Много маны потратила на молнии, к тому же ману отжиряет поддержание иллюзий и постоянные перемещения, так что скоро вы останетесь без магической поддержки. А раненные у них быстро излечиваются и вскоре будут совсем здоровы.

Я перевёл взгляд на тролля, но тот лишь неопределённо пожал плечами. Пришлось принимать решение самостоятельно.

Прежде всего, я осмотрел лидера врагов внимательным взглядом с использованием способности Осматривание Врага. Лев-Паладин был силён, спору нет, именно Сила была его главной характеристикой. При этом противник был достаточно подвижен, несмотря на тяжёлые рыцарские доспехи и большой щит на левой лапе. König_der_Tiere IX превосходил меня на восемь уровней, что нехорошо конечно. Основным оружием полулеву предпочитал массивный топор, зачарованный на пробитие доспехов. И похоже мой оппонент заготовил пару козырей на поединок. Усиление оружия огненной магией и какую-то оглушающую комбо-атаку с использованием и топора, и щита.

Навык Изучение Предмета повышен до шестнадцатого уровня!

В целом противник выглядел достаточно серьёзным, но всё же вовсе не непреодолимым. Да и бой очевидно затягивался, и вскоре убитые игроки воскреснут и снова встанут в строй, усилив вражескую команду. А потому, как бы мне ни хотелось набрать побольше опыта за сражение с конкурентами, пришлось рискнуть...

– Хорошо! Я согласен на поединок!

Глава девятнадцатая.

Слишком много пикси

Мой соперник, красуясь перед товарищами и зрителями своего канала, накинул яркий красный плащ поверх серебрястых доспехов и сменил кольчужные перчатки на светящиеся от переполняющей их магии латные с шипами на костяшках пальцев. Но вот рыцарский шлем на львиную голову König_der_Tiere IX пока что не надевал, возможно чтобы лишний раз продемонстрировать роскошную львиную гриву и гордый профиль царя зверей. Показывая на меня своим массивным топором, Паладин 57-го уровня произнёс длинную и эмоциональную речь на немецком, похоже объясняя зрителям причины поединка и то, что он со мной сделает через пару минут. Моя крылатая помощница почему-то не стала переводить, Виги вообще замерла в воздухе и словно выпала из происходящего, похоже сильно удивлённая чем-то.

– Что происходит, Виги? – спросил я, крылатая пикси от моего голоса «включилась» и повернула ко мне растерянную мордашку.

– Ты разве сам не видишь, Пёс? Ах да... Включи в настройках опцию «показывать фамильяров игроков».

Я последовал совету игровой помощницы, и от удивления моя челюсть тут же поползла вниз. Рядом с громадным по-

дульвом кружила такая же, как у меня, девушка-пикси, вот только с тёмными волосами и в ярко-красном платье! Но как такое возможно?!

– Это Вея, моя сестра, – объяснила Виги. – И меня сестра пока что не видит и не слышит, поскольку ты скрыл показ своего прекрасного фамильяра. Не думаешь, что сейчас самое время продемонстрировать меня другим игрокам?

Я не успел ничего ни ответить, ни предпринять, поскольку на вытоптанной лесной полянке возникла белая крылатая фигура – один из админов игры откликнулся на призыв и пришёл выполнить работу арбитра в предстоящем поединке. Ангел со светящейся семиугольной звездой над головой поприветствовал меня, словно старого знакомого, после чего с минуту о чём-то переговаривался с моим оппонентом, я не слышал ни слова из их беседы, поскольку админа и его собеседника окружала сфера безмолвия. Затем крылатый ангел подлетел ко мне.

– Пёс из забытой стаи, от лица администрации игры я должен принести тебе извинения за доставленные проблемы. Именно показ сражения «Розовых Лисят» с «Хозяевами Волчьих Пустошей» в рекламе игры и послужил причиной, по которой «Наследники Нибелунгов» возжелали стычки с вашей группой. Конкурирующая команда, а особенно их честолюбивый лидер König_der_Tiere IX, жаждут доказать всем, и прежде всего самим себе, что нисколько не уступают героям рекламы. Твой оппонент настаивает, что сражение

двух лидеров команд должно быть показано в прямом эфире на всех популярных игровых каналах, и обещает зрителям интересное шоу. Что скажешь на это предложение, Пёс?

– Он так уверен в победе? – удивился я самонадеянности оппонента, на что админ игры признался, что у моего противника имеются определённые основания рассчитывать на успех в поединке со мной.

– König_der_Tiere IX – очень опытный игрок, за его спиной четыре года игры в «Расколотой Империи Онлайн». Его прежний персонаж даже входил в ТОП-100 игроков «РИО» и состоял в команде «Серебряный Заслон», но погиб на параде альянсов во время известных событий.

– Мне это название команды ничего не говорит, – соврал я, постаравшись, чтобы никакие эмоции не отразились в голосе Пса. – Но парад я конечно смотрел. Собственно, из-за всего этого огненного шоу на параде альянсов я и решил попробовать игру, которая вскоре станет частью «Расколотой Империи». Меня заинтересовала именно такая жёсткая бескомпромиссная игра, где даже на параде нельзя расслабляться. Вот только как мой оппонент умудрился окончательно погибнуть? Неужели он играл на «хардкоре»???

– Он и сейчас играет на «хардкоре». Причём экипировку König_der_Tiere IX оплатил предыдущий клан. Как и купил для своего бывшего соклановца уникальную игровую помощницу-пикси, которую на аукционе продавал один из новичков. Ну так что скажешь насчёт показа вашего поедин-

ка в трансляции на большую аудиторию?

Я задумался, хотя после всей выплеснутой админом информации об огромном опыте моего соперника соображать получалось с трудом. С одной стороны, а оно мне надо снова привлекать ненужное внимание к своей персоне? Ведь если мне всё же удастся победить такого монстра, после трансляции однозначно появятся новые желающие помериться со мной силами, что усложнит и без того непростую задачу Пса. С другой же стороны, отступить и прятать голову в песок было уже поздно. Хотел я того или нет, Пёс уже стал приметной фигурой, игру которого даже показывают в рекламе игры. Так что сейчас менять линию поведения и уходить в тину, отказываясь от внимания и славы, значило вызвать недоумение у зрителей и всех, кто следит за моей игрой. Наоборот, нужно пользоваться моментом и использовать предоставленный шанс на полную катушку!

– Я не против трансляции. А если за помощь в популяризации игры мне снова заплатят, как и в предыдущий раз, то я вообще двумя лапами за такую активность! – я очень постарался, чтобы мой смех выглядел искренним. – Прекрасно понимаю, насколько непросто будет победить, но сделаю всё возможное, чтобы зрители не остались разочарованы поединком.

– Если поединок действительно выйдет зрелищным, победитель получит специальную награду от компании «РИО», – пообещала крылатая фигура.

– Договорились. Но, прежде чем мы начнём, у меня будет одно предложение к сопернику. Очень грустно, что при любом исходе поединка погибнет созданное талантливыми программистами прекрасное существо со своим уникальным характером, – я наконец-то выставил в настройках показывать моего фамиляра другим игрокам, и судя по раздавшимся со всех сторон удивлённым вздохам, появление Виги незамеченным не прошло. – А потому предлагаю, чтобы победитель поединка, кто бы им ни стал, получил в качестве трофея игровую помощницу проигравшего!

Я считал сохранение обеих уникальных пикси при любом исходе поединка разумным и не ожидал отказа. Но вот у моего оппонента предложение понимания не вызвало, и König_der_Tiere IX категорически отверг его.

– Тут на поляне слишком много пикси, – перевела Виги недовольное брюзжание полульва. – Две игровые помощницы одновременно игрок использовать не может, так что вторая мне без надобности. А вот если пикси станет на одну меньше, игровая ценность оставшихся сильно возрастёт!

Вот, оказывается, как мой противник рассуждал... Тем не менее, нашлись и те, кого забота о фамилярах не оставила равнодушными.

– *Спасибо за заботу обо мне и моей сестре, Пёс!* – крылатая Виги подлетела ко мне и чмокнула в мохнатую щёку.

Поступок Виги был приятным, но всё же достаточно предсказуемым, я уже изучил характер своей спутницы и ожидал

примерно такой реакции игровой помощницы. Но вот чего я точно не ожидал, так этого того, что Вея повторила поступок сестры, тоже подлетев ко мне и поцеловав со словами «*Спасибо, незнакомец!*».

– На место, тварь! – поведение Вей неожиданно взбесило её хозяина, полулев грозно прикрикнул на свою крылатую помощницу, продемонстрировав знание английского языка. Но пикси неожиданно проявила упрямство и отказалась возвращаться к суровому хозяину, вместо этого полетев к сестре.

Я с грустной улыбкой смотрел, как две пикси закружили вместе, словно яркие бабочки над цветочным лугом. Крылатые сёстры звонко смеялись и старались заполнить общением каждую секунду перед тем, как одна из них умрёт вместе с играющим на «хардcore» хозяином. Ко мне подошла низкорослая Алиса, лисичка-фенёк какое-то время смотрела на резвящихся пикси, затем подёргала меня за запястье, привлекая внимание.

– Пёс, Миранисса рассказала, что на сайте «Небесных Клинков» пошла реклама предстоящего поединка, и там ставки принимают на победу. Я попробовала, но у меня не получается на тебя поставить, поскольку я несовершеннолетняя. Поставь пожалуйста за меня, а потом после победы отдашь.

Лопоухий смешной лисёнок протянул мне оказавшийся на удивление тяжёлым кошелёк. Я развязал тесёмки и загля-

нул внутрь. Внутри кожного мешочка лежали золотые монеты. Много монет.

– Тут ровно пятьдесят золотых, – подсказала Алиса. – Те самые, что я получила в награду за участие в рекламе. Я их пока что не тратила.

– А если победит он? – кивком я указал на противника, демонстративно не замечающего свою непослушную крылатую помощницу и позирующего сейчас на фоне обезглавленно-го трупа огромного варана, показывая вонзившиеся в плоть чудовища колья и что-то рассказывая зрителям.

– Не победит, – со странной убеждённой в голосе проговорила маленькая Лекарь. – Этот расфуфыренный павлин не видел тебя в деле и потому не представляет, с кем связался. Этот лев сильный, спору нет. Но ты сильнее, и я верю в твою победу!

Я улыбнулся, убеждённая маленькой Алисы в моей победе придала мне сил. Снял визор, я зашёл на главную страницу сайта «Небесных Клинков» и действительно сразу же заметил огромный в треть экрана рекламный баннер, на котором были изображены оскаленный жутко выглядящий Пёс и рычащий лев König_der_Tiere IX: «Битва насмерть двух играющих на хардкоре лидеров команд!!! Кто победит: волк или лев? Спешите сделать ставку!».

Что за ерунда?! Я не давал разрешения раскрывать всем то, что играю на «хардкоре»! Естественно, я подошёл к светящемуся ангелу и высказал своё недовольство.

– Пёс, ты согласился на условия оппонента. А König_der_Tiere IX не только не скрывает, что играет на «хардкоре», но наоборот при каждом случае трубит об этом, чтобы подстегнуть интерес к своему персонажу. Да и разве бой двух новичков вызвал бы интерес зрителей, если бы участники дуэли просто-напросто возродились бы через пятнадцать минут? А тут уже четыреста тысяч зрителей ждут вашего поединка, и с каждой секундой добавляется ещё пара тысяч!

Я понял, что спорить в данном случае бесполезно. Сплюнул с досады и отошёл от админа, который принялся снова о чём-то беседовать с лидером «Наследников Нибелунгов». Снял визор, кликнул по рекламному баннеру и пошёл по ссылке, чтобы сделать ставку Алисы. Фаворитом предсказуемо являлся мой соперник, именно на него преимущественно ставили зрители, коэффициент же на победу Пса составлял 4,1. Я поставил все пятьдесят золотых монет, и кошелёк в моих лапах опустел. Моих же собственных денег не хватало даже на минимальную ставку, поскольку практически все монеты я потратил перед этим походом в лес.

Поскольку время ещё оставалось, я поискал информацию о погибшем на параде альянсов игроке клана «Серебряный Заслон». Да, такой действительно нашёлся, причём он оказался весьма известной в «Расколоте Империи Онлайн» личностью. Человек-Паладин 326-го уровня по имени König_der_Tiere VIII, заместитель главы клана и едино-

личный владелец рыцарского замка 7-го уровня вместе с обширными прилегающими территориями. Тот персонаж даже внешне был похож на моего нынешнего оппонента: огромный рост, широкие плечи, грива рыжих волос, и тоже предпочитал топор в качестве основного оружия. Матёрый был игрок и очень богатый, он распоряжался казной крупного альянса, словно своим собственным кошельком, и мог позволить себе лучшую экипировку за сотни тысяч золотых монет. König_der_Tiere VIII входил в ТОП-100 сильнейших игроков «Расколотой Империи» на 96-ой позиции, что конечно впечатляло. Радовало лишь то, что в соло-PvP тот игрок особо замечен не был, предпочитая групповые сражения с большим количеством участников, в обычной же повседневной игре его всегда сопровождала толпа миньонов и телохранителей, оберегая от всех возможных опасностей.

– До боя две минуты! – объявил крылатый администратор. – Игрокам приготовиться!

Я собственно был уже готов, оставалось лишь вложить имеющиеся свободные очки характеристик. Соревноваться в Силе с таким грозным львом моему Псу было бессмысленно, поэтому я вложил сразу четыре очка в Ловкость, поднимая характеристику до пятидесяти четырёх. От подвижности и умения уворачиваться от ударов в предстоящем сражении будет зависеть очень многое. Оставшиеся два очка я вложил в Телосложение – хитпоинтов и очков выносливости много не бывает.

Тяжело вздохнув, я окинул напоследок взглядом свою экипировку. На фоне более крупного и могучего соперника, разодетого сплошь в магические, комплектные и даже легендарные предметы, Пёс смотрелся конечно блекло. У меня из магических вещей имелись разве что перчатки на +2 к Силе, да в инвентаре лежал снятый с Кабана-Варвара широкий кожаный пояс, свойства которого я так и не смог пока что определить. Кстати, пояс...

Я подозвал Мираниссу Лучезарную и попросил определить эту вещь. Ну, так себе оказалось... Броня +4, резист 10% от дробящих атак, но зато сразу четыре кармашка под зелья или магические гранаты. Я тут же нацепил широкий пояс вместо старого потёртого и вставил в слоты три имеющиеся у меня Малых Лечебных Зелья, в последний же слот огненную бомбу, которой «Розовые Лисята» планировали разрушить гнездо богомоллов. Всё, пора! Я вышел в центр поляны и с достоинством поклонился своему опасному оппоненту, признавая его силу у мощь. Лев криво оскалился, но всё же тоже едва заметно склонил голову, приветствуя стоящего напротив него полуволок.

– Начали!!! – объявил крылатый арбитр, и дуэль насмерть началась.

* * *

Мой соперник действовал осторожно и расчётливо, эко-

номя силы и не делая резких движений. Лев медленно наступал, прикрываясь большим треугольным щитом и держа наготове топор в правой лапе. Я же кружил поблизости с двуручным мечом, выдерживая безопасную дистанцию и выжидая удобной возможности для атаки. Кому-то движения закованного в броню громадного льва могли бы показаться замедленными, но я такой ошибки с недооценкой подвижности опасного соперника не допускал. Лев-Паладин нарочно демонстрировал невысокую скорость своих движений, желая создать у меня ложную иллюзию преимущества в подвижности и спровоцировать на необдуманную атаку.

Быстрый Рывок!

Для проверки реакции противника я сделал вид, что рванул вперёд, сокращая дистанцию, но вместо этого переместился влево. И правильно сделал! König_der_Tiere IX резко взмахнул топором, и пространство перед ним в широком секторе шагов на пять запылало ярким огнём! Урон по площади??? Неожиданно для бойца, AoE-атаками обычно славились маги, но никак не Паладины. Видимо, такой огненной способностью обладал магический топор моего оппонента, и наверняка у оружия имелось какое-то время перезарядки после настолько сильного выплеска магической энергии. А потому вперёд!

На этот раз я действительно атаковал мечом, но König_der_Tiere IX успел заблокировать мою атаку щитом. Треньк! Мой двуручный меч сломался возле самой кресто-

вины, в лапах у Пса осталась лишь рукоять с осколком лезвия длиной сантиметра три. Причём непохоже, чтобы это было критической неудачей при ударе, дело похоже было в другом: щит моего оппонента обладал коварной магией и ломал ударившее по нему оружие.

Я остался без своего меча и на какую-то долю секунды растерялся, чем моментально воспользовался мой противник. От размашистого удара топором сверху я всё же в последний момент увернулся, но... полоска жизни Пса всё равно почему-то просела на четверть, а в моей кожаной безрукавке появились дымящиеся сквозные дыры. Не уверен, но мне показалось, что от топора в момент удара ко мне протянулись огненные щупальца. Какого, извиняюсь, хрена?! Что это за магия? Как он меня достал???

Навык Уклонение повышен до двадцать второго уровня!

Навык Лёгкая Броня повышен до восьмого уровня!

Разорвав дистанцию от довольно ослабившегося Льва-Паладина, я осмотрел свою безрукавку. Да, четыре сквозных прожжённых дыры на груди и на боку, сантиметров по пять диаметром каждая. Вещь годилась теперь разве что на помойку. Но самое неприятное, что я не понимал, как именно König_der_Tiere IX это проделал. Тоже магия его топора? Или безмолвное заклинание самого игрока? А может какой-то артефакт? Ладно, разберёмся по ходу дела. Пока же я откупорил первую из склянок и одним глотком осушил Ма-

лое Лечебное Зелье, восстанавливая Псу потерянные хитпоинты.

Возможность для атаки предоставилась уже через несколько секунд, когда мой противник, посчитав Пса обезоруженным и неопасным, отвлекся и обернулся к крылатому арбитру, что-то ему высказывая. Я моментально переместился за спину полульву и несколько раз ударил Когтями по бронированному панцирю, а напоследок ещё и по рыцарскому шлему с плюмажем. И... трижды получил урон сам, хотя противник стоял ко мне спиной! Я моментально отскочил, с недоумением осматривая сократившуюся полоску жизни Пса. Рыцарский доспех моего противника тоже оказался непростым! На него было наложено заклинание отражения урона, и каждый мой удар по доспеху наносил повреждения мне самому!

Пришлось потратить вторую склянку лечебного зелья. Тем не менее, определённого успеха я добился – некогда шикарный плюмаж из перьев на шлеме Льва-Паладина после моего удара Когтями выглядел ошипанным и жалким, единственное оставшееся там перо было срезано посередине и сиротливо торчало под косым углом. Казалось бы сушья ерунда, вот только для моего противника выглядеть нелепым оказалось хуже смерти. König_der_Tiere IX обиженно зарычал и полностью снял шлем, обнажив мохнатую львиную голову.

Ой, зря он это сделал... До этого я ломал голову над тем, куда бить бронированного противника, каждый удар по ко-

торому отражается по мне самому, а König_der_Tiere IX сам открыл уязвимый участок! Не теряя времени, новый рывок вперёд! Резко остановившись в пяти шагах от Льва-Паладина и «разрядив» его успевший накопить магию топор, я двойным прыжком перемахнул через появившееся поле жаркого огня и оказался за спиной оппонента.

Навык Бег повышен до двадцать седьмого уровня!

Навык Уклонение повышен до двадцать третьего уровня!

Подпрыгнув и повиснув на плечах у льва, я принялся попеременно обеими лапами наносить ему удары по голове. Брызги крови и клочья шерсти полетели во все стороны! А самое главное, я нашёл удобную позицию, куда враг не доставал своим оружием! König_der_Tiere IX крутился на одном месте, безуспешно размахивал топором и нелепо подпрыгивал, пытаюсь скинуть меня со спины, но я вцепился, словно клещ, раз за разом атакуя Когтями и устраивая льву бесплатную стрижку гривы вместе со скальпом.

Наконец, от безысходности Паладин завалился на спину, пытаюсь раздавить меня всей своей массой, так что пришлось мне отцепляться и снова разрывать дистанцию. При этом я снова увидел потянувшиеся от топора в моём направлении красные щупальца, но на этот раз успел отскочить на безопасное расстояние и урона не получил. Я осмотрел своего сидящего на траве соперника и остался весьма доволен. Вот это уже совсем другое дело! Вся морда у льва была ис-

полосована порезами и покрыта кровью, кровоточил и широкий разрез на горле.

Сидящий на траве König_der_Tiere IX снова обратился к крылатому арбитру, выкрикнув фразу на немецком, и на этот раз Виги перевела сказанное:

– Твой соперник уже второй раз жалуется, что его крылатая помощница не раздаёт положенные бонусы, магические руны Веи не работают. Предполагает воздействие на фамиляра непонятной магией. Но администратор снова ответил, что не видит никакого магического вмешательства, и в игре вообще нет механизма воздействия на чужих фамиляров.

Такой ответ администратора моего соперника откровенно не удовлетворил. Окровавленный лев витиевато ругнулся по-немецки и ещё почему-то по-русски, и попробовал подняться с земли. Вставать ему я не мешал, но когда соперник попытался воспользоваться лечебной магией, я был начеку и снова оказался за спиной у льва. На этот раз я схватился за длинный красный плащ и накинул его льву на голову, закрывая обзор. Несколько раз ударил Когтями, а затем подобрал валяющуюся тут же на траве ловчую сеть и накинул её сверху, запутывая оппонента и лишая подвижности.

Навык Ловчая Сеть повышен до третьего уровня!

Навык Когти повышен до тридцать пятого уровня!

Попытавшийся скинуть сеть лев наоборот ещё сильнее запутался в ней, затем его лапы заплелись, König_der_Tiere IX споткнулся и рухнул наземь. Я получил подавляющее пре-

имущество и смог теперь атаковать врага, не получая урона в ответ. Настала пора заканчивать затянувшееся сражение и добивать моего соперника! Я нанёс несколько ударов Когтями, затем неторопливо отошёл к валяющемуся на полене обезглавленному варану и вырвал из его тела один из длинных деревянных кольев. Подошёл к бестолково барахтающемуся льву и, примерившись, расчётливо вонзил импровизированное заточенное копьё сквозь сеть и ткань плаща прямо в глаз зверчеловеку! Рёв серьёзно раненного льва едва не оглушил меня, плащ моментально обильно пропитался тёмной кровью.

Когда я наносил следующие удары Когтями, König_der_Tiere IX уже даже не пытался сопротивляться. И хотя мой соперник оставался ещё жив, я посчитал дело сделанным и... допустил ошибку, расслабившись и обернувшись в поисках ещё одного деревянного кола, чтобы наконец-то прикончить оказавшегося удивительно живучим полульва.

– Попался!!! – König_der_Tiere IX внезапно сорвал с башки и многократно порванную ловчую сеть, и пропитанный кровью плащ, притянул меня к себе своей когтистой львиной лапой, уставившись на Пса единственным уцелевшим глазом. – Всё-таки я победил!!!

Испугался ли я в этот момент? Ещё как!!! Но я безмерно удивил противника тем, что не стал мериться с ним Силой и пытаться вырваться из крепких львиных объятий. Вместо

этого Пёс усмехнулся прямо в лицо противнику, достал с пояса огненную гранату и чиркнул пропитанный горючей смесью фитиль о шершавый участок на керамической поверхности бомбы.

– Что ж, враг мой, это был отличный бой! После такого и погибнуть не страшно! Встретимся вместе в Валгалле!

Я демонстрировал врагу готовность умереть, но вот ужас, отразившийся на морде льва, наглядно показал, что сам König_der_Tiere IX умирать и отправляться в Валгаллу не собирался. Лев тоненько запищал, разжал когтистые объятия и судорожно попытался отпихнуть меня всеми своими четырьмя лапами. Ну уж нет, не для того я поджигал гранату! Глядя льву прямо в глаза и продолжая весело улыбаться, я аккуратно вложил огненный снаряд прямо в широкий металлический ворот рыцарского доспеха, и только после этого расцепил объятия и отпрыгнул от скулящего от ужаса врага. Гулкий взрыв за моей спиной подтвердил, что граната сработала.

Странно только, что опыта почему-то не дали за соперника высоченного пятьдесят седьмого уровня. Я обернулся, ожидая увидеть раскиданные по поляне кровавые ошмётки и фрагменты одежды, но... обнаружил своего соперника живым!!! Да, Льву-Паладину конкретно досталось, от его вычурных рыцарских лат остались лишь порванные фрагменты, полоска жизни игрока сократилась почти до нуля, но прочная кольчуга на теле зверчеловека спасла его от смер-

ти.

– Да сколько же у тебя хитпоинтов?! – возмутился я и быстрым рывком переместился к оглушённому и похоже временно не ориентирующемуся в пространстве игроку.

Выбил ударом ноги топор из лапы сидящего на земле льва, уклонился от его вялой неуклюжей попытки ударить меня треугольным щитом и приставил когти к оголённой шее врага. Вот и всё. Можно было в любую секунду прикончить Льва-Паладина и получить целый океан очков опыта, но я... почему-то медлил. Это странно и нелогично, но я передумал убивать соперника. Один раз я его уже убивал и лишил всего, что игрок заработал за четыре долгих года игры. И потому я чувствовал себя перед ним виноватым и не хотел усугублять свой моральный долг перед ним. Вот только как бы теперь донести это всё до игрока, не углубляясь в прошлое наших персонажей?

Убедившись, что König_der_Tiere IX находится в сознании и понимает своё незавидное положение, я встретился с ним взглядом и проговорил суровым, но в то же время возвышенным голосом.

– Ты оказался достойным противником и храбро сражался. Я не хочу тебя убивать. И потому предлагаю тебе сдаться, тем самым ты сохранишь жизнь себе и своей уникальной крылатой помощнице. Ты сможешь продолжить игру, а твои раны со временем исцелятся.

Одноглазый окровавленный лев похоже не сразу поверил

своим ушам и долго молчал, потом оглянулся на своих соратников, замерших и с волнением ожидающих решения лидера. После чего проговорил громко и чётко.

– Пёс, я сдаюсь!

Я убрал когти от горла льва и протянул тому лапу, помогая встать. Моего соперника пошатывало, но он нашёл в себе силы одобрительно похлопать меня по плечу и проговорить с благодарностью и уважением.

– В наши дни огромная редкость встретить достойного благородного врага. Рад, что ты оказался из таких. Что же насчёт моей пикси... – König_der_Tiere IX брезгливо скривился, словно речь зашла о чём-то неприятном, – Вея предала меня и перестала поддерживать в бою. Я не смогу ей доверять, и такая ненадёжная помощница мне больше не нужна. Забирай её себе, Пёс, раз уж ты так печёшься о жизни маленьких крылатых пикси!

Внимание! Игрок König_der_Tiere IX предлагает вам торговый контракт: игровая помощница пикси Вея (разблокировано 11 скинов, имеется три магические руны) за 1 медную монету.

Глава двадцатая.

Вечер второго дня

Пятьдесят два процента. Именно столько зрителей положительно оценили прошедший поединок между Псом и König_der_Tiere IX, сорок восемь же процентов остались недовольны. Крылатый администратор игры, тоже откровенно расстроенный и явно ожидавший куда лучшей оценки необычного зрелища, прокомментировал результаты, не скрывая раздражения.

– Проявление милосердия и сохранение жизни сопернику – не тот итог, который желали увидеть зрители от поединка насмерть двух играющих на «хардкоре» игроков. Да и компания, когда согласилась на трансляцию вашего поединка и оплатила показ на коммерческих каналах, рассчитывала совсем на другое. Расходы не окупились, и кто-то должен за это ответить...

Я лишь молча кивнул и понуро опустил голову. Сам не знаю, что на меня нашло, и почему в последний момент решил сохранить сопернику жизнь. Столько потенциального опыта упущено! Как минимум на два новых уровня персонажа бы хватило. С другой же стороны, жестокий и безжалостный Ассасин Шэдоу Кейн никогда так не поступал, совершенно не в его привычках было упускать подраненную добычу.

чу. Наоборот, раненого или пытающегося сбежать из схватки соперника Шэдоу Кейн упорно преследовал и всегда добивал, отчасти из-за чего и заслужил свою зловещую репутацию. Так что если у кого-то из админов или зрителей и могли ранее зародиться подозрения о сходстве игры Пса из Забытой Стаи с тем перманентно забаненным персонажем, сейчас эти предположения совершенно точно должны были развеяться.

Админ недовольно покачал головой и отвернулся. Ну да, Пёс не оправдал ожиданий собравшейся в Колизее обезумевшей толпы, опьянённой видом крови и предвкушавшей смертельной исход схватки двух гладиаторов. Показал себя излишне мягким и великодушным, испортил кровавое зрелище, что привело к финансовым потерям для корпорации «Расколота Империя Онлайн». Потерям наверняка небольшим, но всё равно неприятным и раздражающим для корпорации, привыкшей всюду получать лишь прибыль. Зато теперь от Пса должны отстать, общий интерес ко мне и «Розовым Лисяткам» несколько снизится, что в целом будет мне только на руку.

Подошедшая ушастая лисичка Алиса подёргала Пса за запястье, привлекая внимание и вырывая из размышлений, после чего маленькая Лекарь проговорила с тревогой в голосе.

– Пёс, а тебе тоже не пришёл выигрыш со сделанной ставки на твою победу? На форуме игры пишут, что выплаты никому не поступили.

Я отрицательно помотал зубастой башкой. Нет, выигрыш пока что не пришёл, я бы заметил пополнение кошелька и сразу же отдал деньги Лекарю. Юная Алиса кивнула.

– Так и думала! По совету Мираниссы почитала на форуме, что пишут зрители о поединке. Мол, это была всего лишь постановка, а не реальный бой. Что такой итог схватки участники обговорили заранее, чтобы сорвать высокий куш на ставках тотализатора. Но это же неправда! Я не знала результат заранее и просто верила в тебя, Пёс! Вот только эта глупая версия набирает популярность. На форуме даже предполагают, что выплат нет именно потому, что администрация «РИО» раскрыла это мошенничество со ставками.

Я постарался успокоить юную спутницу и даже осторожно погладил ушастого лисёнка по холке, очень при этом надеясь, что такой дружеский жест никто не расценит как домогательство к малолетке. Сама Алиса нисколько не возражала и даже наоборот заулыбалась. Вообще, ни по поведению, ни по голосу совершенно не ощущалось, что юная Лекарь переживает из-за неполученного выигрыша. Хотя представляю, как на самом деле нервничала моя юная спутница. Там же четыреста с лишним золотых монет! Хватило бы экипировать её Лекаря сплошь в редкие и уникальные вещи, да ещё и осталось бы на магические эликсиры и свитки! При мыслях о деньгах я невольно с тоской посмотрел на свой кошелёк. Монет там фактически не осталось, завалилось лишь несколько медяков, которых не хватит даже на оплату про-

живания в гостинице. А нужно ведь новую алхимическую бомбу покупать взамен потраченной...

– Все предположения насчёт «договорняка» это чушь, конечно, – успокоил расстроенную Алису и меня заодно слышавший наш разговор крылатый администратор. – Сотрудники финансовой службы уже всё проверили и не нашли никаких признаков сговора. Выплаты поступят в ближайшие десять минут. А чтобы успокоить возмущающихся на форуме игроков и убрать последние сомнения в честности поединка...

Крылатый ангел подошёл к израненному полульву, которому сотоварищи из группы «Наследников Нибелунгов» оказывали медицинскую помощь. Склонился над раненым, что-то пафосным голосом произнёс на немецком, я ни слова не понял, после чего... неожиданно пронзил грудь сидящего на земле игрока возникшим в руках ангела огромным пылающим мечом!!! Администратор убил играющего на «хард-коре» игрока!!!

Я даже вскрикнул от неожиданности. На остальных собравшихся на поляне хладнокровное убийство König_der_Tiere IX тоже произвело сильнейшее впечатление, Миранисса Лучезарная так и вовсе завизжала от ужаса. Свершив казнь, грозный ангел убрал меч и объяснил свои действия:

– Условием показа поединка на коммерческих каналах была смерть проигравшего игрока. Именно такой итог

König_der_Tiere IX обговаривал с директорами, обещая необычное зрелище, и именно под таким условием подписывался. Я просто выполнил уговор, раз Пёс это не сделал.

Я с трудом подтянул упавшую челюсть. Жёстко, однако... А между тем суровый администратор вдруг повернулся в мою сторону, внимательно осмотрел меня и сделал шаг ближе. Коленки у меня задрожали. Ещё до того, как светящийся ангел заговорил, я уже понял, что ничего хорошего от него не услышу.

– Пёс из Забытой Стаи, поединок не оправдал ожиданий зрителей, а такой итог едва ли можно назвать положительным. Тебе решено оставить вторую уникальную помощницу, пикси даже смогут летать вдвоём одновременно, хотя бонусы ты будешь получать только от одной. Но это единственная награда от компании, других подарков не будет.

После этих слов светящаяся фигура исчезла, заодно унеся в неизвестном направлении и всю лишившуюся лидера команду «Наследников Нибелунгов». Я нервно сглотнул и сел на землю, поскольку лапы совершенно не держали. На какой-то миг, когда недовольный ангел рассматривал меня, мне показалось, что следующим казнённым после полульва игроком стану я, как не оправдавший ожиданий директора корпорации. В этот раз смерть прошла мимо, показав свою силу и лишь слегка задев меня своими одеждами. Но подобной ошибки с милосердием и пощадой проигравших допускать в будущем точно не стоит. В рекламном ролике

игры Пса представили как жестокое кровожадное чудовище, именно такой игры от меня ждут и зрители, и организаторы турнира новичков. И потому, хочу я того или нет, придётся соответствовать этому описанию.

* * *

Семнадцать купленных предыдущим хозяином для Вейскинов, в большинстве своём, оказались вариантами с минимальным количеством одежды на крылатой девушке, топлес или вообще без одежды, но зато с кляпом во рту. Не ожидал такого от погибшего полульва, который лично на меня произвёл впечатление серьёзного и мотивированного лишь на конечный результат игрока. Поэтому первым делом я вернул Вее вариант «по умолчанию» в скромном платьице и неприметно серой, чтобы порхающая перед глазами крылатая девица меньше отвлекала от игры, заодно в настройках убрал показ своих помощниц другим игрокам. Новенькая попыталась было спорить и рассказывать о своей неземной красоте, которую непременно нужно демонстрировать миру, но неожиданно на мою сторону встала Виги и объяснила сестре принятые здесь правила поведения.

Уникальной способностью Вей было непрерывное лечение хозяина и мгновенное снятие эффекта отравления. Лечение было достаточно слабеньким, зато постоянным и не требующим расхода эликсиров или свитков. Удобно, хотя

способность другой моей помощницы Виги обнаруживать находящихся в скрытном состоянии противников казалась более полезной. А вот магические руны Веи меня обрадовали. «Агрессор»: плюс три процента к шансу нанесения критического урона. «Кровожад»: каждый четвёртый твой удар сопровождается нанесением противнику кровотечения. «Везунчик»: все проверки на уклонение, парирование или избегание урона проходят с повышенным шансом на успех. Стоила каждая такая руна по пятьдесят золотых монет и была максимально эффективной из доступных игрокам ниже восьмидесятого уровня, так что на свою помощницу König_der_Tiere IX не поскупился.

Вариант продать одну из двух пикси для решения всех своих финансовых проблем я даже не стал рассматривать. Вея – мой заслуженный трофей, а Виги так и вовсе стала неотъемлемой частью игры Пса, боевой подругой и незаметной разведчицей. К тому же мне не доводилось слышать об игроках «РИО» сразу с двумя уникальными игровыми помощницами, и ощущать свою особенность было чертовски приятно! Переключаться между Веей и Виги можно было фактически мгновенно, и сразу же начинал действовать совершенно другой набор магических рун. Напрашивалось использовать Вею во время сражений и для лечения, а её сестру Виги как основную помощницу во время путешествий или исследований опасных подземелий. Именно такой вариант я предложил миниатюрным крылатым сёстрам, и обе приняли

мой выбор, лишь попросили меня не лишать их возможности общаться меж собой.

Алхимическую бомбу пришлось покупать в городе Волчьих Шахты, без неё гнездо богомоллов не разрушалось, и квест не считался завершённым, хотя мы перебили всех тварей и собрали все обнаруженные в подземном лабиринте яйца. Раскошелилась на бомбу за всех «Розовых Лисят» наша маленькая Лекарь, довольная и едва передвигающая лапки из-за перегруза от наполненного золотыми монетами кошелька. Я даже посоветовал юной спутнице отнести деньги на хранение в банк, поскольку воров в Волчьих Шахтах хватало, и даже сам лично сопроводил лисичку-фенька до отделения гномьего банка.

На дорогу туда-обратно, повторную зачистку логова богомоллов и соседнего леса от успевших возродиться опасных тварей, на возвращение в Волчьих Шахты и сдачу квеста в Гильдии Наёмников ушёл остаток дня. Мои спутники настолько устали и эмоционально вымотались за этот насыщенный событиями бесконечный день, что желали лишь добраться до таверны «Последняя Трапеза» и наконец-то выйти из игры. Я даже не стал предлагать им брать новый квест в Гильдии Наёмников, и уж тем более идти на опасный перекрёсток дорог к «Постоялому двору Ворха» – знал, что мои друзья однозначно откажутся.

К тому же тролль Грым, и в обычное-то время немногословный, после встречи с «Наследниками Нибелунгов» со-

всем что-то скис и всё время молчал. Я думал, что причиной является смена подрасы и новое тело, к которому тролль никак не мог привыкнуть. Всячески пытался подбадривать нашего гиганта-силача, но результата не было, тролль всё равно хандрил и молчал. Миранисса Лучезарная по секрету объяснила причину, когда Грым отдалился и не слышал нашего разговора. Оказывается, её молчаливый приятель поставил все свои, а заодно и все её деньги, на победу полульва König_der_Tiere IX в том злополучном поединке насмерть. Он даже заложил свою обезьянку-пета в игровом чате, поставив возможность выкупа Лесной Мартышки 77-го уровня в течение суток и надеясь вернуть средства с хорошими процентами. В результате тролль проигрался в пух и прах, оставшись должен эльфийке пять золотых монет. Нет, совсем уж без денег мои спутники к концу дня не остались – что-то они получили с продажи лута и многочисленных разделённых поровну между «Розовыми Лисятами» лапок богомоллов, да и награду за выполненный квест Гильдия Наёмников нам исправно выплатила, но настроение у тролля было серьёзно испорчено.

Я не стал признаваться Грымму, что мне известна причина его плохого настроения. Не стал и пенять приятелю за то, что тот совершенно не верил в лидера «Розовых Лисят» и поставил деньги на мою смерть. Лишь проводил Мираниссу Лучезарную и Грыма до снимаемой ими на двоих комнаты в таверне «Последняя Трапеза» и выразил надежду, что зав-

тра тролль будет в лучшем настроении, и мы снова периодически будем слышать его непонятные рыки и переводы сказанного эльфийкой, без чего сегодня вечером было откровенно неуютно. Затем я проводил до комнаты и Алису, личичка-фенёк зевала от усталости и потому отложила закупку новой экипировки на завтра. Всё, из всей команды «Розовых Лисят» в игре остался только я.

* * *

Десять игровых часов, учитываемых в турнире новичков, давно прошли. На весь получаемый Псом опыт шёл уже пятидесятипроцентный штраф, шанс выпадения ценного лута также был снижен. Тем не менее, я не торопился выходить из игры. Оставалось ещё одно важное дело, которое хотелось закончить перед окончанием игровой сессии: я пообещал десятнику-хаджиту из городской стражи встретиться с ним вечером в таверне «Драконья Глотка» и обсудить какую-то не совсем законную, но хорошо оплачиваемую работу. А потому я сидел в таверне за массивным и грубым, липким от слоя грязи столом, медленно цедил из глиняной кружки самое дешёвое пиво и внимательно следил за расположившимися за соседними столиками и проходящими мимо меня посетителями, но особенно за своим кошельком.

Да, воров в «Драконьей Глотке» хватало, несмотря на близость таверны к зданию городской стражи. Среди двух сотен

находящихся в большом обеденном зале игроков и НПС я насчитал как минимум четырёх карманников, а среди игроков в кости заметил одного НПС-шулера. Подозрительно себя вела ещё как минимум дюжина посетителей и, скорее всего, среди них хватало представителей криминального мира. Одному пареньку-хаджиту, неосторожно позарившемуся на кошелёк Пса, я показательно с хрустом сломал руку в локте, после чего воры от меня отстали. За столик к злобно скалящемуся Палачу с репутацией серьёзного бойца никто не садился, НПС-проститутки меня сторонились и не предлагали свои услуги, и даже разносчица пива обходила меня стороной.

Тем удивительнее было обнаружить Мисти Ури в сером походном плаще с капюшоном, в какой-то момент просто проявившуюся на лавке напротив меня с ТОЙ САМОЙ бутылкой ликёра «Любовь и Страсть» и двумя бокалами в лапах. Значит, после возвращения в город девушка побывала уже в своём тайном убежище, нашла оставленные мной букет, картину и вино, наверняка обнаружила и пропажу металлической шкатулки. Интересно, что опасная Соглядатай 78-го уровня предпримет теперь? Если бы Мисти Ури хотела меня убить, то не стала бы показываться на глаза, а подстерегла бы Пса на выходе из таверны или в одной из тёмных улочек ночного голода. За прошедшие сутки я хоть и набрал десять уровней и неплохо прокачал боевые навыки, но по-прежнему едва ли смог бы справиться со столь опасным и

высокоуровневым противником.

– Открой, – хвостатая девушка протянула мне бутылку.

Я молча взял бутылку в лапы, использовал острый коготь, и корковая пробка подалась с чпокающим звуком. Затем молча разлил вино по бокалам и протянул один волчице. Никаких тостов или чоканья бокалами не было. Свой я быстро осушил одним глотком, моя же собеседница наоборот долго смаковала вкус и разглядывала меня сквозь бокал с тёмно-красным словно кровь ликёром.

– Действительно хорошее вино, – наконец-то определилась со вкусовыми ощущениями и быстро допила ликёр волчица. – Должна признать, у тебя неплохой вкус, Пёс из Забытой Стаи. Даже странно для селянина, всю жизнь проводящего в хлеву вместе с животными. Кстати, я сегодня побывала в посёлке «Золотая Нива»...

Волчица не закончила фразы и неожиданно замолчала.

– И? – поторопил я её, поскольку Мисти Ури что-то не спешила продолжать.

– До меня там побывал отряд «Стальной Короны». Твой дед Кайл Миори повешен на воротах посёлка, его дом сожжён. Мою сестру Рею Ури посланники магистра схватили и увезли с собой.

Рея похищена?! Хотя странно, в голосе Мисти Ури я не услышал абсолютно никакого волнения за младшую сестру. Словно Мисти рассказывала про урожай ягод в соседнем саду, а не говорила о похищении сестры опасными эмиссарами

«Стальной Короны». Хотя сама Мисти Ури тоже из «Стальной Короны», так что возможно представляет, зачем Рея Ури понадобилась похитителям. Едва ли скромная деревенская девушка могла знать что-либо важное про Пса и Забытую Стаю, да и вся «вина» Реи Ури заключалась лишь в том, что она один раз подлечила меня. Как-то слишком мелко, чтобы за такой пустяк бросать в тюрьму или казнить. Хотя неплохо было бы это уточнить.

– И где Рея Ури сейчас? Наверняка ты это знаешь. По глазам вижу, что точно знаешь. Твоей сестре грозит опасность? – стал наседавать я с вопросами на Мисти Ури, но в ответ получил лишь серию встречных вопросов.

– Расскажи, Пёс, какое тебе вообще дело до моей сестры? Рея Ури отказалась идти за тобой и предпочла остаться в посёлке, так почему ты не оставишь мою сестру в покое и вообще интересуешься её судьбой?

– *Осторожно, Пёс!* – хором произнесли обе мои крылатые игровые помощницы. – *Неверный ответ может спровоцировать собеседницу на атаку.*

Предупреждение было весьма своевременным, я прикусил язык и задумался над ответом. Понятно, что не стоило рассказывать НПС о полученном мною квесте – Мисти меня бы просто не поняла. Не нужно было и говорить о разблокированной линии романтических отношений с младшей сестрой Соглядатая, не знаю уж точно почему, но это была ошибочная линия поведения. Но тогда что говорить? Я на-

чал осторожно издалека, внимательно наблюдая за реакцией опасной собеседницы.

– Всю жизнь меня считали изгоем. Меня окружали лишь враги, видящие во мне потенциальную угрозу из-за некой преступной «Забытой Стаи», в которой якобы состояли мои предки, но про которую мне никто ничего не рассказывал. Даже дед Кайл категорически избегал рассказов про Забытую Стаю и лишь повторял, что мне нужно покорно терпеть унижения и вести себя тише воды ниже травы, чтобы выжить. Долгие годы именно так я себя и вёл, но лучше почему-то не становилось. Наоборот, соседи всё сильнее чурались меня, а дети шамана регулярно до полусмерти избивали меня и сажали на цепь, словно животное. И вот на фоне этого беспросветного отчаяния жительница посёлка Рея Ури однажды вдруг отнеслась ко мне по-доброму и вылечила после того, как сын деревенского шамана в очередной раз избил меня.

Я сделал паузу в рассказе и повторно наполнил бокалы ликёром, Мисти послушно взяла свой и пригубила. Я тоже выпил и продолжил.

– Твоя сестра – милое и прелестное создание, к тому же невероятной красоты девушка. До того, как встретил тебя, я вообще считал Рею Ури самой красивой девушкой на свете. Но я ни разу даже намёком не признавался ей в своих тёплых чувствах. Вчера сыновья шамана зашли слишком далеко и один за другим все четверо попытались меня убить.

Естественно, я сопротивлялся. Впервые я перестал покорно терпеть побои и одного за другим убил своих давних обидчиков. Хью, Брайн, Рурх, а затем и старший Арви Тор. Все они полегли от моей руки. Естественно, оставаться в посёлке «Золотая Нива» после такого было невозможно, и я решил уйти. И для меня стало большим сюрпризом, что твоя сестра Рея вдруг захотела идти за мной. Но я понимал, что сопровождать такого изгоя – не лучшая затея для милой и доброй девушки. А потому предложил Рее остаться в посёлке и всё хорошенько обдумать, но если её решение не изменится, встретиться со мной в городе Волчьих Шахты. Дальше ты знаешь. В городе я встретил тебя, а Рея Ури так и не пришла на условленное место встречи.

Моя собеседница долго молчала и крутила в лапе опустевший бокал. Потом опустила морду и проговорила печальным голосом.

– Рея Ури всегда была излишне легкоранимой, наивной и доверчивой. Её бросало из крайности в крайность. Вчера сестра готова была идти за тобой хоть на край света, а сегодня, когда эмиссары «Стальной Короны» наговорили ей про тебя чёрте чего, люто возненавидела и наверняка готова перегрызть тебя глотку своими зубами. Пёс, знай, что Рея Ури добровольно вступила в ряды «Стальной Короны» и решила пройти обучение боевым навыкам в Вульфберге – главном штабе нашей организации. Боюсь, что при вашей следующей встрече ты не узнаешь мою младшую сестру, а во всём ми-

ре не будет никого желающего тебе смерти больше, чем Рея Ури. И за то, что ты её бросил, и за то, что ты – потомок преступников из «Забытой Стаи».

Задание «Сердце волчицы» обновлено. Вызовите Рею Ури из учебного центра «Стальной Короны» в Вульфберге и убедите девушку идти с вами.

Класс задания: Редкое, персональное.

Описание: у вас только восемь дней на то, чтобы выполнить своё обещание и встретиться с полуволчицей Реей Ури.

Награда: 7500 очков опыта, НПС-Спутница полуволчица Рея Ури (Ассасин 25-го уровня), магический камень «Сердце Волчицы» (свойства неизвестны).

О как! Судя по описанию квеста, Рея Ури уже активно приступила к тренировкам и качает уровни со страшной силой. А ещё у моей деревенской подружки игровой класс сменился с мирной Охотницы на жутковатого Ассасина. Похоже, действия Пса (а точнее его бездействие и нежелание брать с собой) девушку сильно задели, и Рея жаждет мести. Или виной всему то, что мои предки являются ненавидимыми всеми преступниками из Забытой Стаи? Я задал этот вопрос Мисти Ури, особо даже не надеясь на ответ. К моему большому удивлению, ответ последовал. Мисти потребовала налить ей ещё ликёра и принялась рассказывать.

– Забытая Стая – это вовсе не преступники в обычном понимании. Никого они на дорогах не грабили, кошельки у

ротозеев не подрезали, и скот у селян не угоняли. Наоборот, когда-то это был очень сильный и уважаемый клан с названием Пасуккун, что переводится с древнего языка как «Хранители». Веками именно бойцы клана Пасуккун охраняли членов королевской семьи Хвайт Панг, и не было в королевстве зверолодей более надёжных и верных защитников. Но однажды всё изменилось. Старшая дочь короля принцесса Вилена Своенравная влюбилась в своего телохранителя Амира Гордого, и её чувства не остались безответными. Через какое-то время скрывать запретную связь стало невозможно, поскольку живот принцессы стал заметно округляться, и ей пришлось признаться во всём отцу. Король Нумиру Пятый был поставлен перед непростым выбором. Семья Пасуккун, хоть и была достаточно многочисленной и уважаемой, не входила число родов высшей знати, и такой брак считался бы мезальянсом, что вызвало бы недовольство среди «истинной» знати. Но именно дети старшей принцессы Вилены в случае её законного брака с избранником Амиром становились главными претендентами на трон королевства зверолодей, поскольку у других сыновей и дочерей Нумиру Пятого своих детей тогда ещё не было, а наследники второй и третьей линии уступали в приоритете.

Я молчал и слушал во все уши, пользуясь столь редкой возможностью узнать правду о Забытой Стае. Не забывал при этом доливать ликёр собеседнице в бокал, и Мисти тут же всё послушно выпивала. Хвостатая девушка быстро хме-

лела, и её язык всё сильнее развязывался.

– Не знаю, что решил бы король, но случилось именно то, что случилось. Следующей же ночью король Нумир Пятый был убит, как погиб и его старший сын Куро, и двое дочерей, а также ещё несколько родственников из королевской семьи. В случившемся моментально обвинили приставленных к убитым телохранителей – мол, таким образом клан Пасуккун расчищает себе дорогу к трону. Весь род Пасуккун был объявлен преступниками, на его членов началась большая охота, к которой присоединились абсолютно все знатные рода королевства. За короткое время были перебиты фактически все взрослые члены клана «Телохранителей», погиб и возлюбленный принцессы Амир Гордый. Детей «Хранителей» кого-то пощадили как слишком маленьких и не представляющих опасности, как твоего деда Кайла, но основную массу также истребили. Сама принцесса Вилена Своенравная сбежала и затерялась, за все следующие годы её так и не нашли. Но перед бегством Вилена успела совершить то, чего ей до сих пор не может простить нынешний король: прошла обряд коронации в главном столичном храме Богини-Волчицы, поскольку после смерти отца и старшего брата именно старшая дочь являлась законной наследницей трона государства.

Тут к нашему столику подошёл хозяин заведения и, недовольно указывая толстым когтистым пальцем на практически пустую бутылку эльфийского ликёра на столе, сообщил

раздражённым голосом, что со своим алкоголем приходиться в его таверну нельзя. Уже основательно поддтая Мисти Ури неверными дрожащими пальцами расстегнула завязки своего плаща и верхние пуговицы светлой рубахи, продемонстрировав серебряный жетон «Стальной Короны» со словами «Мне можно!». Чешуйчатый драконоид скорчил обиженную гримасу, но спорить с представителем секретной службы короля не стал, развернулся и хотел было уходить. Но я остановил его.

– Трактирщик, ты прав, вот тебе за беспокойство, – горсть серебра перекечала в лапу драконоиду. – Прикажи своим девкам принести нам ещё бутылку вина. Но только самого лучшего! И поесть чего-нибудь пусть тоже принесут. Мясо, рыбу, сыр, пусть тащат всё, что найдут.

– Будет исполнено, господин Палач!

Хозяин заведения низко мне поклонился и поспешил выполнять заказ. Мисти Ури же допила остатки ликёра прямым из горлышка бутылки и наклонилась ко мне, едва не вывалив свои груди на стол из расстёгнутой рубахи.

– Шикуюешь, Пёс? Что, много денег? Смотрю, ты даже побрезговал моим серебром, не стал брать из тайника.

Я ответил, что вовсе нет, избытком монет не страдаю, но ради столь редкой возможности посидеть с прекрасной девушкой никаких монет мне не жалко. Причём я вовсе не кривил душой, когда говорил о своих финансах. Выставленное на аукционе щупальце тусотеутиса никого из игроков

пока что не заинтересовало, не было сделано вообще ни одной ставки. Лута с конкурирующей команды мне почти не досталось, а после сдачи квеста и продажи местному Алхимику лапок богомола и закупки у него же лечебных эликсиров взамен потраченных, в кошельке Пса сиротливо лежали одна золотая и шесть серебряных монет. Нечего было и думать купить на это новую экипировку на мой пятьдесят первый уже уровень, но зато с шиком посидеть в таверне такой суммы более чем хватало.

А между тем комплимент насчёт красоты подействовал, Мисти Ури довольно заулыбалась и даже слегка покраснела, особенно когда проследила мой взгляд в своё глубокое декольте, где расстёгнутая рубаша лишь наполовину скрывала две симпатичные округлости. Однако оправлять оплошность и застёгивать обратно пуговицы волчица не стала и даже, лукаво улыбаясь, расстегнула ещё одну пуговку.

– Пёс, ты повысил уровень отношений с Мисти Ури до дружелюбия, – сообщила мне крылатая Виги. – Разблокирована линия романтических отношений с ней. Но между тем, когда Мисти наклонилась к тебе, а ты глазел лишь на её готовые выпрыгнуть из одежды сиськи, волчица обокрала тебя.

Что? Не показывая на морде никаких эмоций, я открыл инвентарь и осмотрел свои вещи. Кошелёк оказался на месте, это радовало. Зато отсутствовала плоская металлическая коробочка, которую я взял из тайника в убежище самой

Мисти. Она украдала лишь украденное мной, не взяв больше ничего из моих вещей. Ладно, ещё не конец вечера. Сейчас принесут ещё вина, и судя по той скорости, с какой волчица напивалась, как бы мне вообще ни пришлось нести Мисти до её жилища на чердаке башни.

Вино вскоре действительно появилось, какая-то пахнущая полынью настойка, и я тут же разлил алкоголь по бокалам. Полуволчица с готовностью выпила, после чего над её головой появилась метка «Опьянение». Девушка глуповато захихикала, после чего встала, обошла стол и уселась мне на колени. С такого ракурса открывался весьма пикантный вид на женские груди, но я не стал распускать лапы, хотя и видел по лукавым глазам собеседницы, что она была вовсе не против ласки. Я лишь обнял Мисти Ури за плечи, и девушка положила голову мне на плечо. Предложил моей собеседнице продолжить рассказ о Забытой Стане, и Мисти Ури на удивление легко согласилась, хотя язык у неё уже заплетался.

– После коронации Вилена Своенравная стала королевой зверолодей, а её будущие дети и ближайшие родственники, в том числе по линии погибшего жениха, главными претендентами на трон. Конечно же, остальных наследников такое положение дел не устроило. Поскольку королева Вилена сбежала, прошла вторая коронация, на которой главой государства был объявлен нынешний король Джуним Седьмой, двоюродный племянник предыдущего монарха. Вся информацию о клане Пасуккун старательно вычистили из всех доку-

ментов, память о древних телохранителях королевской семьи выжгли из народа калёным железом. Теперь они не более чем «Забытая Стая» – древний полузабытый миф о кровожадных и бесстрашных бойцах, правду же мало кто помнит. А между тем, учитывая немногочисленность выживших потомков Забытой Стаи и откровенно шаткие позиции нынешнего короля, каждый выживший потомок членов Забытой Стаи – претендент на трон зверолодей. Подумать только, я пью с самым настоящим принцем!

Выполнено задание «Забытая Стая»

Вы – потомок древнего рода Пасуккун, верных хранителей королевской семьи, и законный претендент на трон зверолодей. Показатель Легитимности 0%.

Повысьте показатель Легитимность, вербуя сторонников из числа знати, военных лидеров, а также правителей городов и посёлков зверолодей. Показатель Легитимности 25% открывает возможность объявления войны за трон. Показатель Легитимности 51% открывает процесс самопроизвольного перехода колеблющихся под ваши знамёна. Показатель Легитимности 75% открывает возможность проведения официальной церемонии коронации. Показатель Легитимности 100% заканчивает войну за трон и делает вас единственным королём зверолодей!

Получено 45000 очков опыта

Получен пятьдесят второй уровень персонажа!

Получено девять свободных очков характеристик!

Я снова и снова перечитывал строки игрового сообщения. Офигеть, конечно. Я – принц и претендент на трон одного из семи королевств зверолов. Вот только оно мне вообще нужно???

Глава двадцать первая.

Убийцы меня нашли

Вторая бутылка стала откровенно лишней для Мисти Ури. Хоть на столе в изобилии появилась закуска и горячее, Соглядатай «Стальной Короны» уже успела основательно «наклюкаться» и, как говорится «не вязала лыка». Волчица лишь глуповато хихикала, лезла обниматься и целоваться, а потом и вовсе уснула, положив голову мне на плечо. Появившийся в конце-то концов в зале десятник-хаджит, оценив ситуацию, предложил поговорить о деле завтра рано утром, при этом он назначил мне встречу за городскими воротами на ведущей к горячим источникам дороге. Квест сразу же обновился с учётом нового места и времени.

Игровое задание обновлено. Зловещая Репутация (1 из 4). Класс: Необычное, классовое, цепочка.

Описание: встретьтесь ещё до восхода солнца на ведущей к горячим источникам дороге с десятником городской стражи по имени Подлый Кузь и выслушайте его.

Награда: 300 очков опыта, разблокирование новых территорий в городе Волчьи Шахты.

Собственно, больше меня ничего в игре не задерживало. Я подозвал хозяина таверны и, расплатившись за почти нетронутый ужин, спросил насчёт комнаты для полуволчи-

цы, поскольку тащить бесчувственную Мисти Ури в её убежище через весь город и взбираться на самый верх башни с телом хвостатой девушки было не самым разумным вариантом. Свободная комната нашлась, причём не так уж дорого, и я уложил Мисти на кровать, даже снял со спящей девушки мокрый плащ и сапоги. Загадочную металлическую коробку вытащил из сумки волчицы и забрал с собой, но больше ничего из вещей Мисти Ури брать не стал, хоть лапы и чесались присвоить себе серебряный медальон агента «Стальной Короны» и обнаружившиеся в кармашке на поясе девушки отравленные метательные ножи.

Пикси Вея, как выяснилось, умела снимать лишь эффект отравления, но от опьянения почему-то не спасала, так что меня слегка покачивало. Я видел наблюдающих за мной представителей криминального мира, как НПС, так и игроков, о находящихся в скрытном состоянии невидимках поблизости предупреждала и Виги, но связываться с Палачом никто из них не решился. Похоже, даже без выполнения квеста хаджита репутация у Пса была достаточно зловещей, так что воры и грабители рисковать не стали. Без приключений по улочкам погружённого во тьму города я добрался до своей комнаты в гостинице «Последняя Трапеза», закрыл игру и серьёзно задумался.

Весь мой изначальный план, не привлекая к своему персонажу особого внимания, двигаться к дереву миров Иггдрасиллю терпел крах. За две первые игровые сессии я почти не

сократил расстояние до дерева и теперь должен был или со всех лап спешить на восток, забросив все дела и висящие на мне задания, или уже сосредоточиться на текущих делах и надеяться, что «Розовые Лисята» смогут войти в число пяти лучших команд. Кстати, на каком мы сейчас месте по итогам соревнования новичков?

Я открыл форум игры, без труда нашёл посвящённую турниру новичков тему и... откровенно расстроился. Восемьдесят четвёртое место! «Розовые Лисята» едва вписались в число девяноста команд, сохранивших возможность участия в соревновании. Средний уровень у нашей команды был сорок третий, и это притом, что лидеры – команда «Китайские Драконы» – имела уже средний семьдесят второй уровень и состояла аж из девяти игроков! Команда же на восьмидесятом месте сейчас имела средний сорок девятый уровень. Завтра «Розовым Лисятам» придётся из кожи вон лезть, чтобы попасть в число восьмидесяти лучших и не быть отсеянными. А ведь дальше будет ещё сложнее, нужно будет попадать в число семидесяти, затем шестидесяти, пятидесяти лучших и так далее, причём с каждым днём соревноваться придётся со всё более сильными командами, чтобы не вылететь из турнира.

Честно говоря, верилось в итоговый успех «Розовых Лисят» с большим трудом. Лишь тролль Грым относился к соревнованию с должной серьёзностью и старался набирать опыт и уровни. Миранисса же, как мне показалось, больше

дурачились и просто наслаждались игрой, даже в моменты сражений с богомолами иногда отвлекаясь то на сбор цветов, но на поимку красивой бабочки. Про Алису и говорить не приходилось – несовершеннолетняя девчонка была самой слабой в команде, хотя не спору, поддержка Лекаря иногда оказывалась весьма своевременной и полезной.

Так может стоит действительно «забить» на этот дурацкий турнир и действовать в одиночку? А ещё это несвоевременное задание с Реей Ури. Как вообще возможно вытащить мою случайную подругу из тренировочного лагеря «Стальной Короны», где находятся сотни настроенных против Пса НПС?! Взять этот военный лагерь штурмом точно не получится, да и что я в итоге обнаружу, если каким-то немыслимым образом всё же доберусь до Реи Ури? Ненавидящую меня девушку-ассасина, которая наверняка сразу же попытается меня убить? Про ситуацию с борьбой за корону зверолодей и вовсе не хотелось думать. Ну какой из Пса наследный принц, если любой правитель города будет видеть в нём лишь опасного преступника, которого нужно немедленно уничтожить?

Так и не приняв никакого принципиального решения, я перекинул полотенце через плечо и пошёл в конец коридора умываться и готовиться к дневному сну. В гостинице в середине дня оказалось на удивление много народа, многие проживающие провожали меня заинтересованными взглядами. И хотя блокиратор метки я на этот раз не забыл, всё равно

чувствовал себя откровенно неуютно от такого внимания.

* * *

Разбудил меня настойчивый стук в дверь. Три часа дня, ну кому я вообще понадобился? Я поднял шторку и обнаружил в коридоре свою соседку Альбину. Молодая женщина увидела меня сквозь окно и приветливо помахала рукой.

– Пойдём вместе пообедаем, Григорий!

Собственно, почему бы и нет? Тем более что голодный желудок настойчиво напоминал о своём существовании. Я открыл дверь и, скрывая зевоту, поприветствовал свою знакомую.

– Поспешим, пока на кухне мало народу, – Альбина взяла меня за руку и потянула по коридору.

Мы разогрели в микроволновке остатки котлет, залили кипятком пюре быстрого приготовления и уселись за свободный столик. Насчёт «мало народу» Альбина ошиблась, на кухне было не протолкнуться. Разговор ни о чём не клеился, тем не менее я обратил внимание, что соседка оделась нарядно, сделала причёску и наложила макияж. Сегодня Альбина даже выглядела именно как молодая привлекательная женщина своих лет, а не как избитая судьбой потерянная личность, смирившаяся и не ждущая от жизни ничего хорошего. Сделал ей комплимент и получил неожиданное признание, что сегодня моя соседка празднует свой тридцать пятый

день рождения, а я – единственный человек, с которым доводится отмечать этот праздник.

– Извини, ты не предупредила заранее, я бы обязательно приготовил подарок...

– Это ничего, ты же не знал... – Альбина замолчала на полуслове и недовольно скривилась, поскольку за соседним столиком крупный ребёнок с явными признаками болезни Дауна на лице вдруг истерично заверещал во весь голос, отчего на кухне у многих даже заложило уши. – Григорий, здесь слишком шумно, не поговорить нормально. А пойдём погуляем в парк? Или давай сперва заглянем в мой номер, у меня там в холодильнике бутылка шампанского остывает, я и тортик купила по случаю дня рождения.

– Ты пытаешься клеиться к бедному студенту? – пошутил я с усмешкой, но столкнулся с озорными глазами соседки и понял, что моя шутка очень даже может оказаться правдой.

– А если и так? – улыбнулась Альбина, встала и предложила мне следовать за ней.

Первое, что сделала Альбина в своём крохотном номере капсульного отеля, это опустила пластиковые жалюзи и заперла двери изнутри. А потом... нет, вовсе не полезла в холодильник за обещанной бутылкой шампанского и тортом, а приспустила плечики своего платья, позволив одежде свободно упасть на пол. Моему взору открылись ажурные красные трусики и такого же цвета кружевной лиф на теле молодой и вне всякого сомнения привлекательной женщины.

– И как я тебе? – Альбина подняла руки, взбила попышнее рыжие вьющиеся волосы и повертелась, позволяя рассмотреть себя со всех сторон.

Тело молодой женщины было почти идеальным. Длинные ноги, стройное тело, все положенные природой округлости на месте. Портила впечатление разве что полувывцветшая нелепая татуировка на правом бедре, сделанная похоже чтобы скрыть длинный неровный шрам, а ещё на той же правой ноге отсутствовали пару пальцев – мизинец и соседний безымянный. Но это были сущие мелочи, не отменяющие общей приятной картины.

– Ты очень даже красивая и привлекательная! – признался я, хотел было ещё добавить комплиментов, но Альбина приложила палец к моим губам, призывая к молчанию.

– Ни слова больше! Презервативы в верхнем ящичке тумбочки. Достань их, пока я не выключила свет. И старайся делать всё тихо – тут очень тонкий пластик стен, а соседи слишком любопытные.

В пачке из двенадцати презервативов обнаружилось лишь две «резинки», так что похоже я был далеко не единственным, кого женщина приглашала в свой номер. Но меня это уже несколько не волновало. Альбина была возбуждённой, словно кошка весной, нетерпеливой и страстной. Мне постоянно приходилось запечатывать ей рот поцелуем, поскольку такие сладострастные стоны не скрыл бы не только тонкий пластик, но и метровой толщины кирпичные стены.

Процесс «общения с соседкой» находился в самом разгаре, когда моё внимание привлёк какой-то подозрительный шум за тоненькой стенкой в коридор. Там кто-то ходил. Любопытные соседи подслушивают? Я было так и решил, но неожиданно за тонкой перегородкой раздалось несколько приглушённых пистолетных выстрелов! Их было пять или шесть. Альбина испугалась и похоже собиралась завизжать, но я закрыл ей рот ладонью и шёпотом приказал молчать. Затем последовал глухой удар, выбивший хлипкую дверь в мой номер, расположенный прямо напротив той капсулы, где находились мы с Альбиной. Кто бы там в коридоре ни находился, он заглянул в мой пустой номер, убедился в отсутствии жильца, после чего послышался лишь звук быстро удаляющихся шагов.

* * *

Лишь спустя минуты три я рискнул выйти. Дверь в капсулу напротив была действительно выбита, а в пластиковом окне обнаружилась цепочка из шести пулевых пробоин. Убийца предполагал, что обитатель капсулы лежит на кровати, и метил именно туда. Но самое страшное... я не сдержал болезненного стога... находящийся на прикроватной тумбочке ноутбук оказался разбит выстрелом!!! Мне хватило одного-единственного взгляда понять, что починить мой компьютер уже невозможно. Я остался без единственного ком-

пьютера и возможности с помощью игры добраться доклада Шэдоу Кейна!!!

– Нужно позвать охрану, – подала из-за моей спины голос осторожно выглянувшая в коридор кутающаяся в простыню Альбина. – А лучше сразу звонить в полицию!

– Нет, не нужно никакой полиции! А вот охрану можно позвать, пусть посмотрят по своим записям, – я указал на видеокамеру на потолке коридора, – кто стрелял по моей капсуле.

– Так ведь это и самим можно сделать, – удивилась рыжая соседка, – камеры для того и поставлены, чтобы жильцы могли посмотреть, если у них возникли подозрения в краже вещей или ещё чего. Терминал стоит в холле у входа, любой может просмотреть записи.

Да? Для меня это стало новостью, и я поспешил к терминалу. Действительно, доступ оказался свободным. Седьмая камера, коридор первого этажа. Я открутил запись на семь минут назад. Вот он! Молодой щуплого вида паренёк лет двадцати – двадцати двух с короткими белыми волосами неторопливо шёл по коридору. Спортивный бело-голубой костюм, светлые кроссовки, в левом ухе металлическая серьга-висюлька. Парень остановился напротив моей капсулы и взглянул на указанный на двери номер. Затем обернулся и с недовольным видом посмотрел на номер Альбины, где в это время за закрытыми дверями я очень близко «общался» с соседкой – видимо услышал доносящиеся из закрытого

номера звуки. Убийца осмотрелся и, не заметив никого в коридоре, вытащил спрятанный под одеждой пистолет. Глушителя на оружии не было, а удлинённый ствол, тяжёлая анатомическая рукоять и установленный лазерный прицел говорили скорее о пистолете для спортивной стрельбы, нежели о боевом оружии. Тем не менее для убийства человека такой пистолет вполне годился. Расставив ноги пошире, киллер произвёл шесть выстрелов. Затем выбил ногой дверь и, держа пистолет в руке, готовый закончить начатое, заглянул внутрь. Заходить в номер он не стал и, спрятав оружие, сразу же убежал в сторону выхода. Судя по другой камере у входа в гостиницу, мой несостоявшийся убийца покинул здание.

Этого человека я никогда ранее не видел, и он совершенно точно не работал в моей бывшей компании. Обыскивать номер киллер не стал, значит мои вещи, ноутбук и украденный блокиратор метки его абсолютно не интересовали. Он приходил именно за мной. Вот только как убийца сумел меня выследить?

Единственное пришедшее на ум объяснение: кто-то из обитателей гостиницы всё-таки «срисовал» меня в тот единственный раз, когда я неосторожно вышел из своего номера без блокиратора. Владелец визора сумел увидеть мои истинные данные и, обнаружив такого человека среди разыскиваемых за вознаграждение лиц, передал информацию заинтересованной стороне в расчёте на полагающуюся доносчику награду. И хотя пришедший киллер не преуспел с вы-

полнением задания, оставаться в капсульной гостинице для меня стало опасно, и нужно было немедленно делать отсюда ноги.

– Знаешь его? – от внезапно раздавшегося прямо над ухом голоса я едва не подпрыгнул, но это оказалась всего лишь Альбина.

Моя соседка уже успела полностью одеться и сейчас с интересом рассматривала на стоп-кадре пришедшего по мою душу убийцу.

– Нет, никогда его ранее не видел.

– И здесь такого жильца никогда не было, я бы непременно запомнила такого красавчика. Но вижу, Григорий, ты не особо удивлён. Да и полицию не хочешь звать. Неужели ждал чего-то такого?

Я молча кивнул, не собираясь делиться с едва знакомой женщиной подробностями своей жизни. Да и кто знает, может это именно Альбина выдала меня? На полученную информатору премию сделала себе макияж и новое платье купила, но в последний момент передумала и решила меня спасти? Информация в профиле Альбины была закрытой, так что я не мог считать данные о своей рыжей соседке и проверить правдивость информации о её дне рождения. Ладно, это уже неважно, поскольку я всё равно не собирался останавливаться в этой опасной гостинице ни на одну лишнюю минуту.

Вернулся в номер, быстро сложил вещи в сумку, туда же

кинул и обломки ноутбука – не хватало ещё, чтобы мои недруги нашли разбитый компьютер, считали данные с винчестера и узнали про мой интерес к «Небесным Клинкам», а то и имя нового персонажа.

– Уже уходишь, Григорий? Не боишься, что убийца подстержёт тебя на выходе из гостиницы? – моя соседка стояла у дверей своего номера и курила, даже не став на этот раз клеивать датчик дыма. – На месте киллера я именно так бы и сделала. Внутри капсулы тебя не оказалось, так что логично подождать твоего возвращения где-нибудь поблизости от здания. Убийца-то думает, что ты вскоре вернёшься в номер, при этом ничего не знаешь о покушении и потому расслаблен.

Чёрт! А ведь она права! Самым напрашивающимся решением для киллера было именно подстеречь меня у входа в гостиницу. И ведь я сам едва не вышел прямо под пулю. Но что же делать?

– В здании есть другой выход?

– Разве что по пожарной лестнице можно спуститься во внутренний двор, – ответила Альбина, выпустив струю густого белого дыма в потолок. – Но ты соберёшь целую толпу зевак, если решишь убежать таким способом. Да и как потом из закрытого двора будешь уходить, Гриша? Станешь просить охрану открыть тебе ворота?

Да, это не вариант, конечно. Охрана задние ворота для меня не откроет, да и полицию наверняка вызовет. Но и вы-

ходить через главный вход мне совершенно не хотелось. И что же тогда делать?

– Нужно тебя замаскировать! Подожди тут, Григорий, я быстро! – Альбина потушила сигарету о стену и решительно зашагала в сторону кухни.

Вернулась она действительно быстро, не прошло и двух минут. Альбина прикатила инвалидную коляску, на которой лежал тёплый плед и грязноватая тёмная толстовка-худи с капюшоном.

– Одолжила у нашего морячка, – объяснила рыжеволосая женщина, указывая на коляску. – Думала попросить, и даже денег хотела предложить, но безногий Антон уже успел нажраться в середине дня, так что до вечера не выползет из номера. К вечеру я уже верну ему коляску, он и не заметит пропажу. Что стоишь столбом? Надевай толстовку прямо поверх одежды и садись в кресло!

Я быстро натянул через голову пропахшее потом и заляпанное чем-то жирным худи, надвинул капюшон поглубже на лицо и уселся в инвалидную коляску. Альбина накинула мне на колени плед, осмотрела меня и осталась недовольна.

– Визорними, он портит весь вид. На вот лучше очки надень! – женщина зашла в свой номер и вынесла мне тёмные солнцезащитные очки. Женские, но в моём положении было не до придинок.

Сама Альбина тоже переделалась. Совершенно не стесняясь моего присутствия, женщина скинула нарядное празд-

ничное платье, под которым не оказалось ни лифа, ни трусиков, вместо этого надел свою обыденную застиранную футболку и неприметную серую юбку до колен.

– Что пялишься? Не время сейчас до глупостей! – неожиданно озлобилась моя знакомая, и я отвёл взгляд.

Альбина поправила плед у меня на коленях, взялась за задние ручки кресла и покатила меня на выход из гостиницы.

* * *

Выходить на улицу было боязно, но снаружи никого не обнаружилось. Вообще никого, ни единого человека я не заметил на пустой улице, хотя внимательно осмотрел и дорогу, и соседний парк. Мы свернули налево на боковую улочку и неторопливо двинулись вдоль неё. Сперва Альбина шла молча, потом задала вопрос, есть ли у меня где остановиться в Москве? Я лишь неопределённо пожал плечами, поскольку так и не определился пока, стоит ли доверять моей случайной подруге или лучше встать с инвалидного кресла и распрощаться с Альбиной.

– А кто до меня жил в моём номере? – задал я вопрос, не желая расставаться с иллюзорной надеждой, что киллер приходил не по мою душу.

– Думаешь, ошиблись адресом? – нервно усмехнулась рыжая женщина. – На твоём месте я бы на такое не рассчитывала. До тебя в номере жил приличный мужчина с редким

по нашим временам именем Святогор. Красавец, настоящий атлет, просто Аполлон. Бывший таксист, попавший под массовое увольнение, когда таксопарки отказались от работы с живыми водителями и перешли на беспилотные машины. Но с такой внешностью Святогор достаточно быстро нашёл себе другую работу. Слышала, стал персональным шофёром у какого-то депутата, элите ведь зазорно ездить с бездушным роботом вместо живого водителя. А ещё раньше в номере жил беженец из Франции – католический священник, успевший сбежать из страны до прихода к власти во Франции исламских радикалов. Но он буквально неделю жил в гостинице и быстро переехал куда-то.

Да, совершенно непохоже было, чтобы убийца приходил за таксистом или пастором. Приходилось признавать, что случайностью опасный инцидент не был, и киллер искал именно меня. Но к чему соседкой был задан вопрос по поводу места, где я могу остановиться в Москве? Я уточнил.

– У меня есть давний знакомый, ещё по музыкальной школе, – женщина завела беседу с некоторой неохотой, сама похоже не слишком уверенная, стоит ли предлагать мне такой вариант. – Лет пятнадцать назад мы с ним даже встречались, хотя отношения не переросли во что-то серьёзное. Но он один из немногих, кто не порвал со мной связи, когда у меня жизнь пошла наперекосяк, и я угодила в тюрьму. Так вот, у него квартира неподалёку, и когда он уезжает на дачу или в командировку, поручает мне следить за домом. Цве-

ты поливать, кота кормить. И даже платит за работу, пусть немного, но в моём положении каждая копейка важна.

Я молчал, действительно заинтересовавшись предложением. Место, где можно укрыться от преследователей. Не дешёвая капсульная гостиница, где меня, как выяснилось, возможно достаточно легко обнаружить, а вообще случайное место, где меня никто и никогда не станет искать!

– Ещё двое суток квартира будет свободна, и ты мог бы перекантоваться там, если других мест нет, где спрятаться. Я верю, что ты ничего из квартиры не стащишь и ничего там не поломаешь. Но знакомый прийдёт меня, если узнает, что пригласила в его квартиру постороннего, а тем более позволила там жить. Так что постарайся вести себя тихо и не привлекать внимание соседей. И послезавтра нужно будет оттуда убраться, причём оставить все хозяйские вещи на местах и вообще убрать следы своего пребывания. Что скажешь, Григорий?

– Почему ты мне помогаешь? – ответил я вопросом на вопрос.

Женщина за моей спиной лишь тяжело вздохнула.

– Да потому, что жизнь меня, дуру, ничему не учит, и я продолжаю помогать попавшим в беду людям. Хотя и обжигалась уже не раз. Хочешь, я расскажу, как второй раз угодила в тюрьму? Ситуация была очень похожая на эту. Тоже из-за доброго сердца решила помочь едва знакомому человеку.

Я не ответил, и Альбина не стала ничего рассказывать.

Мы свернули на перпендикулярную улочку, проехали мимо скорбного памятника жертвам Второй Пандемии и свернули в небольшой городской сквер. Там Альбина остановила кресло, села на лавочку и развернула меня лицом к себе.

– Отсюда совсем недалеко, метров четыреста до места. Ну так что скажешь, Григорий, поживёшь два дня в квартире моего знакомого?

– Да, поживу, и обещаю вести себя там максимально аккуратно, – наконец-то определился я с выбором. – И даже щедро расплачусь с тобой за помощь, правда не сейчас, а когда получу свои деньги из одного очень непростого банковского хранилища. Двадцать пять тысяч единиц. Может даже пятьдесят тысяч, если всё пройдёт идеально.

Рыжая женщина недоверчиво хмыкнула – мол, хватит заливать. Но мне на её сомнения было наплевать, я не собирался убеждать свою помощницу и рассказывать пикантные подробности своего финансового состояния.

– Вот только перед тем, как мы пойдём в квартиру твоего знакомого, мне крайне необходимо посетить одно место. Нет, нет, ничего криминального! – поспешил добавить я, поскольку Альбина недовольно скривилась. – Это моя собственная квартира, и оттуда мне нужно забрать кое-какие свои вещи. Скажу честно, это рискованно, поскольку адрес известен моим преследователям, но другого выбора у меня нет. К тому же в таком маскараде, – я указал на инвалидную коляску и мой нынешний вид, – меня даже родная мать не

узнает!

Альбина тяжело вздохнула, но встала с лавочки, подтянула опасно сползшую юбку без ремешка или пояса и взялась за ручки инвалидной коляски.

– Эх, чувствую, что опять пожалею о своём решении помочь ближнему... Но ладно, я в деле! Ради таких денег действительно стоит рискнуть. Показывай, куда ехать, Григорий!

Глава двадцать вторая.

Старая квартира

Моя съёмная квартира располагалась уж слишком далеко, чтобы до неё возможно было докатить инвалидную коляску за разумное время. Вариант же с бесплатным для инвалидов метро для меня отпадал по простой причине: при входе на станцию робот-охранник станет требовать медицинскую карту и проверять такого льготника по общегородской базе данных. Всё это конечно можно было сфабриковать, будь у меня достаточно времени и выход в Сеть, благо я когда-то помогал настраивать базу социальной службы Москвы и более-менее представлял, как устроена защита серверов, как её обойти, и что делать внутри системы. Но не в присутствии Альбины возможно было этим заниматься – случайная подруга непременно заинтересуется моими действиями, а любые объяснения в такой ситуации окончательно разрушат легенду о «простом киргизском студенте», которая и так уже трещала по всем швам.

На вызов подъехала машина со специальным подъёмником для людей с ограниченными возможностями. Робот-навигатор включил сигнальные бело-жёлтые огоньки и звуковое оповещение, и терпеливо дождался, пока Альбина разберётся с устройством подъемника и погрузит кресло с нехо-

дядчим пассажиром в салон. Оплатил поездку я сам и в маршруте автоматическому навигатору указал не непосредственно нужный адрес дома, а соседний, чтобы мы с Альбиной могли сориентироваться и оценить обстановку. Вышло относительно недорого, практически вчетверо дешевле тарифа обычного автоматического такси, хотя для моих скудных финансов даже такая трата была серьёзным ударом по бюджету.

– Лет восемь наверное уже в такси не ездила! – моя спутница во все глаза рассматривала громадный мегаполис и, не замолкая ни на секунду, восторженно комментировала увиденное.

Уходящие ввысь небоскрёбы, весь центр столицы был уже заставлен ими, и новые росли как грибы после дождя. Скоростное шоссе с летящими куда-то вдаль машинами элиты из социальной категории А0. Традиционная круглосуточная пробка на набережной Москвы-реки, где мы потеряли порядка сорока минут. Наконец, поездка закончилась, мы выгрузились и отпустили такси.

Возле нужного мне подъезда был припаркован грузовой фургон, новые жильцы сгружали упакованную в пупырчатую плёнку мебель. Обычная ситуация, но меня сегодня настораживало буквально всё, а уж тем более такая возня перед входом в подъезд. И хотя моя маскировка была достаточно надёжной, я даже сам себя не узнавал в зеркальной витрине магазина, но всё же решил её улучшить. Дал Альбине немно-

го денег, указал на продуктовый магазин и попросил купить батон хлеба, пакет молока, пачку дешёвых макарон и упаковку не самых несъедобных котлет хотя бы с минимальным содержанием мяса. В любом случае еда мне пригодится, чтобы не выходить завтра лишней раз на улицу, да и на неходячего инвалида в коляске с пакетом продуктов на коленях и его спутницу-сиделку никто из новых жильцов и грузчиков даже не взглянул.

Зато я обратил внимание на видеоканеру над дверью подъезда. Не очень хорошо. В таком моём необычном виде, с надвинутым на лицо капюшоном и в тёмных очках никакая программа распознавания личности не сможет меня уверенно идентифицировать. Но вот Альбина однозначно будет определена, если такая потребность возникнет у полиции, а найти место обитания моей знакомой – секундное дело. Допрашивать полицейские умеют, так что про квартиру давнего знакомого моя подруга быстро расскажет. Радовало лишь то, что корпорация пока что не сообщала о краже секретного блокиратора метки, и федеральные власти в розыск меня не объявили, так что до меня и моей подруги полицейским не было никакого дела. Но всё же перед уходом нужно будет позаботиться о безопасности. Такая примитивная дешёвая камера не передаёт данные в онлайн-режиме, а хранит на внутреннем накопителе. Так что нужно будет каким-то образом дотянуться и вскрыть камеру, извлечь из неё накопитель и уничтожить.

– Четвёртый этаж, – указал я на панель лифта, и моя спутница нажала нужную кнопку.

Пассажирский лифт, словно издеваясь надо мной, очень долго не приходил. Грузовой же был занят – новые жильцы загружали в него мебель, и инвалидная коляска там уже не помещалась. Лишь минут через восемь прибыл пассажирский, из него вышли смущающиеся парень с девушкой, на ходу поправляя одежду и старательно избегая смотреть в глаза мне с Альбиной. Молодо-зелено, но как же несвоевременно они поддались страсти в лифте, когда мне дорога каждая минута!

– Эта влюблённая парочка напомнила мне, Григорий, что мы не закончили, и за тобой остался должок! – заявила в лифте моя знакомая, и я молча кивнул.

И вот он четвёртый этаж. На двери моей съёмной квартиры обнаружилось приколотое уведомление, что жильцу необходимо в кратчайший срок оплатить проживание за следующий месяц, иначе договор аренды будет расторгнут. Я сорвал объявление, скомкал бумажку и сунул в карман. Открыл дверь ключом и обратился к своей до сих пор улыбающейся после встречи с любвеобильными подростками спутнице:

– Альбина, подожди меня в прихожей возле двери, я максимально быстро. Заберу вещи из квартиры, и сразу же двинем обратно.

Самому первому заходить в квартиру было страшно, но и

впускать Альбину в квартиру дальше прихожей я решительно не желал. Там в спальняй комнате возле компьютерного стола на стене в красивых рамках была вывешена целая россыпь сертификатов и свидетельств об успешном окончании обучающих курсов. И все эти сертификаты и свидетельства были получены на имя, знать которое моей добровольной помощнице было совершенно необязательно и даже опасно.

* * *

В моей квартире явно кто-то побывал. Я понял это сразу же не только по не выключенному свету, но и по другим мелочам. Тапочек не обнаружилось у входной двери, хотя я всегда оставлял их в прихожей, когда переобувался. Куртка висела не на том крючке вешалки – кто-то её брал и рылся в карманах. Верхний ящик тумбочки был закрыт неплотно, я такой небрежности никогда не допускал.

Но если бы только это...

В зале под моим компьютерным столом в луже крови обнаружилось мёртвое тело с тремя огнестрельными ранениями в спине. Причём убитого человека я даже знал! Один из компьютерных техников с моей предыдущей работы, даже форма на нём была с логотипом корпорации. Возле его неестественно вывернутой руки на полу валялась крестовая отвёртка. Что тут вообще произошло???

Сердце от волнения колотилось в груди со страшной си-

лой и едва не пробивало рёбра. Хотелось развернуться и убежать с места преступления Тем не менее, я нашёл в себе силы успокоиться и сосредоточиться на том, ради чего пришёл. Мне позарез был нужен мой компьютер, да и хранившаяся в ящика компьютерного стола наличка тоже пригодилась бы. Там оставалось немного, лишь две купюры по пятьдесят единиц, но в моём нынешнем бедственном положении даже такая небольшая сумма – настоящий капитал! Лишь бы деньги по-прежнему лежали там...

С волнением открыл ящик стола. Есть! На мои деньги никто из непрошенных гостей не позарился, так что я сунул купюры в кошелёк. Заодно, взяв в ладонь салфетку для протирки компьютерного экрана, ею достал из кармана брюк убитого человека его бумажник. Так, что у тебя там? Совсем негусто оказалось, несколько помятых купюр мелкого достоинства. Одну я оставил, остальные переложил в свой кошелёк. Бумажник вернул на место.

Интересно, чем убитый техник занимался в моей квартире? Явно ведь директора корпорации послали его в мою квартиру с какой-то определённой целью. Зачем он полез под стол, и почему в его руке оказалась отвёртка? Скорее всего, чтобы установить следящий жучок в системный блок компьютера. У нас на работе разрабатывались такие многофункциональные шпионские устройства, которые сообщают наблюдателям, что компьютер активирован, передадут координаты, набираемые на клавиатуре символы и даже посеща-

емые наблюдаемым человеком сайты.

Я обыскал карманы техника, но жучка не обнаружил. Скорее всего, он был уже установлен внутри компьютера – либо внутри блока питания, либо на материнской плате. Теперь включить компьютер в квартире знакомого Альбины значило фактически пригласить сотрудников службы безопасности корпорации к себе в гости. Кстати... глубоко под столом я заметил закатившуюся латунную пистолетную гильзу. Подобрал её и рассмотрел. Калибр девять миллиметров, серьёзное оружие. Странно, что соседи не всполошились от звуков выстрелов и не вызвали полицию. Скорее всего, на оружии имелся глушитель.

Кто бы ни убил техника в моей квартире, стрелял он во все не из того спортивного малокалиберного пистолета, из которого киллер обстрелял мою жилую капсулу в гостинице. Выходит, за мной гоняется ещё один убийца? Который узнал адрес моего проживания, тихо и аккуратно вскрыл входную дверь и убил обнаруженного внутри квартиры человека? Техник ведь сидел на полу спиной к вошедшему, лица видно не было, так что киллер вполне мог обознаться.

Причём случилось это убийство не так уж давно. Кровь загустела, но ещё не подсохла. Часа два-три прошло, едва ли больше. Повинуясь внезапному импульсу, я салфеткой аккуратно взял убитого за запястье, обмакнул его указательный палец в густую тёмную кровь и вывел на стене под столом корявые буквы:

МЕНЯ УБИЛ СЛЕПАКОВ ГЛЕБ!!!

Отчасти это было правдой. Если бы не предавший меня лучший друг Глеб Слепак, выдавший убийцам настоящее имя игравшего за Шэдоу Кейна человека, ничего бы такого не случилось. Так что будет моему коварному другу «ответка» за его предательство! Тело мёртвого техника вскоре найдут, надпись кровью на стене прочитают, и серьёзнейшие неприятности предателю обеспечены!

Ёпрст!!! Я ударился головой о крышку стола, когда вылезал и разгибался из неудобной позы. Компьютер от сотрясения вышел из спящего состояния. Шпионский жучок, если я был прав и не ошибся со своей паранойей, передал информацию о появлении разыскиваемого жильца в квартире. Плохо! Очень плохо!!!

Домашний компьютер я не блокировал паролем, поскольку кроме меня в квартире никто не жил, так что включившийся экран показал вкладку браузера, которую я последней просматривал перед поездкой на прежнюю работу. Электронная почта. Какие-то письма за прошедшее время пришли на мою личную почту, а ещё... это было совсем уж удивительным, но и на игровую почту Шэдоу Кейна тоже пришло какое-то сообщение. Более чем странно, что ящик удалённого персонажа снова заработал, и письма доходили, но разбираться сейчас с этим феноменом было совсем уж несвоевременно. Время сейчас шло на минуты, если не на секунды, поскольку сотрудники службы безопасности кор-

порации получили сигнал от шпионского устройства и уже наверняка спешили по адресу.

Я выдернул все кабели компьютера и сложил в пакет. Туда же закинул небольшую коробку с инструментами, а также старую материнскую плату от моего предыдущего компьютера – пригодится, чтобы не «светить» номер той материнской платы, с которой играл Шэдоу Кейн, и не демонстрировать связь с новым моим персонажем Псом из Забытой Стаи. Закинул в спортивную сумку системный блок и тяжёлый источник бесперебойного питания – имелась у меня такая защита от дисконнекта во время игры, и пару раз подобная предусмотрительность действительно выручала моего персонажа, когда внезапно в квартире пропадало электричество. ИБП был дорогущий и относительно новый, его вполне можно будет продать в Сети, выручив за него как минимум полторы сотни единиц, а может даже две сотни. Деньги мне были очень нужны, так что я прихватил «бесперебойник» с собой. Монитор в сумку не влез, так что пришлось тащить его в руках.

– Всё, уходим! – сообщил я Альбине и сам выкатил кресло в общий коридор.

Мы вызвали лифт и, пока кабина неторопливо шла к нам, упрятали монитор на грузовую полочку под инвалидным креслом. Системный блок также туда поместился, но вот тяжёлый восьмикилограммовый ИБП пришлось мне держать в руках. Ничего, накинутый плед скрыл мои руки, я надел

тёмные очки и снова стал изображать неходячего человека с ограниченными возможностями. Тренькнул сигнал, лифт приехал. Двери разъехались в стороны, и из кабинки лифта на площадку четвёртого этажа вышел... тот самый киллер в спортивном костюме, который стрелял по моему номеру в гостинице!!!

* * *

Нужно отдать должное Альбине – женщина не завизжала и даже не вздрогнула, хотя наверняка сразу же узнала человека, которого до этого внимательно рассматривала по камерам наблюдения в гостинице. Моя спутница неторопливо покатила коляску в раскрывшиеся двери лифта, и молодой парень отошёл в сторону, пропуская инвалида и его помощницу. Киллер сразу же потерял к нам интерес и отвернулся, осматриваясь и похоже считывая номера на дверях квартир.

Грубейшая ошибка с его стороны! Я откинул плед, встал в кресле и от всей своей щедрой души с размаху угостил несостоявшегося убийцу по голове тяжёлым металлическим ИБС с начинкой из свинцовых пластин внутри. Парень рухнул, как подкошенный, капюшон спортивного костюма слетел с его головы, обнажив короткие светлые волосы. Я же сменил тёмные очки на визор, чтобы определить, кого только что оглушил.

Альберт Янкаускас 22 года. Социальный рейтинг А1.

*Мастер спорта по спортивной стрельбе из пистолета.
Двукратный призёр Открытого Чемпионата Москвы по
спортивной стрельбе*

Вполне себе успешный молодой человек с прекрасным социальным статусом, лишь на одну ступеньку ниже максимально возможной. Ну непохож Альберт был на «классического» преступника-убийцу, каких изображают в комиксах и фильмах. К тому же щуплый какой-то, явно не боец-рукопашник и не завсегдатай «качалок». Может, случайный заказ? Его знакомый увидел меня в гостинице и предложил спортсмену-стрелку подработать? Хотя как тогда он узнал адрес снимаемой мной квартиры?

– Ты... убил его?! – с ужасом в голосе выпалила Альбина и закрыла рот ладонью, изо всех сил стараясь не завизжать.

– Нет, не переживай. Просто оглушил, – мне самому очень хотелось в это верить, хотя красное мокрое пятно на голове лежащего парня и растекающаяся по бетону лужица крови скорее свидетельствовали об обратном.

– Но зачем? – моя спутница находилась на грани истерики. – Мы могли просто уйти, он на нас даже не смотрел!

– Потому как я обожаю охотиться на тех, кто охотится за мной.

Не знаю уж, сам ли я это сказал, или во мне пробудились сущности Шэдоу Кейна и Пса из Забытой Стаи, но получилось зловеще и очень убедительно. По крайней мере вопросов у Альбины больше не осталось. Я же расстегнул курт-

ку «дважды призёра» и вытащил из спрятанной кобуры уже знакомый спортивный пистолет с тяжёлой рукояткой и длинным стволом. Засунул себе под ремень брюк и, снова доставскомканную салфетку из своего кармана, вытащил кошелёк парня. Жаль, но стрелок наличкой совсем не пользовался, ни одной купюры при нём не было. В кошельке нашлись лишь пластиковые карты, и имя владельца на них соответствовало данным моего визора.

Всё, больше тут на этаже делать было нечего, и мы поспешили в лифт. Погрузка вещей новыми жальцами уже завершилась, возле подъезда никого не осталось. Альбина даже не стала спорить, когда я сперва перерезал кусачками ведущий к домофону и видеокамере провод, затем сказал женщине придержать коляску. Сам же встал в кресле в полный рост, дотянулся и вскрыл корпус видеокамеры, вытащил оттуда маленький кристалл-накопитель и, раскрошив его кусачками, убрал обломки в карман.

– Так надо! – объяснил я свои действия спутнице, и та лишь молча кивнула.

* * *

Квартира, в которую привела меня Альбина, действительно соответствовала всем моим пожеланиям. Пусть и весьма скромная: лишь одна комната, крохотная кухня и совмещенный санузел, к тому же с проживающим тут вреднящим ши-

пящим на меня котом бенгальской породы. Но зато тут имелись плотные шторы на окнах, холодильник и электрическая плита, а главное высокоскоростной интернет. Расплачиваться с Альбиной за найденное для меня убежище и остальную помощь пришлось предсказуемо сексом, хотя не скажу, что был хоть сколь-нибудь против такой формы оплаты. Видимо накопившееся напряжение последних дней из меня выходило, я сам себя не узнавал и показывал настоящие чудеса любовных игр, и уж свою рыжую любовницу точно не разочаровал.

– Я завтра обязательно ещё зайду за оплатой квартиры, – с весёлой улыбкой пообещала мне искупавшаяся в душевой кабине и довольная жизнью Альбина, сидя передо мной в кресле в одном лишь полотенце, и то замотанном поверх мокрых волос.

– Зачем же откладывать на завтра то, что можно сделать сегодня? Я и сейчас авансом за следующий день готов расплатиться с тобой. Тем более у тебя сегодня день рождения, и хочется продолжить празднование.

Я попытался снова обнять Альбину, но молодая женщина ловко вывернулась из объятий.

– Нет, Гриша, на сегодня хватит. Ты конечно классный, но ко мне в семь вечера придут гости, а мне ещё сушиться и возвращать коляску на место.

Спорить я не стал, тем более что и мне тоже нужно было серьёзно готовиться к новой игровой сессии. Едва Аль-

бина ушла, я раскрутил на обеденном столе корпус компьютера и внимательно изучил внутренности. Так и знал! Шпионский жучок обнаружился внутри блока питания – незаметное устройство, внешне очень похожее на серебристую шляпку винтика с крестовой головкой. Я выкрутил его и расплющил плоскогубцами. Больше ничего подозрительного я не нашёл, как ни искал. Но это вовсе не значило, что больше «жучков» нет. Чаще всего их крепили на материнскую плату, и отличить шпионское устройство от ещё одного конденсатора или винтика зачастую было крайне проблематично. К счастью, материнскую плату я и так собирался менять – у каждой из них имелся свой уникальный номер, который использовался как один из элементов определения пользователя. Так что появление в «Расколотах Империи Онлайн» того самого устройства, с которого до этого заходил в игру перманентно забаненный Шэдоу Кейн, вызывало бы множество вопросов ко Псу из Забытой Стаи.

После чего занялся сборкой компьютера. Сменил материнскую плату, подключил все детали и провода, отформатировал винчестер и накатила бесплатную операционную систему со всеми необходимыми для работы утилитами. Погонял получившуюся систему по тестам, исправил выявленную ошибку с графикой и запустил скачивание игры «Небесные Клинки». Покормил злобного кота и даже почистил за ним лоток – неприятно, брезгливо, но я обещал Альбине делать это, как и в целом следить за порядком в квартире. По-

рылся на форуме игры и посмотрел информацию о соревновании новичков. «Розовые Лисята» продолжали борьбу, но про нашу команду с каждым часом писали всё меньше и меньше. Фаворитами являлись совсем другие группы, нашей же задачей было не вылететь с турнира хотя бы в ближайший игровой день.

Затем через анонимайзер, подменяющий IP-адрес, зашёл на свою электронную почту. Письмо от владельца съёмной квартиры о том, что я задерживаю оплату уже на два дня, и мириться с таким безобразием он не собирается. Три гневных письма с бывшей работы с требованием немедленно явиться к ним с повинной и вернуть украденный блокиратор метки, причём каждое следующее письмо написано было всё более угрожающим тоном и с обещанием более суровых кар, вплоть до передачи сведений обо мне в правоохранительные органы. Ха, напугали ежа голым задом! За мной тут как минимум два киллера гоняются, в моей старой квартире лежит труп с дырками в спине, ещё один потенциально тоже труп валяется рядом, в мою жилую капсулу сегодня шесть раз стреляли из пистолета, а они пытаются испугать меня полицией?! Наивные!

А вот письмо на игровую почту Шэдоу Кейна не разочаровало. Нет, мне не сообщали об отмене несправедливого бана и восстановлении персонажа, как я было понадеялся, но тема тоже оказалась интересной. Весьма известный журналист-репортёр, пишущий о популярных играх и освещаю-

щий все громкие игровые события, предлагал взять у управлявшего Человеком-Ассасином Шэдоу Кейном игрока интервью. Лучше всего вживую, посредством видеосвязи, хотя журналист согласен был просто на то, что я отвечу на присланные им вопросы. Причём он даже обещал хорошо заплатить за ответы, любым удобным мне способом!

В моём затруднительном финансовом положении это был своевременно кинутый спасательный круг, который мог удержать меня на плаву! Я сразу же отписался репортёру, что готов пойти ему навстречу и жду от него список вопросов.

После чего поужинал принесёнными продуктами. Купленные Альбиной котлеты оказались совсем дешёвой соевой имитацией настоящего мяса, даже кот отказался есть такую гадость, но остальное было вполне съедобно. Я разделся, выставил будильник на половину двенадцатого ночи и завалился отсыпаться перед новой игровой сессией, в которой «Розовым Лисяткам» требовалось прыгнуть выше головы, чтобы сохранить шанс на участие в турнире.

* * *

Снилась мне какая-то сумбурная и непонятная, но однозначно тревожная лабуда. Преследующая меня по улицам Москвы волчица Рея Ури со спортивным пистолетом в лапах. Бурный секс Пса из Забытой Стаи с пьяненькой Мисти Ури (не было такого, это какие-то буйные фантазии под-

сознания!). Схватка Шэдоу Кейна с невидимым убийцей. Преследующая всех вышеперечисленных персонажей московская полиция. Прыжок в окно небоскрёба и три попадающие мне в спину пули...

Проснулся от этого затянувшегося кошмара я в липком поту ещё до будильника и не сразу понял, что же меня разбудило. Но потом догадался дотянуться до пульта программатора, которым я настраивал блокиратор метки. Он тихо жужжал и вибрировал, сообщая о каких-то важных изменениях в моём статусе. Взглянул... и душа у меня ушла в пятки, поскольку социальный статус меня «настоящего» только что был понижен до уровня «D» – находящийся в розыске опасный преступник. Понятно, что это было неизбежно после похищения секретного прибора со склада компании, но я всё же надеялся, что это произойдёт на несколько дней позже. К тому же меня сбивала с толку и даже возмущала сопроводительная информация для сотрудников правоохранительных органов:

ВООРУЖЁН И ОСОБО ОПАСЕН! ОБВИНЯЕТСЯ В УБИЙСТВЕ ДВУХ ЧЕЛОВЕК!

Похоже «блондинчика» я всё же излишне сильно стукнул по голове, и он не выжил. ИБП я кстати уже отмыл от крови и поставил на продажу в Сети. Почему двух человек? Кто второй? Неужели мне приписали и того застреленного в квартире техника? Выходит кровавая надпись на стене не увела следователей по ложному пути...

Двойное убийство... Тут уж церемониться со мной точно не станут. Похоже, все мои предыдущие злоключения были лишь лёгкой разминкой перед действительно серьёзными свалившимися на голову проблемами. Сейчас меня станут искать по-настоящему. Государство. Корпорация. Киллеры мексиканского наркокартеля. Просто желающие получить награду за голову управлявшего Шэдоу Кейном игрока. Как быстро преследователи выйдут на моё предыдущее место обитания в капсульной гостинице и на соседку Альбину?

Моя рыжая подружка во всей этой истории являлась важнейшим звеном – как только её найдут, и Альбина расколется, преследователи узнают обо мне всё: моё новое фальшивое имя и адрес, по которому меня можно найти следующие двое суток. Но вот как быстро найдут Альбину, зависит от того, кем являлся тот светловолосый молодой парень, которого я похоже всё-таки уколошил, раз мне приписали убийство. Если был просто спортсменом-стрелком, взявшимся по совету знакомого за заказ киллера, то могут и никогда не найти. Хотя в такой благоприятный для меня расклад что-то совсем не верилось.

Так мне срочно уходить из чужой квартиры на ночь глядя? Или сутки у меня в запасе имеются? Тогда нужно войти в игровой мир «Небесных Клинков», где Пса из Забытой Стаи уже поджидает желающий о чём-то потолковать котяра-хаджит. Я подошёл к окну и отодвинул штору. Посмотрел на ночной город с тысячами ярких огней. Зрелище бы-

ло умиротворяющим. Обнаружил на пыльном подоконнике мелкую монетку старой эпохи, ещё до повсеместного перехода с национальных валют на принятые повсеместно «единицы». Подкинул и прикрыл ладонь. Решил, что если выпадет «орёл», снова с помощью программатора сменю данные о себе, сложу вещи в сумку и уйду прямо в ночь искать новое жилище. Если же выпадет «решка», останусь тут в относительно безопасном убежище ещё как минимум на сутки.

Поднял руку и с волнением посмотрел на монетку. Выпала решка. Тяжело вздохнул и пошёл запускать игру – именно там в виртуальном мире оставался ещё призрачный шанс для меня выйти сухим из всех водопадом обрушившихся на мою голову проблем.

Глава двадцать третья.

Пятый член группы

Совсем другие ощущения, просто небо и земля! За последние дни я уже фактически смирился с «лагами» в игре и убогой картинкой из-за слабого ноутбука. И потому сейчас не мог нарадоваться тому, что даже с максимальными настройками графики «Небесные Клинки» у меня просто летали!

Тёмные атмосферные улочки средневекового города. Открытые в такую рань городские ворота и два мокнущих под дождём стражника. Мокрый после дождя лес, где в серебристых капельках на листьях деревьев отражалось хмурое небо. Утренний туман. Пение ранних птах. Перебежавший дорогу заяц. Всё было очень реалистичным, в такой игровой мир уже хотелось верить и желать окунуться в него с головой. Эх, будь у меня кибернетический разъем CyberGo-III на затылке, Пёс бы даже запахи ощущал, шершавость и температуру предметов, мог бы наслаждаться вкусом еды и напитков. И не только. Рассказывали, что при полном погружении в компьютерный мир даже ощущения от секса с виртуальными персонажами не отличаются от реальных... Я резко одёрнул себя. Мне и реального мира в этом вопросе вполне хватало, и новой встречи с Альбиной я ждал с большим нетер-

пением.

Всё это конечно замечательно, но где назначивший мне встречу десятник городской стражи? Я уже дважды неспешно прошёлся по дороге от ворот Волчьих Шахт до горячих источников и обратно, но одноглазого хаджита не встретил. Наконец, тень отделилась от ствола растущего у дороги дерева, и на дорогу вышел закутанный в серый плащ знакомый «котяра».

– Нужно было убедиться, что за тобой нет «хвоста», – прохрипел простуженным голосом суровый Бретёр вместо приветствия или извинения за опоздание. – Готов выслушать предложение?

Я молча кивнул, сам в свою очередь не уверенный, что за моим собеседником не следят – уж как-то подозрительно при полном безветрии качнулась ветка кустов за спиной хаджита, да и моя игровая помощница Виги с тревогой поглядывала на те кусты. Пикси не поднимала тревогу – всё-таки радиус обнаружения скрытых противников у миниатюрной летающей девушки был весьма ограниченным, но внимание крылатой спутницы к подозрительным кустам от меня не укрылось. Может, конечно, просто капля там упала с листика, отчего ветка колыхнулась, но нельзя было исключать варианта, что у моего собеседника имеются сообщники. Или наоборот следящие за десятником недруги.

Я вложил пять из шести имеющихся свободных Очков Характеристик в Восприятие, повысив эту характеристику до

двадцати. Последнее же очко вложил в Ловкость – пятьдесят пять в этом важнейшем для небронированного Пса показателе уже более-менее сойдёт, хотя конечно хотелось бы побольше.

Так и знал! В густых кустах скрывалась четверка бойцов городской стражи, кажется я даже видел их среди подчинённых одноглазого «котяры». То ли страхуют своего командира во время переговоров с опасным Палачом, то ли наоборот подсматривают за начальником. А между тем хаджит, имя которого Подлый Кусь совершенно не располагало к доверию, принялся рассказывать.

Мол, застрял он в десятниках, и перспектив продвижения по службе нет абсолютно никаких. Город Волчьих Шахты заселён преимущественно полуживотными, причём именно полуволков среди них подавляющее большинство. Полуволк Рык Острозуб правит этим городом. Его сородичи занимают все ключевые посты в городской администрации. Священники-полуволки служат в местной церкви Матери-Волчицы. Две трети бойцов городской стражи тоже волки. Единственный же важный пост, который по негласному договору полуволков с другими расами был оставлен «чужаку», это должность главы городской стражи.

Старый бегемот Плюх занимает это место уже четверть века, и если раньше хоть как-то старался бороться с преступностью в Волчьих Шахтах, то в последние годы наоборот возглавил её. Коррупция при Плюхе расцвела буйным цветом.

Все купцы и мастера платят дань начальнику стражи, отказывающиеся или пытающиеся жаловаться главе города на такое положение дел бесследно исчезают. Преступников отпускают из тюрьмы за взятки, арестовавших же их честных стражников выгоняют с работы и лишают их семьи крова над головой. Подлый Кусь полагает, что его начальник излишне засиделся на своём посту и должен уйти на покой, уступив свою хлебную должность более молодому и достойному.

– Смекаешь, к чему это я тебе рассказываю? – одноглазый хаджит закончил вводную часть, прежде чем перейти к сути своего задания.

– В общих чертах да. Коррупцированный Плюх должен тихо исчезнуть. Но почему ты выбрал именно меня?

– Потому как ты пришлый, Пёс. Плюха в городе не любят, у него множество врагов. У тебя же нет никаких «тёрок» с Плюхом и причин враждовать с ним. На тебя никогда не подумают, если с начальником городской стражи что-нибудь случится. И при этом, Пёс, у тебя достаточно серьёзная репутация наёмника, который знает, с какой стороны держаться за меч, и которого не остановит необходимость пустить врагу кровь ради получения золота.

Выполнено игровое задание «Зловещая Репутация» (1 из 4).

Получено 1350 очков опыта. Разблокированы новые территории: Лодочная станция и Тюрьма города Волчьих Шахты.

– А эти четверо? – я указал на подозрительные кусты. – Прирежут меня сразу после выполнения задания, чтобы избавиться от ненужного свидетеля?

Если хаджит и смутился из-за раскрытия своих сообщников, то по его наглой усатой морде видно это совершенно не было.

– Нет, мои друзья сами станут десятниками после смещения Плюха, так что искренне заинтересованы в твоём успехе и готовы помочь. Начальник городской стражи всё ещё остаётся опытным Бойцом, но впятером вы справитесь.

Я отказался от предлагаемой поддержки – лучше уж действовать одному, чем с ненадёжными напарниками, от которых в любую секунду ждёшь удара в спину. Подлый Кусь настаивать не стал и раскрыл детали задания.

– Старый Плюх – заядлый рыбак, и в такую ненастную погоду ранним утром всегда ходит с удочкой к лодочной станции на дальнем озере. Он и сейчас там. И если бегемоту сегодня не суждено будет вернуться в город... считай, у тебя появится надёжный покровитель в Волчьих Шахтах, который всегда замолвит за тебя словечко. Если захочешь, организую тебе место десятника городской стражи и даже сам лично проведу для тебя несколько тренировок на арене. Я кое-чему научился за годы скитаний, и передам эти знания тебе. Пока же задаток, – с этими словами Подлый Кусь протянул мне довольно увесистый мешочек.

Не монеты, как я было предположил, а бронзовая стату-

этка в виде кормящей детёнышей волчицы.

– Эту вещь недавно украли из городского храма. Если вернёшь её, получишь благословление жрецов Матери-Волчицы и щедрую награду.

Доступно игровое задание. Зловещая Репутация (2 из 4). Класс: Необычное, классовое, цепочка.

Описание: начальник городской стражи Плюх не должен вернуться с рыбалки на дальнем озере.

Награда: 2500 очков опыта, свободное очко навыка.

Вся эта ситуация мне решительно не нравилась. От задания за версту пахло подставой, к тому же опыта за убийство начальника городской стражи предлагалось совсем мало, а золота так и вовсе не обещалось. Но бесценное очко навыка... это же крайне редкий шанс существенно усилить своего персонажа, и от заданий с подобной наградой опытные игроки не отказываются. Заказное убийство? Этим меня было не шокировать. Ради дополнительного очка навыка и не на такое приходилось идти, так что я ответил одноглазому хаджиту, что возьмусь за работу.

– Отлично, Пёс! Буду ждать тебя возле городских ворот, – Подлый Кусь поправил капюшон и вслед за своими поделёнными скрылся в мокром утреннем лесу.

* * *

На дальнем озере туман стоял настолько густой, что с

трёх-четырёх шагов предметы было уже не различить. Рыбаков тут на берегу хватало, но преимущественно то были НПС из соседней рыбацкой деревушки. Бегемота Плюха я обнаружил сидящим на пирсе на складном стульчике с удочкой в лапах. Начальником городской стражи оказался пожилой крупный зверочеловек, Боец 45-го уровня, сейчас без оружия при себе и одетый лишь в кожаную безрукавку и безразмерные шорты на толстой талии. В стоящем возле его ног ведёрке плескалось несколько пойманных карасей. Начальник городской стражи рыбачил в гордом одиночестве вдалеке от остальных, селяне явно опасались к нему приближаться, чтобы не вызвать гнев важного городского чиновника. Что ж, тем лучше. Туман не позволит остальным увидеть, что тут происходит, и приглушит возможные звуки борьбы.

– Как клёв? – тихо и вежливо поинтересовался я, но в ответ получил лишь приглушённую брань сквозь зубы и пожелание проваливать в анус к какой-то «плешивой мергриде». Кто она такая я понятия не имел и не собирался открывать игровой bestiary для выяснения подробностей.

– Сейчас уйду. Закончу только одно дело... – тихо ответил я и с размаху на всю длину вонзил острые когти со стороны спины в массивную шею бегемота.

Навык Когти повышен до тридцать седьмого уровня!

Плюх даже не столько испугался, сколько опешил от такой наглости. И попытался было встать во весь свой громадный рост, чтобы сурово наказать дерзнувшего на него на-

пасть наглеца, но... лапы не послушались хозяина, и бегемот остался беспомощно сидеть на раскладном стульчике.

– Да я тебя размажу, червь!... Э... Не понял... Что... что ты сделал со мной, блохастый урод?! – прохрипел с каждой секундой всё сильнее коченеющий и удивляющийся своему неподвижному состоянию бегемот, причём из пасти начальника городской стражи с каждой фразой начала валить мутно-серая пена.

Я с готовностью подробно ответил, при этом начав намазывать на шею бегемота массивную цепь от стоящей неподалёку большой лодки с привязанным вместо якоря тяжёлым камнем:

– Калечащий удар прямо в позвоночник, у тебя отнялось тело ниже шеи. К тому же каждый коготь я смазал кашицей из раздавленных синих поганок. Алхимик при мне в городе готовил из этих грибов парализующий яд, так что я невольно узнал рецепт. Этим поганкам тут возле озера растёт в изобилии, я не поскупился и набрал с запасом для такого огромного существа как ты. Ну и ты должен гордиться, что специально ради тебя я потратил имеющееся свободное очко навыка: взял специализацию «Шок» для своих Когтей. Несильное пока что действие, лишь на секунду-две оглушает жертву магией воздуха, но как дополнительное средство сойдёт.

Плюх ничего не ответил и стал заваливаться набок. Я позволил телу упасть и расчётливо ударил когтями левой лапы, тоже целясь в область шеи. Затем для надёжности ещё

несколько раз, а затем и вовсе пошире раскрыл края жуткой раны и влил туда остатки яда из берестяного конверта. Бегемот уже ничего не мог говорить из-за парализации и обильно идущей из пасти пены. Кажется, он умирал.

Навык Когти повышен до тридцать восьмого уровня!

Я не стал рисковать оставлять труп на пирсе и столкнул тяжеленное тело в воду. Считается, что бегемоты водные существа и способны проводить на глубине долгое время. Но даже они должны иногда дышать, а выплыть в парализованном состоянии и с отказавшими лапами весьма трудно, тем более с массивным тянущим на дно грузом на шее. Я просидел на берегу минуты четыре, прежде чем на поверхности обильно показались пузыри, а побежавшие строки игровых сообщений подтвердили, что с рыбалки начальник городской стражи уже не вернётся.

Получено 141500 очков опыта.

Получен пятьдесят третий уровень персонажа!

Получено три свободных очка характеристик.

Обновлено игровое задание. Зловещая Репутация (2 из 4).

Встретьтесь с десятником городской стражи по имени Подлый Кусь возле городских ворот и сообщите о выполнении задания.

Награда: 2500 очков опыта, свободное очко навыка.

Испытывал ли я угрызения совести? Нисколько! И не только потому, что своими собственными глазами видел в

Волчьих Шахтах многочисленные подтверждения слов нанимателя о коррумпированности Плюха и его подчинённых, наблюдал нежелание стражи наводить порядок в городе и безнаказанность членов преступного мира. Это обычный квест, который предложила моему персонажу игра, и я просто выполнил его.

И хоть задание на первый взгляд показалось лёгким, но это как посмотреть. Я просто имел огромный опыт выполнения подобных миссий за Ассасина и заранее приблизительно представлял, к чему готовиться. Про вариант с утоплением начальника городской стражи сообразил ещё во время разговора с Подлым Кусем – все игровые детали подсказывали именно такой вариант прохождения квеста, а обнаруженная в трёх шагах от тучного рыбака цепь с тяжёлым якорем лишь подтвердила мою догадку. Но если бы я не подготовился, возни было бы много, на шум сбежались бы рыбаки. И тогда пришлось бы или бежать из города как можно дальше, бросая товарищей по группе, или «валить» всех мирных НПС и превращаться в кровавого слетевшего с катушек мясника, играть за которого могут только моральные уроды. Есть всё-таки принципиальная разница между опытным киллером, с изяществом устраняющим заказанную жертву так, что остальные вокруг даже ничего не замечают, и отморозком, со штурмовой винтовкой врывающимся в детский сад и расстреливающим беззащитных детей.

Но что-то маловато опыта вышло за такого опасного бе-

гемота. Помнится, за последнего из четырёх сыновей шама-на примерно столько же опыта дали, хотя тот волчара был на пять уровней слабее Плюха, и тогда у меня ещё не было 25% прибавки к опыту за любые убийства из-за игрового класса Палач. С другой стороны, Пёс тогда был совсем слаб, а с тех пор существенно прокачался и порос в уровнях. За убийство же более слабых существ опыт идёт с зависящим от разницы в уровнях понижающим коэффициентом... Ладно, чёрт с ним. Я не стал забивать голову сложной математикой и начал собираться. Тщательно вымыл когти водой и протёр пучком травы, чтобы избавиться от остатков яда. Проверил пристань и ближайший берег на предмет возможно оставленных мною следов волчьих лап. Выпустил карасей из ведра обратно в озеро и отправился в город.

* * *

– Пёс, ты арестован по подозрению в убийстве! – голос Подлого Куся раздался за спиной, едва Пёс вошёл в городские ворота.

Десяток набежавших невесть откуда стражников тут же окружил меня. Направленные в грудь и спину Псу острые копыя, а также оскаленные морды полуволков наглядно показывали, что бойцы настроены предельно решительно и в случае возможного неповиновения церемониться со мной не будут. Что ж, я заранее подозревал, что с этим заданием что-

то нечисто, и ожидал какой-нибудь подлянки от своего ненадёжного нанимателя. Собственно, так и случилось.

Я продемонстрировал свои пустые лапы и подчёркнуто медленно развернулся к Подлому Кусю, при этом осматриваясь и судорожно продумывая дальнейшие действия. Принять бой? Сбежать Двойным Прыжком вертикально вверх и оттуда Быстрым Рывком уйти на крепостную стену или крышу соседнего дома? Уйти от пытающихся меня арестовать стражников было вполне возможно... хотя... я обнаружил на соседней крыше притаившуюся Мисти Ури, сидящую на корточках и наблюдающую за происходящим. Чёрт! Вот только Соглядатая Стальной Короны мне тут не хватало! Мисти Ури не позволит Псу уйти, да и победить стражников, когда на их стороне выступит столь высокоуровневый и опасный игрок, будет почти нереально.

Что ж, я решил не трепыхаться и посмотреть, что дальше предложит игра в сюжете цепочки из четырёх квестов. Но прежде чем взять следующее третье задание цепочки, хорошо было бы завершить второе и получить свободное очко навыка, ради которого всё собственно и затевалось. Я спокойным голосом обратился к Подлому Кусю.

– Хаджит, твоё задание выполнено. И если ты не заплатишь мне, как обещал, твой единственный глаз я сожру сегодня за ужином, запивая дорогим вином в компании хвостатой красотишки, – я указал когтистой лапой на Мисти Ури.

– Разве я тебе что-то обещал? – мерзко осклабился Под-

лый Кусь. – Ты что-то путаешь, волчонок!

Меня пытаются надуть с оплатой? Зря он это! Я угрожающе оскалил зубы.

– Должность десятника городской стражи, которую ты предлагал, меня совершенно не интересует, поскольку не собираюсь я всю жизнь просиживать штаны в этом маленьком городишке. Но вот необычные боевые приёмы, которым ты научился за годы странствий, мне пригодятся. И клянусь, я сожру твой лживый язык сразу после твоего последнего глаза, если ты не заплатишь обещанное!

Не заметил, когда именно Мисти переместилась с крыши к городским воротам прямо в гущу событий, но волчица уже стояла за спиной у моего ненадёжного нанимателя.

– Кусь, если обещал, очень советую заплатить, – вкрадчивым тоном негромко проговорила полуволчица, но от её голоса у меня мурашки побежали по коже.

Это был не совет и даже не угроза. Это был голос персонажа, принявшего трудное решение и готового убивать и при необходимости самому погибнуть. Мисти Ури, несмотря на показное спокойствие, собиралась биться насмерть и уже заранее простилась с жизнью. Вот только понять бы ещё, на чьей стороне собиралась вступить в смертный бой моя хвостатая знакомая?

– Хорошо, Мисти, я заплачу этому убийце, как обещал! – одноглазый «котяра» недовольно зашипел и вынул из сумки потрёпанную тоненькую книжку в кожаном переплёте. – На,

Пёс, надеюсь, ты умеешь читать. И что у тебя хватить времени прочесть этот томик до того, как тебя повесят на городской площади. Стража, ведите Пса в городскую тюрьму!

Выполнено игровое задание «Зловещая Репутация» (2 из 4).

Получено 11250 очков опыта.

Пса не стали обыскивать, даже не отобрали висящий на поясе нож. Однако ничего поделать я не мог: началась катсцена, и игрок мог лишь отстранённо наблюдать за тем, как стражники ведут его персонажа по городским улочкам. Хотя нет, я ещё смог прочесть название и свойство книжки, которую всучил мне одноглазый злыдень, и которую Пёс нёс в когтистых лапах:

«Похождение хвостатого пройдохи в мире людей и орков» том 14 из 27

+1 свободное очко навыка после прочтения

* * *

Небольшая полутёмная камера размерами четыре на пять шагов на подземном этаже городской тюрьмы. Окон нет. Всё освещение – лишь пробивающийся сквозь решётку двери свет факела из коридора. С потолка капает. На стене висят ржавые цепи с кандалами для особо буйных узников. Лохматый крупный Тюремщик из полуволков сразу предупредил, что закуёт меня в эти цепи, если буду орать или долбиться в

дверь. Мебели нет, лишь отсыревшая солома на полу. В общем, далеко не пять звёзд. Зато у меня имелся сокамерник. Я не сразу разглядел это сидящее в тёмном углу небольшое мохнатое существо, понадобилось даже предупреждение от крылатой Виги, обнаружившей игрока в скрытном состоянии.

Renamed User #003450679. Хаджит. Вор 49 уровня

Абсолютно чёрный «кот» с рваным правым ухом, босой и в тряпье вместо нормальной одежды. Он молча сидел на соломе, сложив когтистые лапы по-турецки, и оценивающе смотрел на Пса жёлтыми глазами с вертикальными зрачками.

– Бесплезно, не вскрыть, – первым заговорил Вор, когда я подошёл к двери в коридор и проверил решётки на прочность.

– Русский? – обернулся я к сокамернику, поскольку хаджит заговорил именно на русском языке.

– Башкир. Из Нефтекамска. Сам-то кто?

– Русский, недавно переехал в Москву из Киргизии. Сидишь-то за что?

Чёрный «кот» недовольно зашипел и не стал отвечать. Ладно, не больно-то и интересовало. Я собрал солому почище и посуше, свалил у противоположной стены и уселся напротив сокамерника. Попробовал почитать книжку, добытую в результате последнего квеста, но света сильно не хватало, я с большим трудом кое-как мог различать буквы.

– Есть свеча. Но она последняя. Лучше поберечь до ночи, тут крысы водятся наглые и кусачие.

– Давно сидишь? – заинтересовался я, и сокамерник признался, что уже вторые сутки ищет способ убраться из этого негостеприимного места.

– Можно заплатить штраф и выйти, но денег нет. Да и хочу выполнить квест и сбежать. Судя по всему, какой-то способ всё же имеется.

Получено игровое задание. Зловещая Репутация (3 из 4). Класс: обязательное, цепочка.

Описание: найдите способ сбежать из тюрьмы до казни, которая состоится завтра в полдень.

Награда: 10000 очков опыта, выход в игровой мир со статусом «преступник».

Дополнительное задание I: добейтесь снятия с Пса обвинения в убийстве.

Награда: 25000 очков опыта, снятие статуса преступника.

Дополнительное задание II: заплатите положенный за убийство штраф (250 золотых монет).

Награда: 25000 очков опыта, снятие статуса преступника.

Я внимательно ознакомился с предложенными игрой заданиями. Непонятно, с кем вообще можно было в такой ситуации договариваться, если кроме Вора никто с моим персонажем не общался. Да и двести пятьдесят золотых... фан-

тастически огромная сумма, которой у меня конечно же не было, да и едва ли появится в ближайшее время. Разве что... я открыл вкладку идущего аукциона на выставленное мной на продажу щупальце тусотеутиса.

Ни одного предложения, причём до окончания аукциона осталось менее получаса. Похоже, тоже не вариант. И хорошо бы вообще вонючее склизкое щупальце после завершения срока не возникло прямо тут в крохотной камере, тут же содохнуть можно будет от его вони. Но должен же существовать способ выбраться из тюрьмы, раз игровая система дала квест и считает, что выбраться возможно!

Я встал с лежанки и начал методично простукивать камни стены в надежде услышать глухой звук, сообщающий о наличии за камнем полости и возможно лаза.

– Бесполезно, я ещё вчера первым делом проверил, – сообщил мне хаджит-вор, после чего вдруг признался. – Есть отмычка. Но она последняя, четыре предыдущие сломал в попытках вскрыть замок на двери. Слишком малый шанс на успех.

– Да? А попробуй-ка вскрыть вот это!

Я протянул сокамернику металлическую коробочку из тайника Мисти Ури.

– В ларце какие-то секретные документы Стальной Короны – очень важной организации при короле зверолодей. Может, за них получится выторговать свободу.

Всю апатичность чёрного «кота» как ветром сдуло.

Хаджит мгновенно вскочил, ощупал и осмотрел ларец, расчистил от соломы участок пола и поставил туда огарок свечи. Ловко с первого раза зажёл фитиль с помощью огнива и принялся ковыряться в крохотной замочной скважине своими кошачьими когтями и тоненькой проволочкой с крючком на конце.

Прошла минута. Вторая. Пятая. Мой первоначальный энтузиазм стал угасать, я уселся обратно на солому у стены и при неверном колеблющемся свете свечи начал чтение полученной книжки. Как вдруг замочек щёлкнул и, хоть хрупкая отмычка и сломалась при этом, но крышка открылась! Мы оба кинулись смотреть, что же находится внутри шкатулки. Три свёрнутых в трубочки тонюсеньких папирусных листа, все абсолютно чистые без текста. Свинцовый карандаш. Кусок красного сургуча. Небольшая бронзовая печать с оттиском профиля короля Джунима Седьмого Хвайт Панга. И всё. Никаких ценных документов внутри шкатулки не обнаружилось, лишь инструменты для передачи сообщений в штаб Соглядатаем Стальной Короны.

Мы оба не сдержали синхронного вздоха разочарования, хаджит так и вовсе принялся скулить из-за того, что потратил последнюю отмычку на этот бесполезный мусор.

– Погоди, может не всё потеряно, – начал успокаивать я сокамерника. – Печать и сургуч у нас есть. Карандаш тоже имеется. Мы можем отправить послание в главный штаб Стальной Короны, чтобы нас выпустили из тюрьмы. Доста-

точно составить текст на листе папируса и сжечь листок на огне свечи.

– И куда это послание попадёт?

– А хрен знает... – я задумчиво почесал лохматую голову. – Скорее всего в Вульфберг, где находится главный штаб Стальной Короны. Это в паре-тройке дней езды от Волчьих Шахт. Они не успеют прислать гонца и отменить мою завтрашнюю казнь. Разве что тоже используют магического посланника или другой быстрый способ передачи приказа.

И тут произошло событие, которое полностью изменило мои планы. Какой-то игрок сделал ставку и ровно за минуту до окончания срока аукциона предложил за щупальце тусотеутиса семнадцать золотых монет! Я было воодушевился и стал ждать продолжения борьбы за необычный лот, но к сожалению, других ставок не последовало. Ровно семнадцать золотых монет упало в мой кошелёк, приятно звякнув и придав тощему кожаному мешочку хоть какую-то солидность.

Семнадцать монет было недостаточно, чтобы изменить судьбу Пса. Но я уже «включился» и начал активно мыслить над тем, как прямо в тюремной камере быстро увеличить сумму. Кто там сейчас лидирует в соревновании новичков? Я снял визор и зашёл на форум игры. Лидировали по-прежнему «Китайские Драконы», причём эта команда имела уже средний семьдесят пятый уровень игроков, значительно опережая всех конкурентов. Про эту успешную команду очень много писали на форуме, их приводили в пример, за дей-

ствиями лидеров следили миллионы зрителей. Территориально эта команда находилась сейчас в столице королевства и добивалась аудиенции с королевской семьёй Хват Панг, чтобы получить какое-то уникальное игровое задание прямо от правящей династии.

Очень даже удачно! Итак, создаю на официальном форуме «Небесных Клинков» тему с провокационным названием «Неизбежное Падение Китайских Драконов». В ней пишу, что зарвавшиеся лидеры уже сегодня неминуемо вылетят с турнира, поскольку организаторам нужно сохранение борьбы, а не доминирование одной из команд, которое убивает интерес зрителей к мероприятию. Привожу эти аргументы и пишу, что готов спорить со всеми желающими и даже предлагаю со своей стороны ставку в семнадцать золотых. Тема моментально вызывает интерес посетителей форума, моё предложение о споре на деньги принимается. Множество ушлых игроков увидели возможность получения лёгких денег от лидера команды-аутсайдера «Розовые Лисята» и начали ставить деньги против моей ставки. Коэффициент уже за минуту взлетел до максимально разрешённого ста к одному, прежде чем приём ставок прекратился. Отлично!

Я снова надел визор и обратился к своему сокамернику.
– Хочешь выйти на свободу? Тогда бери карандаш, лист папируса и пиши аккуратным почерком.

МАКСИМАЛЬНАЯ ВАЖНОСТЬ! Агенты Стальная Корона узнали о готовящейся попытке покушения на членов

правлящей династии Хват Панг. Находящиеся в столице королевства некие члены группы «Китайских Драконов», все девять, должны быть незамедлительно уничтожены!

– Уместилось на листике? Отлично! Дай сюда бумажку.

Остались лишь технические детали. Я нагрел печать на пламени свечи и приложил к кусочку красного сургуча на тонком папирусе. Печать королевской службы готова! Осталось лишь сжечь послание, что я незамедлительно и проделал. Когда я объяснил чёрному коту свои действия, тот недовольно зашипел.

– Что же сразу не сказал. Пёс?! Денег у меня немного, но на пару золотых серебра и меди бы наскрёб. И получил бы сторицей!

– Это могло насторожить. Одно дело, когда нашёлся один ненормальный, рискнувший деньгами в ставке против признанных фаворитов. И совсем другое, когда таких «простачков» вдруг станет несколько, это сразу вызовет подозрение. Но уверяю, уже к вечеру мы оба сможем выйти из этой неудобной камеры. Я заплачу за твоё освобождение, брат башкир!

Чёрный «котяра» смотрел на меня расширенными от изумления глазами. А потом неожиданно спросил:

– Пёс, а в твою группу ещё открыт набор новых игроков? Я в игре седьмой день и пока ещё подхожу под требования турнира новичков. Имя... ну соглашусь, оно было обидным для лиц нетрадиционной ориентации, и админы мне его сме-

нили. Возьму приличное. О! Тот же ник «Башкир» почему-то не занят. А главное я ловкий и умелый Вор. Не смотри что сижу в тюрьме. Глупо попался один раз при краже из храма, но тогда меня просто подставили. Один десятник городской стражи предложил «выгодную работёнку». Я подумал, что раз от хаджит по расе, то действительно хочет помочь соплеменнику. А он за мой счёт решил карьеру себе сделать – мол раскрыл громкую кражу из храма Матери-Волчицы и лично поймал вора.

– Того десятника звали случайно не Подлый Кусь? – спросил я, фактически не сомневаясь в ответе.

Кот молча кивнул, не понимая ещё, почему я заинтересовался именем стражника. Я же окончательно в этот момент решил, что сама судьба предлагает мне пятого игрока в команду. Игрока умелого, за неделю в одиночку сумевшего прокачаться до сорок девятого уровня. Причём Вора по игровому классу, кого «Розовым Лисьям» как раз и не хватало. А ещё, я улыбнулся своим мыслям, поскольку ни капельки не сомневался, что вскоре после получения нашего послания в штабе Стальной Короны и Пёс, и Башкир, оба станут далеко не пятьдесят третьего и сорок девятого уровней, а это в свою очередь сильно поднимет средний уровень всей команды.

– У своих не красть. Командира слушаться. Добычу не крысить, делим всё по-честному. Других ограничений нет. И если согласен с такими условиями, Башкир, то ты в деле.

Добро пожаловать в «Розовые Лисята»!

Глава двадцать четвёртая.

Золото Пса и жуткий вой

Долго ждать не пришлось. Не прошло и пятнадцати минут, как на Пса несколькими щедрыми порциями обрушился целый водопад опыта. Судя по всему, какими бы крутыми ни были «Китайские Драконы» в состязании новичков, против элитной НПС-стражи короля полуволок эта слаженная группа не продержалась и десяти секунд.

Получен пятьдесят четвёртый уровень персонажа!

Получен пятьдесят пятый уровень персонажа!

Доступен новый навык!

Получен пятьдесят шестой уровень персонажа!

...

Получен шестидесятый уровень персонажа!

Доступен новый навык!

...

Получен шестьдесят четвёртый уровень персонажа!

Получено тридцать шесть свободных очков характеристик!

Миллион с копейкам очков опыта получен менее чем за десять секунд! Одиннадцать уровней разом! Я поднял морду к потолку и торжествующе завыл. Рядом в тюремной камере катался по соломе и пронзительно визжал от переполняю-

щих его эмоций чёрный «котяра» Башкир, разом прокачавшийся до шестьдесят второго уровня. Отличный вклад в общий результат! Тем более, что остальные «Розовые Лисята» буквально пару минут назад выполнили какой-то взятый рано утром в Гильдии Наёмников квест и получили по уровню, Алиса так и вовсе два. Итак, что у нас в целом по группе? Я открыл вкладку управления отрядом. Пёс был шестьдесят четвёртого уровня, Башкир шестьдесят второго, тролль Грым пятьдесят пятого, эльфийка Фантом пятьдесят четвёртого, фенёк Алиса пятидесятого. Средний уровень «Розовых Лисят» вырос до пятьдесят седьмого. Неплохо! Очень даже неплохо!

Я с волнением открыл форум игры и ознакомился с текущей ситуацией в турнире. Наша команда переместилась с далёкого восемьдесят четвёртого места на уже более-менее спокойное пятьдесят восьмое и, кажется, обезопасила себя от вылета с турнира в этот игровой день. Даже если «Розовые Лисята» ничего до вечера делать больше не станут, набранного опыта вполне хватало для попадания в число восьмидесяти лучших команд и сохранения участия в турнире. Очень хорошо!

Признанные лидеры «Китайские Драконы» действительно выбыли, каждую секунду на форуме появлялись всё новые и новые темы, посвящённые этому громкому игровому событию. Именно падение лидеров турнира новичков стало сейчас самой обсуждаемой новостью, и на фоне этого воз-

вышение «лисят» осталось абсолютно незамеченным. Ради интереса я ознакомился с комментариями в теме про «Китайских Драконов». Игроки и зрители дружно сходились во мнении, что у молодой команды банально не хватило репутации для встречи с королём, и желание игроков встретиться с членами правящей династии показалось бдительной охране подозрительным. Произошла словесная перепалка, переросшая в драку, и... высокоуровневые НПС-телохранители буквально в несколько секунд порвали молодых игроков, отправив всю девятку на перерождение. Винить в случившемся «Китайские Драконы» могли только себя и свою самонадеянность, никто их на опасную аудиенцию к королю Джуниму Седьмому не тянул.

Я усмехнулся, оскалив волчьи клыки. Устранить главных конкурентов и при этом остаться вне подозрений. Чистая работа! А тут ещё и первые последствия прилетели... Пёс охнул и согнулся под придавившей его тяжестью, кожаный кошелёк опасно затрещал, а затем и вовсе лопнул. Ещё бы! Тысяча семьсот золотых монет!! При весе каждой весьма крупной монеты примерно в двадцать пять граммов, это же сорок два килограмма золота!!! Монеты просыпались на грязную солому, Башкир дёрнулся было, но под моим грозным взглядом Вор остановился и даже отодвинулся подальше в угол камеры, отвернувшись от соблазнительно рассыпанных по полу золотых кругляшей. Пожалуй, самое время было звать Тюремщика и сообщать о желании двух узников искупить

вину, выплатив положенные законами штрафы. Но сделать это я не успел.

Яркий свет болезненно резанул привыкшие к темноте глаза, в полутёмной тюремной камере словно зажётся мощный прожектор. Я поспешно отвернулся и прикрыл лапой морду, однако успел заметить, как огромная ангелоподобная фигура попыталась было возникнуть в тесной камере, но похоже не учла свои габариты ни по высоте, ни по богатырскому размаху плеч. С грохотом посыпались тяжёлые камни, в низком потолке тюремной камеры образовалась ведущая на верхний этаж дыра. Ангел в белоснежных одеждах матюгнулся, в короткой фразе продемонстрировав знание всего короткого списка нецензурных слов английского языка, и срочно начал уменьшаться в размерах. Но вызванные его появлением разрушения никуда не делись, и мы с Башкиром одновременно увидели ещё один уходящий непонятно куда тёмный проход в стене за обсыпавшимися камнями – возле самого потолка, оказывается, существовал старый вентиляционный туннель, позже кое-как заделанный цементом и прикрытый тонкой каменной плитой. Вот он подразумевавшийся игровыми алгоритмами путь на свободу, который мы с Башкиром безуспешно искали!

Я с укором посмотрел на Вора – тот ранее заверил меня, что тщательно простучал все стены тюремной камеры и никаких скрытых проходов не нашёл. Чёрный «кот» под моим недовольным взглядом испуганно поджал уши и попытался

оправдаться:

– Так высоко же! Я до тех камней не доставал из-за своего малого роста!

– Ладно, проехали... – я перевёл взор на явившегося админа игры, который всё никак не мог определиться с формой и размерами тела.

Крохотный ангел показался администратору несолидным, отчего за следующие секунды гость сменил несколько обличей и остановился на «крысином короле» – крупном зубастом грызуне с тремя головами в золотых коронах. Осмотрел произведённые им самим же разрушения и смущённо улыбнулся – выглядело это так, словно все три крысиные головы синхронно оскалились, показав острые зубки. Затем все три головы хором заговорили тонюсенькими голосками:

– Ладно, чинить никакого смысла нет, поскольку вы всё равно вскоре отсюда выберетесь. Ты понимаешь, Пёс, почему я здесь?

– Из-за темы на форуме, где я предположил вмешательство администрации и скорый крах «Китайских Драконов»?

Крысиный Король заметно смутился – похоже, модераторы форума и администраторы игры не заметили эту тему на фоне множества других, и сейчас представитель администрации срочно пытался понять, о чём вообще я говорю.

– Да, и из-за темы на форуме тоже, – через десяток секунд проговорила средняя голова в самой крупной из трёх золотых корон. – Неэтично с твоей стороны было прикры-

вать свои игровые планы ссылкой на создателей игры и тем более делать на этом деньги.

– Неэтично? – делано удивился я. – А покажите мне пункт правил, в котором описан запрет на упоминание администрации игры и высказывание собственных мыслей?

– Из-за подобных действий такой пункт вполне может вскоре появиться... – заговорила было правая голова, но средняя её перебила. – Вопрос этичности игровых действий оставим на потом. Мы даже согласимся, что действовал ты по-своему красиво, используя предусмотренные игрой механизмы передачи информации между НПС. Но, Пёс из Забытой Стаи, нельзя вот так ультимативно вычёркивать из турнира не устраивающих тебя конкурентов! Считаю это официальным предупреждением!

– За турниром следят миллионы зрителей, наших потенциальных игроков в будущем, – вступила в дискуссию левая голова Крысиного Короля, и я готов был положить голову на заклад, что этот третий голос был женским. – У команд-фаворитов есть множество поклонников. Подобный крах кумира, когда команда-фаворит оказывается полностью беспомощной и неожиданно погибает, портит впечатление зрителей от игры и лишает нас множества новых игроков. Думаю, в глубине души ты это понимаешь.

– Понимаю, – согласился я, кивнув зубастой башкой, – но в то же время считаю глупостью не задействовать для победы в турнире абсолютно законные разрешённые игрой мето-

ды. Почему я должен давать фору и без того сильным противникам и отказываться от потенциального опыта и трофеев? Точнее... – я сделал паузу, посмотрел в чёрные глаза-бусинки поочерёдно всем трём головам Крысиного Короля и закончил мысль, – я согласен не использовать два оставшихся у меня свитка против других команд турнира, но считаю справедливым получить за это определённую компенсацию!

Поскольку немедленного возражения от администраторов не последовало, я осмелел и продолжил.

– У Пса есть интересный квест на оспаривание прав на трон. Борьба за власть всколыхнула бы города и посёлки королевства звероловцев, создала бы множество необычных квестов для игроков, что в целом существенно подняло бы интерес к игре. Так почему бы Волчьим Шахтам не стать первым городом, который присягнёт новому претенденту и встанет под мои знамёна?

Средняя голова закашлялась, возможно таким образом скрывая смех, а потом проговорила забавным писклявым голоском.

– Пёс, лично мне ты весьма импонируешь как игрок с большими амбициями, к тому же привыкший мыслить масштабно и нестандартно. Но считаю, что получить в своё распоряжение целый город – это явный перебор. Максимум, что могу предложить – дам подсказку, где искать волчью королеву Вилену Своенравную, неофициально до сих пор сохраняющую за собой титул законной королевы. Псу полезно будет

с ней встретиться, узнать список ключевых НПС в этом игровом задании и понять все тонкости очень непростой борьбы за трон. Интересно?

Да, пожалуй мне это действительно было интересно и полезно, что я и подтвердил администратору.

– Рыбацкий посёлок Развязавшийся Булинь. Открой карту!

Я поспешно открыл игровую карту и обратил внимание на далёкую светлую точку посреди чёрных неизведанных ещё Псом территорий. Триста семьдесят километров от Волчьих Шахт, причём практически строго на юг! Это же очень далеко, а главное совсем не по пути к древу миров Иггдрасилю, куда я изначально собирался постепенно смещаться в процессе игры. Придётся или откладывать встречу со скрывающейся королевой Виленой до непонятно каких времён, или полностью менять свои планы.

Я убрал карту, собираясь выторговать у админов игры другую более полезную компенсацию, но так и замер с отвисшей челюстью. Мой Пёс стоял на площади города Волчьих Шахты неподалёку от здания Гильдии Наёмников, рядом в непонятках озирались Башкир и трое других «Розовых Лисят». Похоже, служебной командой весь наш отряд только что телепортировало в эту точку.

Выполнено задание «Зловещая Репутация (3 из 4)».

Обвинение в убийстве с вашего персонажа снято. Статус преступника снят.

Получено 112500 очков опыта

Получен шестьдесят пятый уровень!

Доступен новый навык!

Получен шестьдесят шестой уровень!

Получено сорок два свободных очка характеристик!

Рядом запрыгал от радости Башкир – кажется, хаджит тоже выполнил игровое задание выбраться из тюрьмы, по крайней мере новый шестьдесят третий уровень Вор только что получил. И было очень похоже на то, что все золотые монеты Пса сохранились – свобода была приобретена без выплаты штрафа. Но... я ощупал себя, заглянул в сумку и даже похлопал по карманам.

– Где моя книга?! – закричал я в пустоту, нисколько не сомневаясь, что админы всё ещё наблюдают сейчас за мной.

Непрочитанная мной книга про приключения хвостатого пройдохи не появилась, зато возникло новое игровое сообщение:

Доступен новый навык!

Что ж, такой вариант, как будто Пёс уже прочёл книгу и получил очко навыка, меня также устраивал. Причём это было уже четвёртое у Пса нераспределённое очко навыка!!! И ещё одно, пятое, можно будет получить после выполнения задания на перекрёстке дорог. Просто фантастика!!!

– Ничего себе... – нарушила молчание наша ушастая лисичка Алиса, оглядывая меня и кота Башкира. – Пёс, ты так быстро прокачался за это утро! Я тоже хочу в тюрьму!!!

Всех «Розовых Лисят» интересовали наши дальнейшие действия, и я как командир отряда озвучил ближайшие планы. Относим украденную бронзовую статуэтку в храм Богини-Волчицы и получаем за возвращение святыни какие-то полезные «плюшки». Далее всей компанией навещаем одного зарвавшегося одноглазого «котяру» и объясняем хаджиту, насколько он был неправ (эту часть плана Башкир активно поддержал и даже заявил, что сам лично хочет перерезать своему сородичу горло). Потом отправляемся к посёлку енотов и берём квест с Постоялым двором Папаши Ворха – наши уровни уже позволяют выполнить это сложное и опасное задание. После чего прощаемся с Волчьими Шахтами, поскольку мы уже «переросли» местные уровни и предлагаемые игрокам задания, и уходим на юг, к морю и пиратским островам. Там и монстры посложнее, и задания поинтереснее, и есть возможность потянуть за ниточку цепочки уникальных связанных с борьбой за трон квестов, которая имеется у Пса из Забытой Стаи. И если всё у нас получится, опыта и новых уровней будет достаточно для продолжения борьбы в турнире новичков, а возможно и для победы в турнире.

Возражений ни у кого из «Розовых Лисят» не возникло, моё предложение было поддержано всеми. Но прежде, чем

Псу приступить к выполнению всего вышеописанного, нужно было заняться распределением накопившихся очков характеристик и очков навыков. Четыре очка в Интеллект – нужно было отодвинуть «потолок», в который упёрся навык Изучение Предмета. Надеюсь, это последние очки в Интеллект, после чего определением предметов и поиском слабостей у противников будет заниматься наша эльфийка Фантом. В принципе, она уже согласилась на такую работу для членов группы, тем более что Интеллект для Мага Иллюзий являлся приоритетной характеристикой.

Тринадцать очков в Телосложение, поднимаю эту важную для бойца ближнего боя характеристику до пятидесяти. Из оставшихся двадцати пяти очков десять вкладываю в Силу и пятнадцать в Ловкость. Количество Очков Здоровья у Пса увеличилось до восьмисот шестидесяти шести – уже более-менее нормальный запас, персонаж не склеит лапы от одного-двух пропущенных ударов. Количество Очков Выносливости увеличилось до трёхсот десяти – тоже неплохо, выносливости хватит и на долгий бег, и на сражение с большинством монстров.

Теперь нужно было разобраться с очками навыков. Сразу два очка вкладываю в усиление Когтей – основной атаки Пса. Прокачиваю до третьего уровня Усиление Урона и до второго уровня Шок. Теперь с каждой следующей атакой Когтями мой персонаж увеличивает наносимый противнику урон на три процента, одновременно с этим увеличилась и вероят-

ность нанесения дополнительного урона магией воздуха, и сила этого эффекта. Теперь пора было подумать и об усилении защиты. Выбираю специализацию «Блур» (Размытость) к навыку Уклонение – контуры Пса для противников станут видны нечётко, что серьёзно усложнит задачу противникам, особенно всяким «дальнобоям» вроде лучников, метателей дротиков и арбалетчиков. И наконец, поскольку навык Легкая Броня прокачался до десятого уровня и появилась возможность выбора к нему специализации, беру Укрепление Брони первого уровня – это и усиление прочности элементов экипировки, противнику труднее будет их разрушить, и увеличение поглощения урона.

Всё. С игровыми очками закончил, теперь настала пора тратить деньги, которых накопилось столько, что Пёс даже передвигался с перегрузом. Для начала я поинтересовался у своих спутников, не нужно ли одолжить им денег на экипировку. Вопрос предназначался прежде всего троллю Грымму, который, насколько я знал от его длинноухой спутницы, вчера испытывал финансовые трудности. Но мой быстрорегенерирующий друг неожиданно отказался от денег, заверив лидера отряда, что уже самостоятельно решил все финансовые проблемы, расплатился с эльфийкой и даже выкупил обратно своего редкого игрового помощника. Пикси Виги действительно подтвердила, что юркий жёлтый дракончик снова сопровождает тролля. Раз так, настаивать я не стал и предпочёл не лезть в личные дела моего могучего спутника и вы-

пытывать, откуда Грым раздобыл финансы. Скорее всего за-
донатил в игру, хотя это его личное дело. Почему бы и нет,
если средства позволяли?

А вот Вор возможностью получения денег взаймы заинтере-
совался и попросил сто сорок золотых в долг для покупки
экипировки и новых воровских инструментов, прежде всего
комплекта хороших отмычек с магическим бонусом на успех
взлома. Я хоть и знал чёрного хаджита всего-то три часа, но
одолжил Башкиру деньги, очень при этом надеясь, что хво-
статый Вор не скроется с моим золотом в неизвестном на-
правлении.

Первой на моём пути попалась лавка магического снаря-
жения, и я занялся «прокачкой» своих крылатых игровых
помощниц. Магические руны у Веи улучшения не требова-
ли, а вот Виги на фоне своей сестры смотрелась откровенно
жалко. Поэтому меняю дешёвый «Магический светлячок»
на полноценный «Волшебный Фонарь» с радиусом яркого
света в десять шагов. Причём яркость света можно было ре-
гулировать и даже при желании полностью отключать, если
например стояла задача подкрасться к противнику незамет-
но, что выгодно отличало руну стоимостью в пятьдесят зо-
лотых монет от дешёвого и тусклого аналога за три сереб-
рушки. Руну «Неслышный Шаг» я заменил более продвину-
тым аналогом «Воин Тени», которая не только глушила зву-
ки шагов, но и бряцанье оружия, шорох одежд, а также раз-
говоры членов отряда в радиусе пяти шагов. И наконец в по-

следний третий слот я приобрёл для Виги полезнейшую руну «Картограф» – на карте хозяина открывались тёмные области, которые посетила летающая пикси, причём с какой-то вероятностью отрисовывались установленные ловушки и даже тайники с ценностями.

Виги была счастлива! Но вот её крылатая сестра несколько обиделась, так что пришлось задабривать Вею и покупать ей скин Снежной Королевы в меховой шубе, рукавицах и валенках. Смотрелась крылатая пикси в таком наряде несколько комично, но главное недовольство было снято, и у Пса с его двумя крылатыми помощницами снова наступили мир и полное взаимопонимание.

Самому же Псу в оружейной лавке я купил новый меч-двуручник взамен сломанного в схватке с полульвом. Длинный и острый, с волновидным лезвием для вызывания эффекта Кровотечения, а ещё с серебряным напылением, из-за чего оружие способно было наносить урон призрачным бестелесным созданиям, а нежити и демонам так и вовсе давало двойной урон при каждом ударе. Данный клинок был доступен лишь игрокам выше шестьдесят пятого уровня и стоил триста пятьдесят золотых монет, но я посчитал траты оправданными.

Также я приобрёл перчатки из кожи дикого чёрного носорога с прорезями для когтей, увеличивающие урон Когтями сразу на пятнадцать процентов. Интересной особенностью этих редких перчаток, кроме повышенного урона и защиты

лап, было добавление к умениям персонажа навыка Парирование второго уровня, получить которое мой Палач по-другому не мог из-за ограничений игрового класса.

Далее непромокаемый тёмно-серый плащ с бонусами на незаметность. Высокие ботинки с шипами в носке, добавляющие +2 к Телосложению и навык Альпинист первого уровня. Новая куртка взамен излохмаченной – к сожалению, самая обычная без магических бонусов, поскольку другой в лавке бронника не нашлось. Также вполне обычные, хоть и достаточно качественные, кожаные брюки. На остаток денег я купил флягу, дорожную сумку, продукты, палатку, а также у местного Картографа приобрёл карты обширных территорий к югу и востоку от города Волчьих Шахты.

* * *

Я активно занимался игровыми покупками, как вдруг внимание Пса привлёк непонятный вой. Он периодически повторялся и шёл откуда-то с улицы. Это ещё что за напасть? Что интересно, игровой НПС-Торговец, в лавке которого Пёс находился, на этот доносящийся с улицы жутковатый вой почему-то никак не реагировал.

Не сразу, но я сообразил, что странный звук происходит вовсе не в игре. Снял наушники, и действительно услышал трель дверного звонка. Похоже батарейки в устройстве села, отчего вместо обычной звонкой трели слышалось жутко-

ватое подвывание, способное испугать кого угодно. Но ещё больше, чем жуткий вой, меня испугала сама ситуация. Половина шестого утра. Слишком рано для появления Альбины в этой квартире. Да и вообще гости в такую рань не приходят, а хозяина квартиры ещё сутки быть не должно. Но кто бы ни пришёл столь ранним утром, он настойчиво звонил в дверь, нисколько не сомневаясь, что в квартире кто-то есть.

Может труба прорвалась, и я затапливаю соседей снизу? Почему-то именно эта мысль первой пришла в голову. Отсидеться в таком случае не получится, придётся открывать, пока недовольные соседи не вызвали жилищно-коммунальные службы взломать двери. неизбежно возникнут вопросы кто я такой, и что делаю в чужой квартире, но это было всё же меньшим из возможных зол, другие пришедшие на ум расклады были ГОРАЗДО хуже. Киллеры. Полиция. Хотя эти бы звонить не стали... Вой снова повторился. Кто бы ни стоял за дверью, уходить он похоже не собирался. Взяв у руку пистолет того блондинчика-убийцы, я на цыпочках пошёл к двери. Осторожно глянул в дверной глазок...

Самые разные варианты приходили мне на ум, пока я крался к двери. Но такого точно не ожидал увидеть! За дверью стояла рыжая девушка Анита Смирнова с моей предыдущей работы. Племянница владельца фирмы. Социальный статус А0, представительница элиты современного мира. Одна. Ночью в чужом подъезде не в самом благополучном районе столицы. С пластиковым шлемом на голове и в мо-

тоциклетном костюме.

– Артур, я знаю, что ты там, – донеслось из-за запертой двери. – Я пришла тебе помочь.

Это было настолько неожиданно, что я растерялся и... открыл перед утренней гостьей дверь, при этом пряча пистолет за спину. Рыжая девушка сделал вид, что не заметила пистолета в моей руке, и выпалила с порога:

– Тебе нужно срочно уходить, Артур! Твоя знакомая из капсульного общежития сейчас на допросе в офисе корпорации. Она уже раскололась и сообщила этот адрес. Через пятнадцать минут сюда приедут силовики от нашей корпорации. Церемониться не станут, сразу начнут стрелять. Так что быстро собирай вещи! Уходим! Внизу у самого подъезда стоит мой гоночный мотоцикл, именно на нём я опередила фургон с боевиками корпорации.

– Но... куда мы поедем? – я совершенно был сбит с толку.

– Сначала ко мне домой, там тебя искать какое-то время не станут. А потом поедем, куда скажешь.

– Мы? В смысле вместе?

– Ага! – рыжая девушка сняла мотоциклетный шлем и встряхнула гривой огненно-рыжих волос. – Я взяла на работе двухнедельный отпуск и буду всюду сопровождать тебя. Нужно же мне вернуть Лук Богини Охоты Артемиды, который по твоей вине я потеряла на Параде Альянсов!

(конец первой книги)