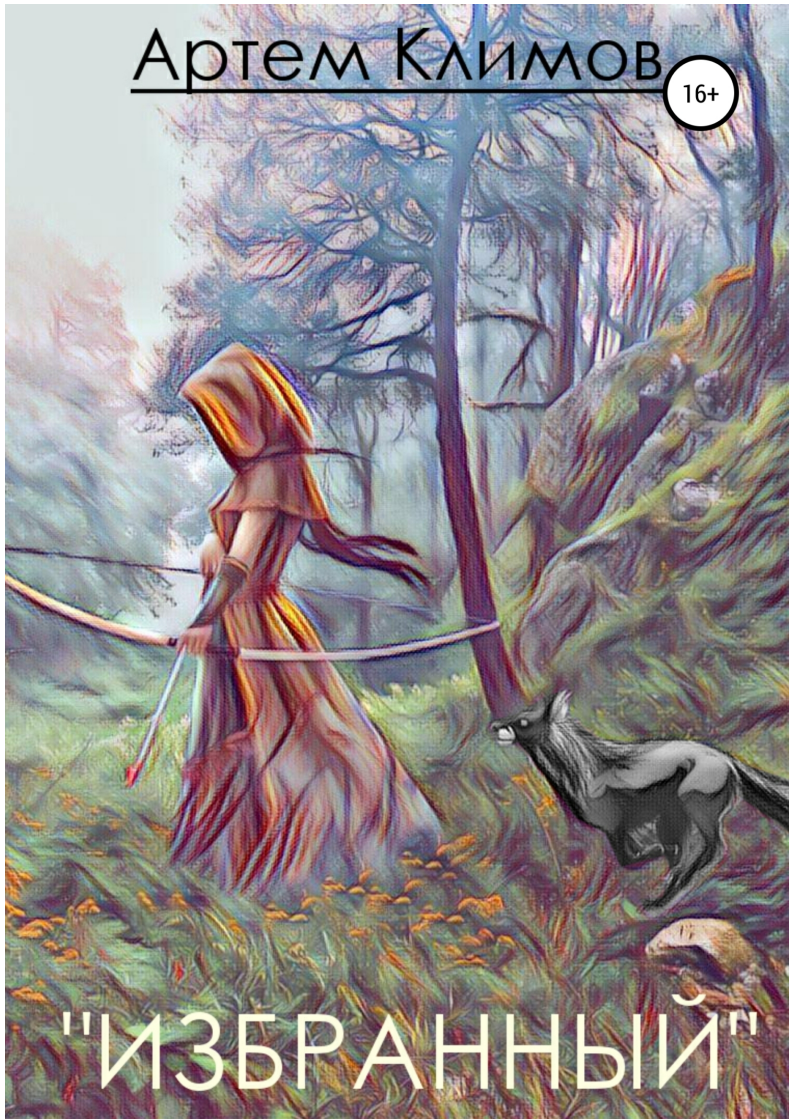


Артем Климов

16+



"ИЗБРАННЫЙ"

# Артём Климов

## Избранный

Серия «Перерождение», книга 1

[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=67007772](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=67007772)

SelfPub; 2022

### Аннотация

Этому Миру нужен Герой!

И вот у тебя есть такая возможность. Ты – Избранный!

Тебе вершить судьбу этого мира, и даже Богиня возлагает все надежды на тебя, даровав тебе свой Божественный меч!

Это была бы хорошая аннотация, но к другой книге...

Никаких Избранных здесь нет!

Нет нереальных бонусов, сумасшедшей удачи и суперспособностей со старта, словно в сказке по мановению волшебной палочки! Как нет и Богов, благоволящих тебе во всём.

Нет сыплющихся, как из Рога Изобилия, уникальных артефактов, которые могут сделать тебя ещё более всемогущим.

Чтобы чего-то достичь, придётся прокладывать свой путь самому, своими руками.

Ты не избранный...

# Содержание

Уровень 0	4
Уровень 5	38
Уровень 10	67
Уровень 15	93
Уровень 20	143
Уровень 25	178
Уровень 30	206
Уровень 35	246
Уровень 40	279
Уровень 45	314
Уровень 50	355
Уровень 55	383
Уровень 60	411
Уровень 65	440
Уровень 70	477
Уровень 75	520
Уровень 80	550
Уровень 0?	580

# Артём Климов

## Избранный

### Уровень 0

Я лечу высоко в небе. Как в детстве, когда летал во снах. Давно я так не летал. Высоко. Под ногами... хотя нет, у меня нет ни ног, ни рук, ни тела. Но я лечу, значит, я где-то существую. Подо мной проносятся густые леса, голубые озера, зелёные и жёлтые поля, вдалеке виднеются горы, с белоснежной шапкой снега на вершине. Пахнет свежескошенной травой, солёным морем, и утренней росой.

Как красиво! Я делаю разворот и лечу обратно. Я ветер, свободный и чистый. Олень и оленёнок подошли к озеру на водопой. Оленёнок пьёт, а олениха, теперь я разглядел, что это мама, чутко охраняет. Я хочу спуститься и напугать их, такое глупое детское желание. Не получается. Хочешь лететь – лети, опускаться – ни-ни! Странно. Я завис на одном месте и огляделся. Красиво! Что дальше? Где я? Кто я? Сон? Слишком ярко и натурально.

Перед глазами всплывает сообщение:

*«Добро пожаловать, Игрок. Вы в игре «Перерождение»».*

*Согласно пункту 2.0.3 Вашего соглашения об оцифров-*

*ке, ваше сознание было оцифровано и перенесено в игровую вселенную»*

Я вспомнил. Теперь я вспомнил. Теперь я всё вспомнил. Эйфория схлынула так же быстро, как и появилась. Я всего лишь цифровая копия разума когда-то жившего человека. Я – это он, или Я – это я? Я настоящий или лишь запись на болванке? Неважно. Грустно.

*«Вас приветствует самая умная и продвинутая игра нового поколения!*

*Друзья и враги, любовь и смерть, верность и предательство, реальность и виртуальность! Здесь есть всё!*

*Добро пожаловать в абсолютно новый мир!*

*Абсолютно бесплатно!\**

*\* – базовая версия. Расширенный функционал за дополнительную плату.»*

*«Для начала игры Вы должны выбрать имя и настроить внешний вид персонажа»*

Перед глазами высветился конструктор выбора персонажа. Обычная кукла, которая крутилась передо мной и набор ползунков, с помощью которых можно настраивать внешний вид. В верхнем правом углу надпись «Оригинальный вид», и не проставленная галочка. Я мысленно потянулся к галочке, и воткнул её на место. Кукла мгновенно обрела вид 25-летнего, немного худощавого, высокого и стройного парня,

с короткими русыми волосами.

Я хорошо помнил этот образ, это лицо, эти глаза. Каждое утро я наблюдал его в зеркале. Это я. Странно так наблюдать за собой со стороны. Как будто я умер, а моя душа парит над телом. Хотя, я ведь действительно умер. Ладно, хватит лирики, подбери сопли и что-то сделай!

Мой образ медленно крутился перед моими глазами, одетый только в короткие шорты и сверкая золотым толстым браслетом на левой руке. Странно. Браслеты я никогда не носил, как не носил и другие украшения. Есть у меня несколько татуировок, но сейчас их не было на кукле. Даже моей любимой, на груди, которую я сделал на первом курсе института: торс человека одетого в деловой костюм с галстуком, вместо головы у него широкий монитор с изображением шестерёнки. Крутая была тату. «Верните её!» – непонятно кому адресовал я своё сообщение. Тату тут же появилось на своём законном месте. Теперь лучше! Что дальше? Можно выбрать расу, или поиграться с редактором, поменяв себе некоторые черты.

Я мысленно потянул ползунок «Телосложение» сначала влево до упора – моё тело моментально стало анорексично худым, кожа обтягивала кости, и складывалось впечатление, что меня не кормили несколько недель. Не, такое не по мне. Я повел ползунок вправо, до середины. Моё тело приобрело форму атлета, давно и серьёзно занимающегося спортом. Мышцы округлились, стали видны бугорки даже на спине,

выступили восемь чётких кубиков в районе живота. Симпатично, но непривычно.

Я, конечно, регулярно посещал и тренажёрный зал, и бассейн, и даже секцию ножевого боя, но таких мышц можно добиться занимаясь всем этим профессионально, очень крепко подсев на спортивное питание, а не посещая эти секции только для себя пару раз в неделю. Оглядел тело и покрутил его вокруг оси ещё раз. Опять взгляд зацепился за этот серебряный браслет. Зачем он нужен? И разве он был не золотой?

*«Вам доступен раздел Справки. Браслет.*

*На руке Игрока находится браслет, на котором расположена яркая и видная всем гравировка с именем и уровнем Игрока.*

*Браслет невозможно снять, потерять, уничтожить, прикрыть или спрятать надолго. Он всегда оказывается сверху любой одежды.*

*Золотой браслет – у тех, кто использует оригинальную внешность, без изменений и смены расы.*

*Серебряный браслет – у тех, кто поменял расу или изменения связаны только с выбором расы, основные черты не менялись игроком, и/или только небольшие изменения роста и телосложения, без изменения формы лица (например, у эльфов выше рост и длиннее уши). Также, Серебряным браслетом отмечают те, кто изменил текущую внешность персонажа согласно возрастным изменениям своего реаль-*

ного тела в меньшую сторону (Например, Женщина 70 лет выбирает внешний вид для персонажа в виде своего 18-летнего образа)

Чёрный браслет – у тех, кто кардинально поменял внешность. Также, Чёрным браслетом отмечаются те, кто изменил текущую внешность персонажа согласно возрастным изменениям своего реального тела в большую сторону (Например, от 15 лет в реальности до 30 лет в виртуальности. Создание образа происходит с помощью новейшего возрастного генератора).

Цветной браслет – у тех, кто поменял пол персонажа (цвет браслета на выбор владельца, кроме вышеперечисленных цветов).

На браслете показывается игровое имя, уровень и краткое описание игрока.

Например: «Василий Петрович / 20 уровень / Эльф-рейнджер»

Понятно. А если я не хочу носить драгоценные побрякушки? Не люблю я золото и серебро, сам не знаю почему. Не нравятся мне золотые и серебряные цепочки, кольца, браслеты. Никогда не носил и не любил. Вот чёрный цвет мне подойдёт. Может ещё белый. Но белый получить проблематично, нужно пол менять, как я понял. А для черного нужно менять внешность, чего я тоже не очень хочу. Хочу быть самим собой. Я и так за свои 25 лет жизни не успел толком



побыть собой. Думая об этом, я продолжал развлекаться с ползунками.

«Телосложение» – на максимум. И на меня смотрит упитанный, с хорошим пузиком, Я.

«Рост» – подправил на пару сантиметров.

«Уши» – чуть оттопырил.

«Голос» – сначала сделал писклявым, потом сделал грубым. Вот что-что, а свой голос я никогда не любил. Теперь могу сделать такой, какой хочу. Водил ползунком, слушал, но что-то ничего толком не вышло. Сделал чуть грубее, мужественнее. И так сойдёт.

Нос, губы, цвет кожи. Даже расу поменял. Эльф, потом Демон, потом снова Человек.

Браслет на моей руке стал, наконец, черным.

Ну, так себе достижение. Даже родная мама не узнает. Толстый, с большим носом, губатый и ушастый. Зато с чёрным браслетом. Не, так дело не пойдёт.

«Сброс» – заманчиво подсвечивалась кнопка в правом углу.

Пока нет. Попробую вернуть всё обратно руками, и посмотрю, на каком этапе снова поменяет цвет браслет...

Ни на каком. Я вернул все ползунки в первоначальное положение, на меня снова смотрел оригинальный «Я». А браслет так и остался чёрным. Вот только с губами проблемка. Не пойму, они чуть толще стали, или чуть тоньше. И уши. Мне кажется, или они, и правда, торчат чуть больше обыч-

ного? Вот так загадка, 25 лет смотришь на себя в зеркало, а какого размера у тебя губы или как оттопырены уши, сказать не можешь. И зеркала нет, чтобы сверить. Да и тела у меня ещё нет, я, как бы, до сих пор вишу в воздухе, так что наличие зеркала не поможет. Но уши и губы я трогать не буду, вдруг опять браслет изменится. И так сойдёт!

Фух! Наконец! Я сделался собой, а браслет остался чёрным. Неплохо. Тем более, мне кажется, я такой же, как и был.

*«Подтвердить выбор внешности персонажа?»*

*«Да/Нет»*

Да.

*«Поздравляем! Вы получили образ»*

***«Выберите игровое имя вашему персонажу»***

*«Раздел Справки. Имя.»*

*Ваше игровое имя (ник) должно состоять из трёх слов (доступно в Вашем бесплатном игровом аккаунте).*

*Имя (ник) должно быть интуитивно понятным и быть легко читаемым. Допускается наличие до пяти цифр вместо третьего слова.*

*Например: «Леопольд Кот 12345»*

*Ник должен быть уникальным и не совпадать с уже существующим в Игре.*

*Подсказка:*

*Выберете себе ник, который подсказывает Вам ваше сердце и к которому у Вас лежит душа.*

*Не выбирайте себе Ник, который соответствует Вашему реальному Имени и Фамилии. Мы тщательно бережём все Ваши личные данные, и Вам советуем бережно к ним относиться.*

*Внимание! Отнеситесь к выбору имени очень ответственно. Сменить игровое имя/ник нельзя даже при смене персонажа.»*

Подсказка, конечно, огонь! Первая её часть. Конечно, у меня лежит душа назваться именно двумя словами и пятью цифрами. У кого к этому не лежит душа?

И как мне назваться? Пока я думал, развлечения ради, начал придумывать всякую ерунду.

– Злой Гений Прибудет.

*«Занято. Рекомендуем «Злой Гений 115»*

Серьёзно? То есть в игре есть 114 Злых гениев? Вот это да!

– Герой Всех Времён.

*«Занято. Рекомендуем «Герой Времён 158»*

Понятно. Так просто я не пройду этот уровень.

– Гвоздь По Дереву.

*«Свободно. Подтвердить Ваш выбор? Да/Нет»*

Нет. Это просто эксперимент.

– Василий Пупкин Первый.

*«Занято. Рекомендуем «Василий Пупкин 12»*

Понятно.

- Хитрый Лис.
- Тупой Волк.
- Жестокий Барс.

Выпалил я три варианта подряд. Чего-то на зверей потянуло, как будто позывной в армии придумываю.

*«Ошибка. Для Вашего аккаунта доступен игровой ник из трёх слов.»*

Да, точно. Три слова в нике. А если так:

- Хитрый Лис Яр.

*«Свободно. Подтвердить Ваш выбор? Да/Нет»*

Нормально, и очень быстро. Я то думал, придётся долго выбирать. Пусть будет так.

Да, подтверждаю.

*«Поздравляем! Вы получили имя.»*

Может я и не хитрый, и не лис, но какая по большому счету разница, главное, не бегать с цифрой в имени. Как-то это стыдно, что ли.

Для друзей буду Хит, для врагов Лис. А Яр – это моё сокращённое реальное имя.

В прошлой, настоящей жизни, меня звали Яромир. Не скал бы, что я благодарен родителям за такой подарок, но это ещё не самый худший и странный вариант. В параллельных классах моей школы учились Синдбад, Януарий, Вакула, Принц, Царица. Не знаю, что там такого произошло в 2020 году, что родители давали такие имена детям, но, наверное, что-то серьёзное. Или просто мода такая была, или

соревнование. Кто страннее назовёт, тот и выиграл.

Мои же родители, наверное, не сильно думали, как я буду жить с таким именем и работать в международной компании, когда вырасту. Да они, наверное, вообще не сильно тогда задумывались. Девятнадцатилетние оболтусы, которые ещё сами сидели на шее у моих деда с бабой. А ведь дед предлагал назвать меня Максом, но мама категорически была против.

«Не модно!» – упорно твердила она.

Моего отца звали Андрей, деда – Виталий. С каких пор эти имена стали не модными? Две тысячи лет были модными, а потом раз – и не модные?

Где вообще логика? Детей нужно называть так, чтобы ребенок, будучи взрослым, не испытывал проблем ни на работе, ни в другой стране, например. Был у нас парень на работе с именем Туган – легко запомнить, как два пистолета по-английски, и легко произносить.

А ведь сколько есть международных имён, с которыми не будет проблем ни в школе, ни на работе, ни с партнёрами из других стран. Максим-Макс, Давид-Дэвид, Алексей-Алекс, Денис-Дэн.

Как меня только не называли в последствии иностранные партнёры. Йаромайр, Йарому, Иеремия – и это ещё не самые страшные версии. Некоторые впадали в ступор, переспрашивали, а потом, отчаявшись выговорить, спрашивали короткую версию имени.

– Яр.

– Ярл?

– Нет, Яр.

– Йал?

– Да, Йал. – От безысходности соглашался я.

Или «Мир». Но такое сокращение не нравилось мне. Мир – это, скорее, от Мирослав. Не суть...

Надеюсь, на этом всё? Персонажа выбрал, имя с горем пополам подобрал. Что дальше?

***«Поздравляем! Вы готовы начать игру.»***

Сколько раз меня уже поздравили? Раз пять? Последний раз меня так много поздравляли только в детстве. Сходил сам на горшок. Поздравляем! Ура! Отрыгнулся прямо на папу. Поздравляем! Сам взял вилку. Поздравляем! Сам дополз до мамы. Поздравляем! Написал на папу. Поздравляем! Тут, правда, и папу тоже поздравили, там какая-то примета хорошая, как будто он в лотерею выиграл.

***«Перед началом игры рекомендуем посмотреть обучающее видео продолжительностью 2 часа 23 минуты. И посетить форум игры, где есть ответы на все вопросы. Посетить форум и справку Вы можете и в процессе игры. Примерная длительность ознакомления с основными пунктами правил и миром «Перерождение» 8 часов.»***

Какие 8 часов, вы что! Столько мороки на самом старте! Так и охоту играть можно отбить. Это у меня нет выбора, а те, у кого выбор есть, могут психануть, и выйти из игры, так и не начав. Или, их сюда ещё чем-то заманивают? Раз

столько занятых имён, значит и игроков много. А это значит, что игра очень популярная.

*«Посмотреть видео»*

*«Перейти в справку»*

*«Посетить форум»*

*«Перейти в игру»*

Передо мной заботливо высветились четыре варианта. Думаю, нужно сначала поиграть, а потом искать ответы на вопросы на форуме или в справке. А видео я потом гляну. Обязательно гляну.

«Перейти в игру» – мысленно нажал я, и мир на секунду погас.

Я открыл глаза и уставился на свои руки. У меня есть руки! И ноги. Я сидел на зелёной траве на полянке в лесу и глупо тарасился на свои ладони. Я жив? Всё настоящее. Даже пришлось ущипнуть себя за руку, чтобы убедиться. Больно. Боль настоящая. Я жив! Медленно встал и оглядел себя. Одет в какие-то льняные светло-серые штаны, такая же серая рубашка с короткими рукавами, босые ноги, кожаный ремень на поясе и черный браслет на запястье.

*«Хитрый Лис Яр / 0 уровень / Человек»* – гласила белая надпись на браслете.

Казалось бы, неудобно и сложно прочесть, но это не так. Надпись очень четко бросалась в глаза и легко читалась. Я потрусил рукой, но надпись даже не смазывалась в движе-

нии, так же легко читалась. Наверно, какая-то вспомогательная фишка от системы. Всё для того, чтобы можно было полностью отрешиться от того, что ты в виртуале. Отключи интерфейс, и, не зная, что это не настоящий мир, ни за что нельзя отличить. Нет привычных системных надписей, нет никаких знаков, пометок или ников игроков над головами. Всё как в реальности. Всё настоящее! Поют птички в лесу, стрекочет сорока, и дятел стучит по дереву. И запах. Запах чистого воздуха и зелёного леса.

Я огляделся ещё раз. Абсолютно круглая поляна, диаметром метров сто, со всех сторон окружена лесом. Никаких ориентиров и никаких знаков. Никаких отличий в направлениях, всё одинаково ровно и одинаково зелено. Нет даже заметной просеки или тропинки. Тогда мне нет разницы, пойду куда глаза глядят, куда-нибудь выйду.

Далеко я не ушёл. Метров через десять передо мной замерцал яркий и тёплый свет. Я засмотрелся, оступился о кочку, не удержал равновесие и упал на колени. Блин! Свет стал меркнуть, а из него появился образ прекрасной девушки. Богини! Свет померк, а она осталась стоять передо мной. Такая прекрасная, строгая и немножко грустная.

– Приветствую тебя, Избранный. – Обратилась она ко мне приятным и нежным голосом. – Встань с колен. Не престало такому Герою стоять на коленях, даже перед Богиней.

Блин! Я представил, как это выглядит со стороны. Какой-то крестьянин в простой льняной одежде упал перед гос-



пожой в трепетном и подобострастном поклоне на колени. И кланяется ей. Блин, и ещё раз блин! Торопливо встал и попытался отряхнуть зелёные от травы колени. Бесплезно. Теперь к моему, и так не самому шикарному виду, добавились яркие, и такие знакомые с детства пятна от травы. Прелестно!

Я молча уставился на гостью, она в ответ молча разглядывала меня. Красивая девушка, даже, неестественно красивая, идеальная, высокая, с белоснежной кожей без следов загара, с золотыми волосами собранными сзади в хитрую причёску из маленьких косичек собранных в одну большую, и с ярко-голубыми пронзительными глазами. Одета в тонкую белую тунику без рукавов, которая спускалась до самых щиколоток, в золотых сандалях на завязках, и с золотым тонким ремешком на поясе.

Она первая нарушила затянувшееся молчание:

– Много лет мы ждали тебя, Избранный. И вот ты здесь. Только в твоих силах помочь нам.

Кому нам? В чем помочь? О чём она? Может спутала меня кем-то?

– Ты должен освободить этот мир от рабства и несправедливости. Я ждала такого Героя, и наконец, ты пришел. С моей помощью ты сможешь стать Героем и Повелителем этого мира! На этом пути тебя ждёт множество испытаний, но ты должен и ты сумеешь их пройти. Это в твоих силах. Я верю в тебя, Избранный!

– Я не избранный, я обычный. – Попытался я вяло возразить ей.

– Нет. Ты единственная светлая душа в этом мире. Я буду помогать тебе, и оберегать тебя в этом мире. Мне нужно, чтобы ты был моим проводником, моим посланником, моим голосом и моей карающей дланью. Без тебя, этот мир обречён. Только храни нашу встречу в тайне. Никто не должен знать, что я покровительствую тебе.

Она протянула мне золотой меч, короткий одноручный меч. Я взял его из её рук и пригляделся, у меня в памяти возникла информация:

*«Одноручный меч. Подарок Богини Сиалы. Божественный подарок. Свойства не определены. Нельзя продать, потерять, подарить.»*

– Это подарок тебе. Легендарный меч Сиалы, Богини Надежды. Мой меч.

Он был тёплый и тяжёлый, как брусок свинца.

– Что я должен сделать за это? – Недоверчиво спросил я у Богини.

– Ты мне ничего не должен, Избранный. Ты уже отплатил тем, что пришел в этот Мир. Спасибо тебе! – С улыбкой ответила она мне. С такой нежной и доброй улыбкой, что мне стало стыдно за своё недоверие.

Ого! Со старта такой подарок, бонус. Это впечатляет. Хотя, как разработчик, да и просто как бывший игрок, скажу, такие бонусы ох как ломают игровой процесс. Вроде как,

не очень хорошо получать такие преимущества перед другими игроками. Но, кого я обманываю, где-то в глубине души приятно, что я единственный, неповторимый, уникальный, Избранный. Это круто быть любимчиком Богини. Сразу получить кучу бонусов, покровительство богини, и какой-нибудь супер мега артефакт или супер способность. Это очень круто! Хотя и немножко несправедливо, по отношению к остальным.

Но, чёрт возьми, ведь и вправду, есть же на свете справедливость, и за всё то, что я пережил в своей прошлой жизни, вернее даже, не успел пережить, я могу получить хоть маленький бонус! Мне же должно когда-нибудь повезти, почему не сейчас?

– До скорой встречи! Береги себя! – Произнесла Сиала на прощание и растворилась в воздухе.

Я даже не успел сказать спасибо. Оболтус!

– Спасибо! – Всё-таки сказал я вслух, надеясь, что богиня меня услышит, где бы она ни была.

Меч – куда его спрятать то? У меня нет ни ножен, ни сумки. Я повертел его в руках и, не придумав ничего лучшего, просто засунул сзади за пояс, пусть пока так повисит. Вперёд! До деревьев нужно дошагать и выбраться из леса, если там лес, а не просто пара деревьев по кругу поляны. Может тут есть карта в интерфейсе, и где вообще интерфейс игры?

Следуя моему мысленному запросу, перед глазами моментально высветилось менюшка управления. Синий экран,

который перекрывал весь обзор. Такой виртуальный рабочий стол, с кучей информации и кнопочек. Форум, справка, правила, характеристики персонажа, навыки, аукцион, карта местности. Да что же так неудобно всё? Как будто я стою перед школьной доской, причем очень близко, и ничего за ней не вижу, никакого обзора. Где тут кнопка уменьшить размер, должна же быть такая? Или сделать полупрозрачным. Ага, вот нашёл! Пятьдесят процентов прозрачности. Сразу стало видно и интерфейс, и кнопочки, и деревья за всем этим.

«Карта» – отдал я мысленную команду.

Карта развернулась на весь экран. А толку? Маленькая светящаяся точка в центре – это я. Небольшой кружочек вокруг меня – это полянка. И всё! Всё остальное вокруг – Terra incognita, неисследованная территория.

«Закрыть»

Странно. Сквозь полупрозрачный интерфейс разрасталось какое-то красное пятно, и оно всё увеличивалось. Что за глюк? Баг, ошибка интерфейса? Долго гадать мне не пришлось. Прямо мне в лицо летел огненный шар. С искрами и яркой вспышкой моё лицо встретилось с этим огненным шариком. За секунду до нашей с ним встречи я даже попытался uklonиться. Не тут-то было, создало впечатление, что эта штука была с автонаведением. Зашкварчало, запахло жареным и палёными волосами, и было очень больно, как будто упал мордой в костёр. Хотя, откуда мне это знать, я так никогда не падал.

Так себе игра, могли бы и поменьше реалистичности в этом плане сделать, изверги!

*«Вы атакованы огненным шаром»* – высветилось сообщение от системы.

Спасибо! А я и не догадался!

*«Внимание! Вам нанесена 81 единица урона. У вас осталось 19 единиц здоровья. Будьте аккуратны!»*

*«Внимание! Вы можете настроить все оповещения в интерфейсе и отключить ненужные»*

Нашел время и место стоять как пугало посреди открытого поля и ждать подарка. Больше так не делать, взять это на заметку!

Ещё один шар вылетел из леса и направился в мою сторону. Я отключил интерфейс и рванул в сторону. Шар изменил траекторию следом за мной. Ну да, как я мог забыть? У него же автонаведение, полезная функция для владельца, и неприятная для того, в кого он направлен. Несколько секунд бега, и я чувствую приближающийся жар за спиной. Удар. Жар. Боль.

***«Вы погибли»***

Я лежал на траве и смотрел в голубое небо. Не весело...

*«До переноса в меню выбора персонажа 25, 24, 23...»*

*«Вы погибли первый раз в этом мире. До возрождения 120 секунд. Рекомендуем ознакомиться с одним из разделов справочника по миру. Рекомендуем ознакомиться с кратким разделом жизни, смерти, возрождения. Хотите озна-*

комиться?»

Да. Тем более время у меня есть.

*«Благодарим за выбор. В дальнейшем, Вы всегда сможете вызвать раздел справки из своего интерфейса и ознакомиться подробнее. Исключение, в Серой зоне недоступен интерфейс, но Вы можете ознакомиться со справкой с любого персонального устройства.»*

Что за странная приписка «в Серой зоне»? Что за зона? Может, какая-то аномальная зона, где нет связи с сервером, поэтому там нет интерфейса? Или просто особенная игровая локация?

*«Краткая справка. Жизнь.*

*Вы находитесь в меню выбора персонажа.*

*Вы погибли в первые 10 минут игры.*

*Вам не были начислены 3 бонусные жизни, которые начисляются через 60 минут игры.*

*Вы можете прекратить игру, выбрать нового персонажа, или продолжить текущим персонажем, но весь опыт будут начисляться со штрафом 25%. Игра для персонажа стартует с самого начала с нулевого уровня.*

*Обратите внимание! При следующей смерти, ранее чем через 60 минут игры, вы снова получите штраф на начисление опыта уже в 50%. Штраф действует в течение года.*

*Для того чтобы получить 3 бонусные жизни, продержитесь в игре минимум 60 минут после появления в мире.»*

*«Вам помогла данная краткая информация?»*

«Да/Нет»

Да. Спасибо! Теперь мне предстоит играть со штрафом в 25% получаемого опыта. Ещё раз спасибо разработчикам, системе и добрым ребятам из леса. Всем огромное спасибо!

*«Вам нужно определиться с выбором»*

Как будто у меня есть выбор. Прекратить игру для оцифрованного – это прекратить существование. А персонаж меня устраивает прежний. Так что, в игру!

*«Принято»*

*«После возрождения Вас перенесет в случайное место. Приготовьтесь. 3...2...1»*

Я открыл глаза и уставился на свои руки. У меня снова есть руки. Это хорошо! Висеть в повешенном состоянии непонятно где, не очень комфортно, постоянно кажется, что чего-то не хватает. Я снова сидел на зелёной траве на полянке в лесу. Трава та же, лес другой. Вокруг одни высокие ёлки, или ели. Наверное, всё-таки ели. Встал и оглядел себя. Та же одежда, правда, без зеленых коленок. Да и меч Богини я успешно профукал. А говорили, нельзя потерять. Печально. Я автоматически глянул на черный браслет:

*«Хитрый Лис Яр / 0 уровень / Человек»*

Угу, всё ещё «0».

Быстро огляделся по сторонам и открыл карту. Вот как понять, на том же я месте или на новом? На карте в том же месте такое же одинокое пятно и я в самом центре. А, ну да!

Деревья то другие. Значит, место другое. Хорошо. Значит, можно не опасаться новой атаки из леса, но на всякий случай, быть осторожнее. Второй раз погибать не хочется, больно, да и не очень хочется увеличить штраф от новой смерти. Тогда нужно дойти до леса, и побыстрее. Лес – это укрытие, там можно спрятаться и затеряться.

Быстрым шагом, не забывая смотреть по сторонам, я направился в сторону деревьев, засмотрелся, оступился о кочку, не удержал равновесие и упал на колени. Блин! Блин, блин, блин! Стоя на коленях, я поднял голову. Она стояла передо мной. Такая же прекрасная, строгая и грустная, как и в первый раз.

– Приветствую тебя, Избранный. – Обратилась она ко мне. – Встань с колен. Не престоало такому Герою стоять на коленях, даже перед Богиней.

Дежа вю. День Сурка. Как ещё назвать это состояние? Как будто день начался заново.

– Много лет мы ждали тебя, Избранный. И вот ты здесь. Только в твоих силах помочь нам.

Я молча встал и остался стоять напротив неё, не забывая поглядывать по сторонам. На свои зелёные коленки я старался не обращать внимания.

– Тебя что-то беспокоит, Герой? – Вывел меня из ступора её неожиданный вопрос.

О! Это что-то новенькое.

– Да, боюсь, чтобы не прилетело мне в спину что-то, что



несовместимо с жизнью.

– Не переживай, Герой! Пока я рядом с тобой, тебе ничего не угрожает.

Странно всё это. Может попросить её проводить меня до леса, раз мне ничего не угрожает рядом с ней? Та нет, что же я за герой тогда, который просит защиты у женщины. Ещё проклянёт меня, и будет у меня вместо личного покровителя, личный презиратель.

– Ты должен освободить этот мир от рабства и несправедливости. Я ждала такого Героя, и наконец, ты пришел. С моей помощью ты сможешь стать Героем и Повелителем этого мира! На этом пути тебя ждёт множество испытаний, но ты должен и ты сумеешь их пройти. Это в твоих силах. Я верю в тебя, Избранный. Я буду помогать тебе, и оберегать тебя в этом мире. Мне нужно, чтобы ты был моим проводником, моим посланником, моим голосом и моей карающей дланью. Без тебя, этот мир обречён. Только храни нашу встречу в тайне. Никто не должен знать, что я покровительствую тебе.

Она протянула мне золотой меч.

– Это подарок тебе. Легендарный меч Сиалы, Богини Надежды. Мой меч.

– Спасибо! – На этот раз я успел поблагодарить её.

– До скорой встречи! Береги себя, Избранный! – Произнесла Сиала на прощание и растворилась в воздухе.

Может, я что-то не так делаю, или чего-то не понял? На этот раз я не буду прятать меч. Ещё раз оглянувшись по сто-

ронам, я уверенно направился к ближайшим деревьям. Почти дошёл, и даже, успел заметить шевеление в кустах и момент атаки. Зелёная плеть, или какая-то веревка вылетела из ближайших кустов и ударила меня в грудь.

«Ого, метров десять, наверное, и очень быстрая!» – успел подумать я, прежде чем она ударила меня.

*«Вы атакованы ядовитым плющом»* – высветилось сообщение от системы.

*«Внимание! Вам нанесено 40 единица урона. У вас осталось 60 единиц здоровья. Будьте аккуратны!»*

*«Внимание! Вы получили отравление на 2 минуты. Ваше здоровье постепенно снижается. Вы замедлены на 5%. Рекомендуется принять противоядие»*

Прекрасно! Просто прекрасно! В этот раз я побью свой прошлый рекорд по скоростному умиранию. Бежать смысла не было, я покрепче обхватил свой «волшебный» меч и мысленно обратился к Богине. Из кустов не спеша вышли два персонажа и уставились на меня. Один был похож на странного ушастого человека, второй на клыкастую обезьяну, с человеческим лицом и удлинёнными руками.

Я бросил взгляд на их черные браслеты.

«Чумной Доктор 387 / 11 уровень / Эльф-маг»

«Ржавый Топор Средиземья / 12 уровень / Горный тролль-маг»

Даже на таком расстоянии, надписи я прочитал легко и быстро.

«Неплохо реализовано» – краем сознания успел отметить я эту деталь.

– Давай, Док. Вали его. Тебе там сколько до двенадцатого осталось?

– Всего единичка опыта. Даже за нулёвку должно капнуть чуток.

– Ну и отлично. Заканчивай, и пойдем за заданием для двенадцатых уровней. – Сказал тролль своему товарищу и устоялся на меня.

«Давай, 387-ой, атакуй. Я готов» – я покрепче сжал рукоять своего меча и атаковал стремительно скользящую ко мне зелёную плеть.

Свист, шелест, удар. Кажется, Плющу было всё равно на мой меч. Жжение в груди. Боль.

### ***«Вы погибли»***

Я лежал на траве и смотрел в голубое небо. Ни пошевелить рукой, ни моргнуть я не мог.

*«До переноса в меню выбора персонажа 59, 58, 57...»*

Не люблю магов! Да ещё таких, которые запускают всякую гадость в игроков нулевого уровня. Вот какая им с этого польза? Много опыта они на мне заработают? Мне кажется, не больше, чем значение моего уровня.

Могли бы подойти, по-честному сразиться на мечах. Нет же. Два раз подряд исподтишка, из кустов! Фу!

Странно, что я за избранный такой, который постоянно умирает?

Надо мной склонилась чья-то голова. Голова эльфа.

– Эй, Ржавый! Глянь, кого мы поймали.

– Я просил не называть меня так! Топор! Зови меня Топор!

– Ну, не я же тебе имя выбирал. Ты сам выбрал!

– Топор! Я сказал, Топор! – Уже очень заведённым тоном повторил Ржавый.

– Ладно, ладно, Топор. Остынь. – Эльф поднял руки в примирительном жесте.

– Это новорожденный. У него ещё есть меч возрождения. – Тролль мерзко засмеялся.

– Да, это вообще нулевка, он и часа в игре не провел, только родился, наверное.

– За него, может, вообще опыта не дадут.

– Уже дали. Как раз единичку. Я теперь тоже двенадцатый.

– Наверное, решил подзаработать здесь, раз аккаунт бесплатный, или вообще из недавно оцифрованных. Он, наверное, до сих пор считает себя избранным. – Тролль снова мерзко захихикал, и напарник поддержал его.

– Ага, все мы избранные. Я тоже начальную заставку принял за знак свыше. И несколько дней смотрел на всех свысока. Пока ребята меня не просветили, что это обращение получает каждый игрок. Стыдно было, капец. А эти кони ещё потом и ржали надо мной и прикалывались. Я ведь все за чистую монету принял, и по секрету им рассказал свою "тайну"

об избранности.

Троль заржал ещё сильнее и пнул по рёбрам моё тельце. Наверное, было бы больно, если бы я был жив.

Ну хоть за эту информацию спасибо, придурки. А я-то думал, что не так с моей «избранностью», а оно вот в чём дело.

– Жаль, что эти мечи нельзя подобрать и продать на аукционе. Думаю, по 100–200 золотых они бы стоили.

– Ага! Я думаю, гораздо дороже. Тогда бы за новенькими была бы постоянная охота, их бы постоянно гоняли и потрошили...

*«До переноса в меню выбора персонажа 3, 2, 1...»*

*«Вы погибли второй раз в этом мире. До возрождения 300 секунд. Рекомендуем ознакомиться с одним из разделов справочника по миру. **Настоятельно** рекомендуется ознакомиться с развёрнутой начальной справкой по игре. Хотите ознакомиться?»*

Как будто справка поможет. В следующий раз, когда мне прилетит огненный шар в лицо, я так и скажу:

*«Я ознакомлен со справкой, меня нельзя убивать!»*

Тут бы хоть начать нормально, а дальше то я уже разберусь как-нибудь. Продержаться часок, или добраться до леса, наконец.

*«После возрождения Вас перенесет в случайное место. Внимание! Текущий штраф на получаемый опыт 50%. Будьте осторожны, не погибайте так часто. Приготовьтесь. 3...2...1»*

Я снова открыл глаза. Руки на месте, ноги на месте. Это хорошо. Вокруг поле, жёлтое поле пшеницы, или что-то из злаковых, не знаю, далёк я от этого. А вокруг привычный лес.

Понятно! Какая-то стандартная стартовая локация. Круглая поляна и лес вокруг. И таких локаций должно быть множество. И вот такие персонажи, натываясь на локацию, караулят новорождённых и отправляют их на перерождение. Какой в этом смысл и какая практическая польза? Опыта там вряд ли много дадут, ресурсов, денег или вещей у такого игрока нет. Зачем тогда? Потешить своё самолюбие, или почувствовать свою, якобы, силу? Или просто качнуть какой-то навык? Вот сволочи!

В лес. Мне нужно быстро добраться до леса, хватит уже рассуждать! Я пригнулся и на полусогнутых ногах направился в сторону ближайших деревьев. Блин! Долбаная кочка! Когда же я начну её обходить? Это точно День Сурка. На колени я в этот раз не упал, а перекалился сразу на спину и замер. Со стороны леса меня не должно быть видно, пшеница меня скрывает. Если только меня не увидели до этого. Может отлежаться здесь часик? Хватит устраивать забег к деревьям.

– Приветствую тебя, Герой. – Раздался приятный, но уже успевший надоесть однообразием, голос.

– Дай угадаю. Я – Избранный. – Перебил я.

– Да. Всё верно. Я рада, что ты оказался ещё и умным и дальновидным. Мне нравится, что ты не лебезишь и не стоишь передо мной на коленях, прося пощаду или благословение.

– погоди! Я ничего такого не просил! – Попытался оправдаться я за прошлые разы.

– Да, верно. И этим ты мне нравишься.

– Ладно, понятно. И на меня вся надежда?

– Да.

– А ещё ты будешь оберегать меня, и всячески помогать?

– Всё правильно. Мне нужно, чтобы ты был моим проводником, моим посланником, моим голосом и моей карающей дланью. Без тебя, этот мир обречён. Только храни нашу встречу в тайне. Никто не должен знать, что я покровительствую тебе.

Она протянула мне золотой меч.

– Это подарок мне. Легендарный меч Сиалы, Богини Надежды. Твой меч. – снова опередил я её.

– Нет! – Удивила она меня. – Теперь это твой меч, а не мой. Воспользуйся им с умом.

А, ну всё логично. Был твой, стал мой.

– До скорой встречи! Береги себя, Избранный! – Произнесла Богиня и растворилась в воздухе.

Весело тут у них! И я – единственный, неповторимый, уникальный, Избранный. Ага! Как же! Раскатал губу. Ох и наивный ты, Яромир. Вроде, тебе не 15 лет, а в сказки ве-

ришь. Бесплатный сыр только в мышеловке, и то, только для второй мышки, как говорил мой дед.

Открыть пока раздел справки, или затаиться и просто полежать? Затаиться и полежать...

Десять минут – полёт нормальный. Я всё ещё жив, в меня ничего не летит, и меня не пытаются убить. Скучно.

Справка. Жизни. Лимиты.

*«Лимит – три жизни в год. Три раза можно умереть не получая штрафы, при этом персонаж не обнуляется и возрождается с достигнутым уровнем.*

*Три жизни даются первый раз после часа непрерывной игры.*

*Пополняются ежегодно, на дату рождения (создания) персонажа.*

*Если потратить 3 жизни в течении года, прогресс персонажа обнуляется, накладывается штраф на получение опыта. Вся прокачка, навыки, умения, деньги обнуляются.*

*Создать нового персонажа можно, но все штрафы переносятся на этого персонажа.*

*Внимание! Поменять игровое имя/ник нельзя даже при смене персонажа.*

*Максимальный штраф на приобретение опыта – 95% (пять ступеней: 95, 80, 75, 50, 25)*

*На дату рождения (создания) персонажа штрафы снимаются полностью.*

*Ни за игровые, ни за реальные деньги нельзя купить умень-*



*шение штрафа.»*

Интересная система. Непонятно, зачем ввели такие штрафы на прокачку, и лимиты на количество жизней. Чтобы отсеять слабых игроков, или добавить перчинку и адреналина в игру для прокаченных? Возможно и первое, и второе. Теперь в игре нет непобедимых персонажей. Даже самый сильный и прокаченный игрок будет трястись за своего персонажа и бояться потерять его, и он уже не будет бессмертным и непобедимым когда прокачается до максимального уровня.

Например, зазвездился такой игрок, перешёл дорогу другим, или просто стал сильным и стал творить чёрте что. Другим игрокам достаточно сообща убить его три раза и слить его персонажа на нулевой уровень. Если ещё поднапрячься, то можно загнать его на целый год в штрафы на получения опыта, чтобы он ещё год не мог портить жизнь другим игрокам.

Это сработает в том случае, если этот уникам не соберёт вокруг себя банду таких же отморожков. Но и эту ситуацию можно решить силами самих игроков, даже без привлечения администрации, я думаю. Так и армии можно собирать или целые походы устраивать против неугодных.

Вот интересно, как сильно трясутся высокие уровни над своими жизнями? Вот осталась последняя жизнь у игрока 200-го или 300-го уровня. Что он делает в этом случае? Находит самое безопасное место в игре и не вылезает оттуда,

пока на День рождения Система не начислит ему три дополнительные жизни? Интересно...

Справка. Прокачка персонажа.

*«При достижении 5 уровня у Вас появится разовая возможность прокачать основные характеристики.»*

**Сила** – повышает урон.

**Выносливость** – повышает уровень здоровья.

**Ловкость** – позволяет наносить точные удары и уворачиваться от ударов врагов.

*Внимание! Это единственный раз в игре, когда вы можете сами повысить характеристики. В дальнейшем, повышения будут происходить автоматически, и будут зависеть от манеры Вашей игры.*

*Внимание! Класс персонажа присваивается автоматически, но может быть откорректирован согласно Вашей манере игры (вор, охотник, мечник, маг, лучник, и так далее). Это влияет на раскачку характеристик и выпадения навыков.*

*На 10 уровне Вас ждёт уникальный навык. В дальнейшем, получение уникального навыка происходит каждый пятый уровень, вплоть до 200 уровня.*

*Система даст вам три навыка на выбор, соответственно характеру Вашего персонажа и манере Вашей игры.*

*Внимание! Время на выбор навыка – 24 часа. При отсутствии от игрока выбора, система сама выберет случайный*

*навык их трёх предложенных»*

Не густо. Ну а что я хотел на самом старте? Метеоритный дождь, армагеддон, божественная неуязвимость? Нужно добраться до десятого, хотя бы, а там посмотрим. Я так говорю, как будто у меня есть выбор. Я же оцифрованный. Кстати, почему именно игра? Когда я давал разрешение на оцифровку сознания, я не думал, что меня засунут в игру. У меня были деньги, я хорошо зарабатывал. Да у меня должен был быть свой цифровой рай, а не это издевательство в виде постоянных смертей и игры с непонятными товарищами, которые нападают без разговоров на первого встречного.

С мысли меня сбила кнопка «Аукцион». Интересно, что тут у нас? Обычный аукцион с вещами, предметами, рунами заклинаний. Купить и сделать ставку можно прямо отсюда, а вот забрать только в ближайшем аукционном доме, в городе. Прямо здесь я могу получить только карту местности, её загрузят «магическим» образом прямо мне в голову. Вернее, она просто откроется у меня в интерфейсе. А это звучит неплохо! Сколько у меня там денег есть на счету? Для раскрутки положено что-то новичкам давать? Вот, нашёл. 10 золотых. Это много или мало? Без понятия.

Отсортировать по картам. Поставить от самой дешёвой цены. Есть.

Цены были разные:

Карта мира – 100 золотых.

Карта континента – 50 золотых.

Карта ближайшей к игроку местности – 1 золотой.

Были карты секретных подземелий (локаций с сильными монстрами) от 10000 золотых.

И неопределяемые фрагменты карты Прорыва. Они были от 50 золотых, и было одно предложение за 8 золотых. Странно и заманчиво. Можно попробовать подзаработать.

Математика проста. Я могу купить карту местности за 1 золотой и какую-то непонятную карту Прорыва за 8, и потом выставить её на аукцион за 50, как минимум. На ровном месте я наварю 42 золотых. Чем не бизнес-план? Готово. Девять золотых ушли с моего счёта. Карта местности была куплена моментально, а фрагмент карты Прорыва дожидался окончания торгов, 5 минут до конца.

Что тут на моей новой карте? Не зря я потратил один золотой? Я открыл новую карту в интерфейсе. Разведанный круг, который до этого показывал только моё круглое поле, на котором я «родился», увеличился раз в пять. Но ясности это не внесло. Нет ни дороги, ни города, ни села. Ни даже домика поблизости. Только леса, луга, горы, речка, озеро. Речка. Нужно добраться до реки. Река, как правило, всегда выведет к людям. Найти речку и идти вниз по течению – это самый простой способ прийти к людям. Значит, мне туда.

Пришло сообщение о выигрыше аукциона. Ура! Первый шаг к богатству сделан.

*«Карта Прорыва, фрагмент 1 из 100.»*

*Свойства не определились.*

*Информация «скрыта»*

*Ваш уровень слишком мал, или Вы не собрали полный комплект или событие не активно.*

*Забрать ваше приобретение можно в ближайшем аукционном доме»*

Это что, нужно сто штук собрать?

Ну и ладно, я её не для этого покупал. И забирать мне её не нужно, я просто сейчас выставлю карту за 50 золотых.

Быстро подниму денег, и у меня будут первые средства для похода в магазин за бронёй, мечом или луком. Я ещё точно не определился, как буду играть, но что-то прикупить нужно обязательно. Здесь же должны быть магазины? А то умирать мне не понравилось. Я смело выставил карту на аукцион и ограничил время предложения на 1 час.

## Уровень 5

*«Поздравляем!*

*Вы выжили первые 60 минут в игре!*

*Вы получили бонус – 3 жизни.*

*Вы получили уровень...*

*Вы получили уровень...*

*Вы достигли 5 уровня.*

*Задумайтесь над развитием своего персонажа и распределите характеристики.*

*Вы можете выбрать 5 повышений ваших характеристик.*

**Сила** – повышает урон.

**Выносливость** – повышает уровень здоровья.

**Ловкость** – позволяет наносить точные удары и уворачиваться от ударов врагов.»

Ого! Если тут так все просто, то я через неделю стану 500-го уровня. Просто буду прятаться в траве.

Система как будто прочитала мои мысли, перед глазами возникло новое сообщение:

*«Внимание!*

*Это единоразовый бонус для новых игроков. При следующем обнулении Вашего персонажа такие бонусы Вы получить не будете.»*

Понятно. Пятисотым уровнем мне через неделю не стать. Бонусы, они такие. Один раз и на этом всё!

*«Внимание! Вы можете распределить характеристики только на пятом уровне. В дальнейшем, выбор характеристик будет автоматическим в зависимости от характера Вашей игры.*

*Внимание! Вы можете выбрать класс персонажа. Класс персонажа влияет на раскачку характеристик и выпадение навыков. В дальнейшем он может быть откорректирован согласно манере Вашей игры.»*

Пока всё просто. Мне дали пять баллов, можно пять раз улучшить характеристики. Сила мне пока не нужна, тут бы сбежать или просто попробовать выжить. Как показывает мой маленький опыт, маскировка бы подошла, но её в списке нет. Может выносливость? Хотя вряд ли, она не сильно защитит меня от пары стрел или от пары огненных шаров. Тогда ловкость, хотя бы какой-то шанс увернуться. Поровну раскидывать не буду, пять раз усилю ловкость, и будь что будет.

Решено, буду ловким, но слабым и хилым. Да и ладно, всё равно, в дальнейшем откорректирую ещё, вернее система откорректирует. Пять балов я беззастенчиво бросил в Ловкость. Теперь выбрать класс. Что там у нас есть?

Список длинный: вор, охотник, мечник, маг, лучник, клерик, лекарь, паладин, рейнджер, шпион... Список длинный...

Кем я хочу быть? Не знаю. У меня пока мало информации

о мире, чтобы делать выводы. Потом выберу.

*«Хитрый Лис Яр / 5 уровень / Человек»*

*Сила – 1*

*Ловкость – 6*

*Выносливость – 1*

*Здоровье – 150 единиц*

*Жизни – 3 шт.*

Не густо. Но это пока. И пора выбираться с этой поляны. Я приподнял голову над колосьями и принялся осматриваться, пытаюсь подметить каждое шевеление кустиков, каждый подозрительный блик или каждую подозрительную тень. Вроде, чисто. Я ещё раз сверился с картой, и проверил направление к реке. В этом направлении нужно пройти через лес. Только лес, никаких лугов, озёр и полей по дороге. Это и хорошо, меньше открытого пространства, меньше шансов быть обнаруженным. Бежать, пожалуй, я не буду. Пшеница здесь высокая, а с меня не убудет, если я поупражняюсь в ползании по земле. Медленно, но зато тихо и безопасно, я достиг таких близких и недостижимых в прошлые разы деревьев. Перевел тело в вертикальное положение, сел на землю, и облокотился спиной о широкий ствол дерева. Может, я и перестраховываюсь, но лучше так, чем снова лететь на перерождение. Пусть бонусные три жизни полежат прозапас.

***«Внимание!»***

***Максимальное нахождение в игровом пространстве 16 часов.***



*По истечении этого срока вы будете перенаправлены в Серую зону.*

*Настроить интервалы перемещения можно в интерфейсе.»*

Блин! Я испугался, думал, меня опять атакуют. И что за Серая зона? Нужно в справку зайти, когда появится время.

Пришло ещё одно оповещение. Аукцион завершился. Картой никто не заинтересовался.

Хорошо, не хотите по-хорошему, будет по-плохому. Ставлю 40 золотых на один час. Я тут им сейчас устрою демпинг, разрушу всю экономику и подорву все торговые системы!

Угу. Торговец из меня всегда был неважный. Это если мягко сказать. Не знаю, как у других получается, но у меня это всегда выходило... да никак не выходило. Не моё это. Брат моей жены постоянно покупал что-то, продавал. Купил машину за 1000, поездил год, через год продал за 1500, чуть добавил, купил за 2000. Через полгода, продал её за 2500. Купил ещё одну за 3000. Чуть поездил, она ему не понравилась, он её через месяц продал за 4000. Вот как так?

Как выглядел бы мой бизнес в такой ситуации? А вот как:

Я покупаю машину за 1000, катаюсь на ней чуток. Потом решаю продать, и купить себе поновее и получше. Выставляю её за 900, ведь я пользовался ей. За 900 никто не берет. Снижаю цену да 700. Никто не берет. Снижаю цену до 500. Никто не берет. Нет уж, дешевле я её продавать не собираюсь! Звонок родителям или деду.

– Привет, деда. Я тут машину хочу взять новую, а старую девать некуда. Тебе не нужна?

– Конечно, Ярик. Мы как раз присматривали машину. А твоя очень даже ничего. За 2000 готов взять.

– Да перестань. Я её и так хотел выбросить, никаких денег не нужно!

– Ну ладно, тогда мы с бабкой тебе картошкой и салом отдадим, а то вы там голодаете в своём городе, не видите нормальной еды.

– Там что, бабушка рядом стоит, подсказывает?

– Привет, внучок! Ты так давно к нам не приезжал. – Бабуля вышла из тени и решила поздороваться. – Как дела, чего не звонишь?

Вот такой я торговец. Ну и зачем я, зная всё это, влез в эту схему с торговлей опять? Ладно, если карту не возьмут за 40, дешевле я продавать не собираюсь, пусть лежит тогда у меня. Когда-нибудь, пригодится. Хотя, скорее всего, нет...

Часа три я уже брёл по этому лесу. Лес как лес, нет ни опасных монстров, ни игроков. Наверное, игроки сюда и не заходят, за неимением монстров. Птички, белки, какие-то суслики – этих здесь было полно, как и в обычном лесу. Я не трогал их, они не трогали меня. Хотелось немного пить и есть, но терпимо. До реки я дойду, а там и ручей найду какой-нибудь. Сверился с картой, прошёл почти полпути. А казалось, что речка рядышком, а лес не такой огромный. Мас-

штаб я не учёл, да он и не показывался нигде.

Сколько там времени на часах? Я проверил системные часы, 18 часов. И 12 часов до перемещения в какую-то Серую зону. Я так и не глянул в справочнике, что это за зверь. Дойду до реки, пока светло, потом гляну. Идти монотонно и скучновато, не смотря на то, что я давно не бывал в лесу. От скуки в голову начали лезть мысли о прошлой жизни, и волей-неволей пришлось копаться в своих воспоминаниях и разбираться, как и почему я здесь очутился.

Родился я в 2020 году. Говорят, это был тяжёлый год. Станный, необычный, сложный год. Так говорят. Ну, не знаю. Читая информацию за то время, мне кажется, 20 был не тяжелее 21, и уж точно не тяжелее 22. В 2022 вообще было сложно. Чего там только не было. Не зря его называли Чёрный-22, или Чёрный две двойки. Не хочу вспоминать.

В 2026 я пошел в школу. В 2035 закончил и сразу поступил в институт. На программиста, отделение нейропрограммирования. На тот момент, одна из самых перспективных и популярных областей. Мы учились создавать нейросети и искины. Да, если раньше это была побочная ветвь программирования, то теперь конкретно этому обучали целых пять лет.

Закончил учебу я в 2040, и сразу женился на сокурснице. Это была самая лучшая и самая прекрасная девушка не только в нашем институте, но и на всём Земном шаре. И мне с ней очень повезло. Через год она родила мне сына. А я

устроился в Скайтеч. Знаете Скайтеч? Конечно, знаете. Кто поставляет искины для вашего умного дома, для вашего авто и телефона? Конечно Скайтеч. Помните эту рекламу?

«Скайтеч! Друг для всей семьи! На работе и дома, в машине и телефоне, в самолёте и в скейте младшего братишки. Ска-а-а-ай-теч!»

Ага, это мы! И меня взяли туда. Не просто взяли, меня завербовали ещё на втором курсе института, как очень перспективного и подающего большие надежды студента. Кто-то что-то во мне увидел, или победы в разных студенческих соревнованиях дали свои плоды. Со мной заключили пятилетний контракт после окончания учёбы, с возможностью пересмотра зарплаты через год в сторону повышения. Их хедхантеры работают хорошо. Не каждому выпускнику предлагают такие условия, а я был всего лишь студентом второго курса.

Пять лет я провел в новом подразделении Скайтеча, который разрабатывал новые искины для новой виртуальной Суперигры. Этой игры! Я не увидел её при жизни, но теперь могу посмотреть, что у нас вышло после моей смерти. Вышло неплохо. Красивенько, живенько, натурально.

Это были мои лучшие годы. Любящая жена и сын, любимая работа, высокая зарплата. В 25 лет я возглавлял самый перспективный отдел в одной из самых крупных фирм мира. У меня были квартиры в Токио, Нью-Йорке, Сиднее, ну и в Киеве и в Москве, конечно. Я прилично зарабатывал и

мотался по всему миру, ведь наши подразделения были разбросаны по всем этим городам, а мне было проще иметь там свой уголок, чем жить в отелях. Отели я не люблю.

В Сиднее ребята работали над улучшением виртуального мира, в Нью-Йорке над оцифровкой сознания, в Токио над игровой частью, в Москве был наш главный офис. А в Киеве, где я бывал чаще всего, мои ребята работали над управляющим искином. Вернее, сразу над несколькими искинами. Один искин такой огромный мир не потянет.

Несколько искинов, дружная и опытная команда инженеров и разработчиков со всего мира, крупная компания и миллиардные вливания денег – вот рецепт суперигры и супертехнологии которые перевернут весь мир. Это будет самое большое достижение человечества за последние годы. Да и не только годы. Века!

Надеюсь, после моей смерти, у Коли всё получилось доделать. Хотя, о чем это я. Я в Игре, а значит все вышло. Даже название, которое я придумал, оставили. «Перерождение». Спасибо, Коля.

Коля – это мой друг и мой заместитель. Мы вместе учились, вместе гуляли и вместе пришли на эту работу. Правда, он всегда был чуть позади меня, и мне приходилось подтягивать его, сначала по учёбе, потом прикрывать по работе. Не потому, что он глупей или не так соображает, просто он любил погулять и повеселиться. Он был заводилой и душой компании, и это иногда сказывалось на работе и учёбе.

Но специалистом он был отличным, когда не прогуливал, не опаздывал и не пропадал на очередной вечеринке с девчонками.

За неделю до моей гибели мы готовили презентацию новых искинов. Конкуренты должны были кусать локти от зависти. У меня всё вышло в этой жизни на отлично, пока я не повстречал на дороге эту машину и её пьяного водителя. Откуда я знаю, что он был пьян? Ну так вилять на дороге может только сильно пьяный. Хотя, может ему стало плохо за рулём, ведь в тот день было очень жарко, а он ехал на старой машине, на которой мог не стоять наш искин-пилот. Иначе, искин не допустил бы эту аварию. А автопилот моего мотоцикла не успел среагировать, да и не смог бы. Узкий мост, свернуть или увернуться там просто не было возможности.

Все сотрудники компании могут подписать документ об оцифровке сознания. Новая технология, её случайно открыли, когда делали капсулы виртуальности для нашей игры. Как и всё гениальное, это тоже вышло случайно. Хорошо, что не пострадал человек, плохо, что пострадала обезьяна, которая первая попала в цифровой мир, а её разум раздвоился. Хотя, живая обезьяна тоже не пострадала, и к компании никаких претензий не было.

Соглашение об оцифровке сознания я подписал одним из первых. Оцифровывать или обновлять копию цифрового сознания можно хоть каждый день. Я делал это изредка, и сделал это ещё раз, перед самой смертью, лёжа в больнице после

аварии. Да, я ещё и донор органов. А ещё заядлый мотоциклист. У меня несколько мотоциклов, под настроение. Было несколько, сейчас уже у меня ничего нет. Вряд ли у цифровых людей есть какие-то права или какое-то имущество. От этой мысли стало грустно.

Мотоциклистов зовут в шутку «временно проживающими». И не потому, что они рискованные парни и носятся как угорелые, а наоборот, потому что у нас нет защиты от таких вот угорелых и дерзких, которые носятся на здоровых авто пьяными или не соблюдая правил.

Я никогда не нарушал правила, всегда ездил аккуратно, а для адреналина и драйва мы собирались на специальных трассах и стадионах, и гоняли там. В тот день я так же спокойно ехал с работы домой, на встречу ехала та машина. Завила, и влетела в мой байк. Удар, боль, темнота, потом снова боль. Очнулся. Слышу плач жены и мамы. Потом снова темнота. Чей-то мягкий и нежный поцелуй на моей щеке, лёгкое проглаживание по голове и слова «Прости, родной. Не уходи. Всё будет хорошо».

Это я должен просить прощение...

Уже ничего не будет хорошо...

Темнота...

Может поэтому меня оживили в игре? Ты за всё отвечал при жизни, Яромир, вот ты и отвечай после смерти. Отрабатывай свой контракт. Или это всё-таки чья-то ошибка, не ту

«флешку» с сознанием не в тот сервер вставили? Как вариант.

А может это тестовый сервер, и тут нужно что-то проверить, а никто не разбирается лучше меня? Та нет, бред. Специалистов очень много, моя смерть никак не отразилась на работе компании, как бы это грустно для меня не звучало.

***«Внимание! До перенаправления в Серую зону осталось 10 часов»***

Да что за Серая зона!? Бесят уже эти сообщения!

Я автоматически глянул на время. Часики показывали 20 часов. Уже вечереет. Где-то вдалеке завыл волк. С другой стороны ему ответил ещё один вой. А вот и первые хищники. Нужно найти укрытие или дойти до реки. До реки не успею. Через полчаса-час будет темно, а фонарём в лесу или на берегу реки не предусмотрено. Я остановился и быстро открыл карту ещё раз. Чуть левее от того места где я находился, виднелась проплешина в лесу. Что там? Поляна, луг, может, какая-то стоянка, или очередная локация для новорожденных? Хотя, нет. Вот на карте видно, от проплешины в сторону реки вьётся какая-то ниточка. Тропинка? Значит, проплешина посещается или обитаема. Кто там бывает? Кочевники, отшельники? Решено, отправляюсь туда. Может, там есть укрытие, да и идти туда не далеко.

Волки появились неожиданно. Не воя, не подавая знаков о своём приближении. Я же думал, что они где-то далеко. Хотя, может то были другие волки, а эти давно наблюдали за



мною и ждали подходящего момента напасть. Два огромных волка вышли по отдельности но одновременно справа и слева, из-за больших стволов деревьев. Такой лесной гоп-стоп.

«Пс, парень. Зайчатины не будет? А если найдём?» – так и хотелось сказать за них.

*«Молодой волк 5 уровня. 50 единиц здоровья»*

*«Молодой волк 4 уровня. 40 единиц здоровья»*

Откуда-то всплыла информация в моей голове.

«Интересно реализовано» – снова подумалось мне. Тут нужно думать о том, чтобы унести ноги, а я думаю об интересной реализации виртуальных оповещений.

Осторожно тянусь к своему «волшебному» мечу, который ещё ни разу не спас меня в этом мире. Медленно достал, крепко перехватил перед собой и проверил заточку. Какая там заточка! Он был тупее, чем самая тупая деревянная палка. Просто брусок свинца или золота, в форме меча, хотя, вряд ли золота. Мы стояли и смотрели в глаза друг друга. Или это я зря? Разве хищникам можно смотреть в глаза?

Я осторожно отступил левее, и так же осторожно, но громко, по-предательски, под моими ногами хрустнула сухая ветка. Для волков это прозвучало сигналом к действию. Они одновременно рванули в мою сторону. Молча, без звука, рыка и гавканья, тихо и очень опасно. Волк четвёртого уровня, который был чуть меньше визуально, вырвался вперед и первый нарвался на удар моего меча. Ударом его отнесло в сторону, и он тихо взвизгнув, удалился хребтом об дерево.

Хорошая у меня дубинка, тяжёлая. Я снова замахнулся и позорно промазал по увернувшемуся волку пятого уровня, но в ответ, он промазал своими клыками, они клацнули в сантиметре от моего лица, и я явно успел услышать их клацанье у себя над ухом и даже резкий запах собачей шерсти. Или мне так нарисовало воображение?

Разворот. И мы снова стоим друг напротив друга. Я и волк. Он молчаливо скалит клыки, я держу перед собой тяжёлую дубинку. Прыжок, рывок – волк не стал мешкать. Приземлился прямо предо мной. Я замахнулся и со всей силы обрушил своё орудие ему между глаз. Он потрясённо замер, потрусил головой и снова напал. Прыгнул с места, врезался в мою грудь лапами, а я ударил ещё раз, и мы покатались. Мо верная дубинка отлетела в сторону, и теперь мне оставалось только сопротивляться голыми руками, вцепившись волку в горло.

Странно. Волк не предпринимает никаких агрессивных действий, просто лежит на мне грузом и не двигается. Я выбрался из под него и осмотрелся. Победа? Так просто? Я даже ни единицы здоровья не потерял. И правду говорят, человек – самое опасное животное. От людей я пострадал куда сильнее, чем от волков.

Фух! Прошёл чуть вперёд и наклонился подобрать свой меч. Сзади на спину кто-то резко запрыгнул, и я почувствовал, как подкашиваются ноги от тяжести. В шею впились острые клыки и начали сдавливать и рвать из стороны в сторону

мою драгоценную шкурку.

*«Вы атакованы диким волком» – высветилось сообщение.*

*«Внимание! Вам нанесено 30 единиц урона. У вас осталось 120 единиц здоровья!»*

*«Вам нанесено 30 единиц урона. У вас осталось 90 единиц здоровья!»*

*«Вам нанесено 28 единица урона. У вас осталось 62 единиц здоровья!»*

Блиин! Я замахнулся и начал бить своей дубинкой сзади себя, сверху вниз. Удар, ещё один, ещё!

– Больно! Собака, как же больно! Отпусти уже! – Не смог я больше сдерживать крик.

*«Вам нанесено 24 единиц урона. У вас осталось 38 единиц здоровья!»*

*«Вам нанесено 20 единиц урона. У вас осталось 18 единиц здоровья!»*

Он слабеет, укусы всё меньше наносят мне урона, но там и осталось всего ничего.

*«Вам нанесено 17 единиц урона. У вас осталось 1 единица здоровья!»*

Удар. Ещё удар. Ещё удар и чувствую, что уже никуда не попадаю. Челюсти больше не сжимают мою шею, а сзади меня с характерным звуком падает чьё-то тело. Оборачиваюсь и устало падаю на землю.

*«Дикий волк 6 уровня. 60 единиц здоровья.»*

*«Поздравляем! Уровень 6 получен»*

Ясно, понятно. По 5 уровней за раз я получать не буду. Ещё раз огляделся, все три волка были мертвы и валялись на своих местах. Больше никого видно не было. Хотя и этого, который объявился последним, я тоже не видел. Так что это ничего не значит. А выбора у меня всё равно нет. С моей единицей здоровья, я вряд ли отобьюсь ещё от одного противника. В логах можно было почитать информацию об убитых противниках, но я не стал их открывать. Чего я там не знаю, всё и так понятно.

Шестой уровень. Что там у меня в характеристиках? Всё само начисляется, автоматом, как и говорили. На силу капнула одна единичка, теперь у меня две силы. Наверное, за то, что я сражался тяжёлой дубинкой. Логично. Это и хорошо, с одной стороны. Не нужно ломать голову каждый раз, какие очки, что и куда лучше потратить. Все зависит от характера игрока, вернее, от характера игры. Какой смысл тогда сюда заглядывать? Никакого. Только на 10 уровне, когда обещали дать какой-то особый или необычный навык. Сейчас уберу в настройках оповещения об уровнях, оставлю только кратные «5». Готово!

Что дальше? И почему здоровье на единице? Разве оно не должно постепенно восстанавливаться?

Справка. Лечение. Восстановление здоровья.

*«Лечение персонажа можно производить несколькими методами.»*

*Лечение в бою:*

– с помощью магов-лекарей, которые обладают нужным навыком лечения;

– самому получить соответствующий навык или подобный;

– с помощью руны лечения, которую можно купить в магазине, найти после победы в локациях с монстрами, получить в награду за выполнения заданий.

*Лечение в стандартной ситуации:*

– здоровье постепенно восстанавливается в период сна, отдыха или после принятия пищи.»

И всё? Поспать или что-то съесть? Где мне тут спать ложиться, или еду искать? Я огляделся. Сырое волчье мясо я есть не привык, и не буду этого делать. Съедобных грибов я не видел за весь путь, да и несъедобных тоже. Может, не сезон? Чуть дальше заметил кусты с красными ягодами, но это явно не малина и не красная смородина, на этом мои ягодные познания заканчиваются. И кушать неизвестные мне ягоды, я тоже не рискну. Может одна ядовитая ягодка и отнимет одну единицу здоровья, но для меня уже и этого будет достаточно. Значит, остался только один вариант. Идти на ту полянку в лесу, может там есть что-то съестное.

Радует одно. Никаких последствий, типа уменьшения резкости, красных пятен перед глазами, багровой пелены, головокружения или шума в голове нет. Есть эта единица здоровья и всё. Есть и есть. Я вполне работоспособный и здоровый

человек, только могу умереть от одного удара, или умереть, не удачно споткнувшись и упав. И это хорошо, хватит с меня реалистичности и на том, что мне приходится терпеть реальную адскую боль каждый раз, когда меня атакуют. Особенно, когда этот волчара грыз мою шею наживую. Игра должна быть игрой, не нужно сюда тащить всё с реальности. Хорошо бы ещё и боль убрать.

*«Желаете понизить болевую чувствительность?»*

*«Да/Нет»*

Высветилось очередное сообщение от системы.

Вот блин! Оказывается можно и так сделать. Чего я тогда как мазохист терплю всё?

*«Внимание! Полностью отключить болевые ощущения нельзя. Это ведёт к психологическому стиранию барьеров между реальностью и виртуальностью. Максимальное снижение чувствительности 50%. Более подробную информацию о побочных эффектах и ограничениях читайте в справочном отделе.»*

Спасибо и на этом!

Понизить болевой порог в два раза? Многовато. Давай хотя бы на 20% снижу, потом, если что, ещё уменьшим. А вообще, нужно будет обязательно прочитать справку, когда время появится.

Крадучись и не спеша я приблизился к своей цели на карте. За деревьями уже виднелось какое-то открытое пространство. Выйдя из-за последнего дерева, я очутился на краю по-

лянки. Чуть дальше стояло два, нет, три старых покосившихся дома. Старая заброшенная деревня? Вернее, хутор. В деревне много домов, а тут их всего три. Значит, хутор. Интересно, живёт тут кто-то?

Я присел на корточки и стал наблюдать. Время 9 часов вечера. На улице достаточно темно, как для вечера, но дома ещё хорошо видно. Видно лес с противоположной стороны, и заросшую тропинку между домами. Это ни о чём не говорит. В домах может жить пара человек, которые слабо наптывают дорожки. Могут забрести такие же путники, как и я, только не такие мирные. А может и зверьё поселиться. Кто у нас там любит по заброшенным домам лазить? Медведи, крысы и прочие грызуны? Возможно. Я не специалист по реальным животным, а здесь, в виртуальном мире, разработчики могли придумать что угодно, и это могло совсем не соответствовать реальному миру и даже логике.

Не знаю, сколько бы я ещё наблюдал и решался идти мне в дом или переждать ночь на дереве, но недалеко послышался очередной волчий вой. И этот вой был уже гораздо ближе, чем тот, который я слышал пять минут назад. Я пригнулся и посеменял к ближайшему дому. Быстренько, оглядываясь по сторонам, добежал до двери. Подёргал. Закрыто. Ещё бы! Шуметь и ломать дверь или выбивать окна сейчас не стоит. Нужно создавать как можно меньше посторонних звуков. Так же быстро спустился со ступенек, и побежал к обратной стороне дома.

В детстве я летом бывал в гостях у своей бабушки в деревне. В отличие от городских, в деревенских домах, очень часто есть вторая дверь, которая выходит во двор к скотине. Выйти из дома, покормить поросят, курей, гусей. Эта дверь была поменьше, чем парадная. И часто хозяева про неё забывали и не запирали. Здесь дверь тоже была, поменьше и не такая нарядная, как центральная. Вот только хозяева не забыли её закрыть. Я безуспешно подёргал за ручку, посильнее надавил плечом. Безрезультатно. Только маленькая дверца для курей или для кошки в нижней части двери скрипнула под моим напором. А что если? Та нет, я туда не пролезу. Слишком маленькая. Волки снова завывали. Снова всё ближе и ближе. И теперь они воют в несколько голосов сразу.

Ну, не попробуешь, не узнаешь. Я встал на колени перед маленькой дверцей и просунул туда руку. Блин! Виртуал, а страшно как в реальности. Сейчас кто-то цапнет за руку из темноты, и всё. А я ещё и голову туда хочу просунуть. Да блиин! Выбора нет всё равно. Пошерудив немного рукой в темноте, и не нащупав ничего смертельного, я решился. Плюхнулся на спину, быстро засунул голову в дверку, пока не передумал, и попытался оглядеться. Темнота. Это плохо, ничего не видно и непонятно. Но никто меня за голову не схватил – и это уже хорошо. Теперь бы и заднюю часть убежать, ведь я потерял над ней визуальный контроль.

Действуя быстро, и извиваясь как червяк, я просунул в дверку сначала одну руку, потом подвигался и просунул вто-



рую. Поизвивался, и влез внутрь до пояса. Хорошо. Большая часть меня уже здесь. Осталось подтянуть остальное. Быстро просунув остальную часть себя в это маленькое окошко в двери, я встал уже внутри дома. Темно. Очень темно. Маленького окошка, через которое я пролез, было недостаточно для освещения, а больших окон здесь не было видно.

Я на ощупь стал проверять пространство. Так, стена, вторая стена, какой-то стол с каким-то барахлом, верстак, наверное. Должен же быть выход отсюда в основную часть дома? А вот и он. Удалось нащупать прямоугольную часть в стене, дверь. Осторожно нащупал ручку и нажал. Без скрипа и заедания дверь легко открылась, но только на четверть. Дальше она просто уперлось в пол, то ли разбухла от времени, то ли пол поднялся от влаги, но мне и этого хватит. Тем более, там уже была видна жилая часть дома, освещения из окон хватало, чтобы разглядеть хоть что-то.

Зашёл внутрь, держа перед собой свой верный, но тупой меч. Аккуратно закрыл за собой дверь. Фух! Первая часть плана выполнена. Теперь нужно осторожно проверить дом. По спине пробежал холодок – я вспомнил. Задняя дверь была закрыта изнутри, снаружи не было ни замка, ни замочной скважины. Значит, закрыта изнутри на засов. А вот передняя? Как была закрыта передняя дверь? Не помню. Может, был навесной замок? Вроде, нет. Замочная скважина? Не помню, но тоже, скорее всего не было. А вот пустые петли были точно. Значит, и переднюю дверь закрыли изнутри?

Скорее всего. Вот засада! Но назад я уже лезть не буду.

Я подошёл к окну сбоку, чтобы не создавать тень в доме и не мельтешить в оконном проёме для тех, кто может наблюдать снаружи. Окно выходило на переднюю часть улицы, и смотрело на слабо протоптанную дорожку. По дорожке, вальяжно, как у себя дома прогуливался здоровый волк.

*«Матёрый волк 12 уровень. 200 единиц здоровья.»*

Чуть дальше по дорожке прогуливался точно такой же, а возле дома напротив сидел на крыльце ещё один, только размером побольше и совсем седой. Да уж. Это что, деревня волков? Они тут как у себя дома гуляют. Хотя, у меня всё равно не было выбора, разве что на крышу залезть, но эта мысль пришла в голову только что. Я оглядел комнату еще раз. Стол, пыльная скатерть, пара стульев, пыльный ковер на полу, и три выхода из этой комнаты. Из одного пришел я, второй вел в коридор к парадной двери, третий вёл в жилую часть, в две спальни, как я успел заметить с этого места.

Кухни здесь не было. Наверное, она на улице, в каком-то подсобном помещении. Значит, подкрепиться и подправить просевшее здоровье мне не удастся. Я тихонько прошёл в жилую зону. Две одинаковые небольшие комнаты, в каждой по кровати, по шкафу и по одинокому стулу. На всякий случай, я заглянул под каждую кровать, но никого здесь не обнаружил. Шкафы. Осталось проверить их. Ночью, в чужом доме, в почти полной темноте, в доме, окружённым волками? Я не собираюсь этого делать. Если там кто-то есть, я со

своей единицей здоровья всё равно ничего не смогу сделать. А скрипеть старыми, разохшимися дверями шкафов на всю деревню, равносильно выходу на улицу и крику на весь лес:

– Ребята! Кто желает перекусить? Все сюда, в дом номер один по улице Лесной. Здесь вас ждёт тёплый ужин.

А ведь у бабушки в деревне был погреб. Там она хранила всю свою консервацию, целую батарею всяких вкусностей, вино и даже мясо, закрытое в банках, и держала в бочке мои любимые мочёные яблоки. Я вернулся в первую комнату, там где стоял обеденный стол, и откинул ковёр с пола.

– Бинго! – Тихонько пробормотал себе под нос.

Квадратный люк в полу с большим массивным кольцом. Я аккуратно поддел кольцо и потянул за него. Скрипа не было. Дверцу аккуратно опрокинул на пол и стал ждать. В погребе темно, свет туда не попадает. Опять шерудить руками, или дождаться утра? Была не была. Аккуратно спустил одну ногу в яму, и стал ждать. Никто не спешил хватать за ногу и тянуть меня вниз. И это обнадеживало. Ногой стал нащупывать лестницу, вот и она. Твёрдо стал одной ногой и опустил вторую. Зачем я туда лезу, всё равно ничего в темноте не... Додумать я не успел.

Чуть ниже уровня пола я заметил знакомую форму. Керосинка, или керосиновая лампа. Только спичек, чтобы зажечь её, у меня нет. Я протянул руку, и снял лампу с крючка на стене. Какая-то она не такая, не такая как я видел раньше. Вот этот механизм в виде маленького колёсика сбоку, похож

на механизм зажигалки. Да это же лампа с саморозжигом, как самая обычная зажигалка! Интересно. Я поболтал её из сторону в сторону, в ней забулькало горючее. Отлично, она ещё и заправлена! Тогда вперёд.

Осторожно, чтобы не споткнуться и не упасть, нащупал ногой следующую ступеньку, потом ещё одну, и ещё. Зажигать лампу наверху я не рискнул. Всё, я уже ниже уровня пола. Потянулся за крышкой люка и аккуратно и тихо прикрыл его. Я в полной темноте, теперь можно попробовать зажечь лампу.

Несколько раз, безуспешно чиркнув кремнем, я зажёл, наконец, лампу с третьего или четвёртого раза. Она медленно разгоралась, коптя стекло изнутри чёрным, керосиновым дымом, пока не разгорелась на полную мощность. Теперь можно и осмотреться.

Да уж! В этом доме явно жила не старая и запасливая бабулька. Ни одной банки с вареньем или с огурчиками, ни одного кувшинчика с вином, ни одной закрутки на полках, с нежным, подкопчённым мяском. Да и самих полок не было. Была комната, примерно полтора на три метра. Возле стены стоял верстак. В конце верстака стоял старый перегонный аппарат. Наверное, здесь жил одинокий дед, любитель домашнего самогона. Вот только аппарат для самогона был, а готового продукта ни капли.

Одна стена была полностью увешана инструментами, настолько старыми, что одного взгляда на них было достаточ-

но, чтобы понять, они развалятся в труху, как только к ним прикоснутся. Что удостовериться в этом, я взял первый попавшийся нож, ткнул им в деревянный верстак, лезвие погнулось и почти целиком осыпалось на верстак ржавчиной. Взял еще один, та же история. Увидел большую и длинную отвёртку. Хорошее колющее орудие могло получиться, такое огромное шило, оставалось только заточить кончик. Но, оно тоже легко согнулось и посыпалось ржавыми ошмётками. Не судьба.

Еще раз оглядел подвал, в поисках чего-нибудь полезного. Ржавая пила, ржавый набор отверток, такой же набор ножей, тиски, рубанки разных размеров, молотки, вернее только набалдашники от молотков. Почему именно ручки на молотках пришли в негодность в первую очередь, было понятно. Вот, например, если взять вот этот, самый большой набалдашник, и найти к нему подходящую палку в лесу, можно обзавестись хорошим молотом.

Я взял головку от большого молотка и взвесил её на руке. Нормальный вес, килограмма на два потянет, и сохранилась лучше остальных. Наверное, металл самый прочный. Возьму с собой. Хоть что-то. Хотел уже вылезти из погреба, но мой взгляд зацепился за топор, который стоял на полу в самом углу под лестницей. Поставив керосинку на верстак, я наклонился и поднял его. Почти целый, и почти не тронутый ржавчиной. Обычный топор для колки дров, тяжёлый и с удлинённой ручкой. Лезвие топора всё в зазубринах, но

там где их не было, он был достаточно острым. По крайней мере, в сравнении с моим мечом, он был эталоном остроты. Одна стоящая находка. Уже лучше, чем ничего.

Взяв топор поудобнее в одну руку, набалдашник от молота в другую, я направился к люку. Больше в подвале делать нечего. Открыл дверку, аккуратно положил её на пол, рядом положил набалдашник, и посмотрел вниз. Лампа осталась на верстаке, и я забыл её потушить. Хорошо, что свет из подвала не сильно выходил наружу, только небольшой прямоугольник от входного люка отсвечивал на потолок. Нужно быстро спуститься и потушить. Глянув ещё раз вниз подвала, я поднял глаза, и мой взгляд неожиданно уперся в восьмёрку, черных как уголь, и размером с мой кулак, паучьих глаз. Прямо перед моим лицом.

*«Паучья вдова 15 уровень. 400 единиц здоровья»*

С перепуга, ничего лучше не придумав, я без размаха зарядил между ближайшей парой глаз обухом топора. Раздалось тихое шипение, и паук в ответ ткнул меня в грудь лапой. От неожиданного толчка я споткнулся и покатился по лестнице вниз. Упал на спину между верстаком и стеной и так и замер в таком положении. Я всё ещё жив. Из люка на меня смотрела огромная паучья голова. Я даже не моргал, боясь пропустить момент атаки. Но пропустил. Мгновение, и паук уже сидит у меня на груди. Здоровая черная тварь, с толстым брюхом в три раза больше чем голова размером с большой и спелый арбуз. Зашипела и впилась в моё левое

плечо своими клыками. Вот и всё, отбегался бобик.

*«Внимание! Вы получили отравление паучьим ядом. Ваше тело частично парализовано. Рекомендуется принять противоядие.»*

Я размахнулся, насколько это было возможно в моём положении, и ударил топором по голове паука. Он тихо запищал и еле слышно запищал. Ещё один удар. Я ещё жив!

Паук крутанулся на мне, и я почувствовал новые укусы ниже пояса. Нога, вторая нога, бедро. Да прекращай уже! Я бью свободной рукой, даже не особо прицеливаясь. Снова укус, боли я не чувствовал, как и плеча, и ног, как и всей левой части тела. Да я вообще ничего не чувствовал, и моё тело меня не слушалось, только правая рука с топором всё ещё была под моим управлением. Паук снова развернулся ко мне мордой, и уставился своими глазёнками-пуговичками мне в лицо, наверное, проверяя, жив ли я, могу двигаться. Ещё могу. На!

*«Внимание! Вы получили отравление паучьим ядом. Ваше тело частично парализовано. Рекомендуется принять противоядие.»*

Я снова бью топором, паук продолжает кусать. Я бью – он кусает. Я бью – он кусает. Сколько это будет продолжаться, непонятно. Что произойдет скорее, я добыю его, или он догадается укусить меня в руку с топором. Первое. Паук тихонько запищал и обмяк. Прямо на мне. Неприятное чувство, когда на тебе лежитдохлый здоровенный паук, а ты не

можешь пошевелиться. Его огромные глаза смотрели прямо мне в лицо. Бррр! Я откинул голову назад, лишь бы не видеть этих страшных и огромных глазниц. Брюхо паука зашевелилось, я почувствовал это по дерганию своей головы. Что там ещё происходит?

Из под паука, вернее паучихи, из под её брюха, в разные стороны рвануло множество маленьких паучат. По сравнению с ней маленьких. По сравнению с обычными пауками, они совсем не были маленькими. Размером с мою ладонь, полсотни, а может и больше, пауков рассыпались в разные стороны.

*«Малый вдовый паук 3 уровень. 20 единиц здоровья.»*

Кто-то пробежался по моему лицу, кто-то по ноге, кто-то замер возле моей рабочей руки. Не знаю, что у них на уме, но мне было очень страшно и противно. Я думал, что хуже быть не может, но когда у меня в волосах задвигались паучьи лапки, и моего уха коснулось что-то мохнатое и противное, я не выдержал и начал бить обухом топора по полу, махать головой, пытаюсь стряхнуть маленьких противных тварей. На лицо что-то брызгало, наверное, раздавленные ошметки членистоногих, рука была вся мокрая от слизи, на топор налипло множество лапок. Пауки забегали в панике, пытаюсь разбежаться, но периодически сами попадали под мои удары.

Я всё еще не мог двигать телом, только одной рукой. Наконец, прекратил махать топором, а паучки перестали бегать. Закончились? Нет. Просто уменьшилось их количе-



ство. Несколько штук сидело на потолке, и смотрели на меня своими злыми глазками. Ещё несколько в углу над верстаком. И ещё где-то прячутся, я это чувствую, просто не вижу их.

Один паук пытался пробежать мимо меня. Не вышло. Топор опустился точно на него и размазал по полу. Маленькая передышка. Пока никого не было, я аккуратно отложил топор, и скинул с себя паучиху единственной рабочей рукой. Она упала рядышком, прямо мне под левую подмышку. Наверное, со стороны складывалось впечатление, что я мирно лежу в обнимку со своим домашним питомцем. Бррр! Ох и мысли в голову лезут!

Не знаю, сколько я так пролежал, около получаса, наверное. С пауками у нас сложилась патовая ситуация, они не лезли ко мне, я не лез к ним. Хотя я просто не мог, но они этого не знали, наверное. Вскоре, левую руку стало покалывать, как будто я её отлежал, и к ней стала возвращаться чувствительность. Было неприятно и достаточно болезненно. Потом покалывать стало плечо, потом всё остальное тело.

Я оттолкнул труп паучихи подальше в угол, завалился на бок, и свернулся клубочком, пытаюсь унять боль. Потом, вспомнив, что лежу в подвале в окружении трупикиков пауков, и ещё небольшой кучки выживших, быстро подскочил с пола, затушил лампу, подхватил топор и выбрался, наконец, из подвала, не забыв закрыть люк и прикрыв его ковром для

верности. Вроде, новых неприятностей не намечалось. Подошёл к окну и выглянул.

На улице больше не темнело. Хотя было уже почти 12 часов ночи, на улице было так же серо, как и два, и три часа назад. А ведь это правильно, и удобно. Можно ходить в лес, на охоту, да куда угодно. Хорошо будет видно врага, да и ночные хищники тоже спокойно выходят на охоту в это время. Удобно всем.

Я отошёл от окна и увидел под ногами маленького паука. Выбрался, гад. Прицелился, и голой пяткой, с хрустом, придавил мелкого паразита.

## Уровень 10

*«Поздравляем! Вы достигли 10 уровня»*

Последний маленький паучок дал как раз нужное количество опыта для перехода на десятый уровень. А я даже не проверил, сколько получил за эту кучу маленьких монстриков и их родительницу. Как-то не до этого было.

*«На 10 уровне Вы получаете право выбрать уникальный навык»*

*«Вам предоставлено три навыка на выбор»*

*«Внимание! У Вас есть 24 часа, чтобы выбрать навык. В противном случае, навык будет выбран автоматически.»*

Кажется, мне сильно повезло с пауками. Паучиха пыталась меня просто парализовать или приберечь для потомства, поэтому не стала убивать сразу. Наверное, думала, если было чем думать, почему её яд не срабатывает, и продолжала кусать и кусать меня, пытаясь отравить меня. Может, здесь все существа такие тупые, или может только пауки, а может только существа низкого уровня, для более лёгкой раскочки вначале?

Например, после 30 или 50 уровня они могут резко поумнеть, начать сбиваться в стаи, действовать сообща. Странно это, но очень неплохо для старта. А может это не везение?

Может просто нужно почитать справку по местному бестиарию? Вполне возможно, что здешние пауки и не наносят урон, просто парализуют, а потом делают куколку из жертвы и съедают её по мере надобности. Нужно будет обязательно заняться чтением в свободное время.

*«Вы долго были на грани жизни и смерти. Ваша живучесть с каплей здоровья впечатляет. Ещё больше впечатляет, что с такой каплей можно не только выживать, а и побеждать, что Вы и доказали, получив несколько уровней всего с одной единицей здоровья.»*

*«Три навыка на выбор:*

**Смелость** – активный навык. При здоровье в 1 единицу ваш урон увеличивается в 5 раз. Активируется автоматически только при здоровье в 1 единицу. Время действия 5 минут. Время перезарядки 20 часов.

**Неуязвимость** – активный навык. Неуязвимость от любого типа урона на 10 секунд. Активируется автоматически при падении уровня здоровья до единицы. После окончания действия навыка, Ваше здоровье будет не менее 1 единицы. Время перезарядки 16 часов.

**Регенерация** – активный навык. Постепенное восстановление здоровья. Активируется автоматически, если Вы не находитесь в бою и Вас не атаквали в течение минуты.»

Вот это да! Какие все классные навыки. И как тут можно выбрать что-то одно? Нужно подумать...

На первый взгляд, они все классные. Но на второй, два из них делают меня камикадзе, который, с большой вероятностью, умрет в конце боя и после окончания действия навыка.

Смелость – я остаюсь с единичкой, и если успею, нанесу пятикратный урон. Это если успею, и если останусь именно с единицей. Это будет сложно так подгадать.

Неуязвимость – уже лучше. Гарантированно спасёт от смертельного удара, но не надолго. Через десять секунд меня снова можно убить даже самым слабым ударом. Правда за эти 10 секунд можно успеть восстановить здоровье, но сомневаюсь что на много, времени даётся слишком мало. Можно только попытаться удрать.

Когда-то в будущем, может они и понадобятся, а вот регенерация мне бы пригодилась прямо сейчас. Я до сих пор не могу восстановить своё здоровье. Или может регенерация это стандартный навык, который нужно брать всем новичкам, и его дают всем в первую очередь? Чего тогда раздумывать. Ладно, решено! Это же не последний мой выбор, не за горами 15 и 20 уровни.

Ещё пять минут я потратил на настройку интерфейса, сообщений во время боя, и сообщений от системы. Не хочу видеть всю эту лишнюю информацию. Вот зачем мне знать, что меня отравили, или ударили на 20 единиц урона, ведь это мне ничего не даёт. Когда меня бьют, я и так вижу и понимаю, что атакован, я же чувствую боль. Сбегать я всё равно не буду. Если есть возможность незаметно уйти, я уйду,

а позорно убежать с поля боя не мой метод.

Взгляну напоследок, что у меня вышло, и буду выдвигаться дальше:

*«Хитрый Лис Яр / 10 уровень / Человек-Охотник»*

*Сила – 3*

*Ловкость – 8*

*Выносливость – 2*

*Здоровье – 220 единиц*

*Жизни – 3 шт.*

*Уникальные навыки:*

*Регенерация уровень 1.*

Охотник? Я уже стал охотником? Скорее, выживальщиком. Охотник из меня так себе. И Регенерация первого уровня. То есть, её можно развивать? Интересно...

Время 12 часов ночи. Самое время для охоты, прокачки, время для игры. Я же охотник! Я оглядел себя и своё скудное снаряжение, состоящее из Божественного меча, который мало на что годен, из топора, и набалдашника для молота. Не густо. Но у меня есть 10 уровень, жажда прокачки и Регенерация. Кстати, как она там поживает.

Я взглянул на уровень своего здоровья. 149 единиц из 200. Неплохо. Подожду, пока заполнится до конца, и пойду на охоту. Спать мне совсем не хотелось, есть тоже, усталости я не чувствовал. Что мне остаётся? Не сидеть же мне в доме как трусливой серой мышке. Тем более, разница в уровнях у нас с волками теперь не такая большая, а запас здоровья у

меня значительно подрос. Буду выманивать их по одному и постараюсь сильно не шуметь. Авось, что-то получится.

Для начала, нужно пробраться в остальные дома, если получится. Главное, чтобы там пауков не было, на сегодня встреч с ними мне достаточно. Бррр... Нужно поискать вещи, оружие, обувь, наконец. Вопрос еды уже так остро не стоит, просто интересно попробовать местную пищу на вкус. А вот пить хочется. Слюни уже пересохли во рту, да и горло першит от сухости.

Я осторожно вернулся к чёрному ходу в дом, открыл первую дверь и снова ступил в темноту маленького коридора или тамбура. Эх, зря я оставил керосинку в подвале, придётся опять всё на ощупь делать. Шарить в темноте не пришлось, маленький лаз во входной двери, через который я попал в дом, заметно выделялся в самом низу возле пола, и давал небольшой обзор. Я подошёл к двери и начал искать на ней засовы или замки. Оказался засов. Две петли, одна на стене, вторая на двери, а в них вставлена деревянная щеколда. Немного пошатав её из стороны в сторону, я достал щеколду и приоткрыл дверь.

На улице никого. Выйдя, и прикрыв за собой дверь, я тихонько направился в сторону следующего дома. Волков пока не видно. Дошёл до угла первого дома, ещё раз огляделся по сторонам, и, пригнувшись, перебежал по открытому пространству в тень второго дома.

Этот дом был размером побольше, но через парадную

дверь я не рискнул пробовать войти, слишком хорошо она просматривалась со всех сторон. Перебежав на задний двор, я уперся в высокие ворота и высокий забор, двор был полностью загорожен. Видимо, здесь жили люди побогаче, которые не скупились на высокие заборы, и которым было что прятать.

Подпрыгнув, зацепился за верхнюю часть ворот. Подтянулся, перекинул одну ногу, потом вторую, и легко спрыгнул уже во внутреннюю часть двора. Фух, здесь я уже чувствовал себя в большей безопасности, чем снаружи. Вокруг меня был хороший забор, в котором не было дыр и даже щелей, и крепко закрытые ворота. Снаружи было не видно, что здесь происходит. Можно оглядеть хозяйство.

С одной стороны была задняя часть дома, напротив неё впритык друг к другу стояло несколько крепких деревянных сараев. Всего я насчитал 5 дверей, обычно, там держат свиней, коров, телят, птиц. И с оставшихся двух сторон периметр закрывал забор. Получился прямоугольный огороженный двор, в центре которого стояла большая бочка с водой и кормушки для животных.

Тут, наверное, есть хозяин. Ничего не запущено, всё ухожено. Дверки везде закрыты, зерно насыпано в кормушки, и чистая полная бочка с прозрачной водой. Подошёл к двери, ведущей в дом, и приложил ухо. Простояв несколько минут и ничего не услышав, тихонько потянул за ручку. Открыто. Ожидаемо, двор и так закрыт со всех сторон.



Дверь открылась тихо, петли регулярно смазывались. За дверью недлинный коридор. Справа лавочка, на ней два ведра. Я попробовал пальцем, в ведрах вода. Рядом стояла деревянная кружка. Зачерпнув кружкой воду из ведра, я отпил. Чистая, совсем не затхлая и сладкая вода. Такая бывает только в чистых колодцах. Если и еда здесь такая же вкусная, то это очень и очень радует. Значит, даже в игре можно наслаждаться обычными человеческими радостями.

Выпив всю воду из кружки, я не сдержался и зачерпнул ещё. Наконец, напился. Дальше коридор привёл меня в большую прихожую с четырьмя выходами из неё, и двумя большими окнами. В прихожей стоял большой обеденный стол, шесть резных деревянных стульев. Из окон падало достаточно света, или глаза уже привыкли к темноте, но вечерний сумрак я уже не замечал.

Заглянув в один дверной проём, увидел коридор, ведущий к парадной двери. Там ничего интересного. Второй проём вел на кухню, туда я загляну ещё раз попозже. Значит, ещё два ведут в спальни. Я ещё раз прислушался, и в этот раз осмотрел потолок и углы в комнате. В прошлом доме я даже не взглянул туда, а ведь пауки любят такие места, и та паучиха откуда-то вылезла.

В этот раз ничего подозрительного. Можно расслабиться и выдохнуть, даже не заметил, когда задержал дыхание. Осталось проверить ещё две комнаты. Куда идти, направо или налево? Да какая разница. Настоящие мужчины всегда

идут налево, и я пойду тоже.

Большая спальня. На полу красивый цветной ковер, в углу комнаты стоит большой деревянный сундук, у стены большой шкаф, стол и стул. Серый свет из окна достаточно хорошо освещает комнату. Слева от окна стоит большая кровать с очень толстой периной. Наверное, мягкая, мечтательно представил я, хотя спать совсем не хотелось. А вот полежать и разровнять косточки, потянуться и утонуть в такой перине, это с удовольствием.

Под кровать нет смысла заглядывать, она без ножек, целиком стоит на полу. Это хорошо. Над кроватью красивый ковер с оленями, а в самом центре ковра висят два коротких и хищных меча крест-накрест. Даже отсюда я вижу, что они настоящие, не такие как мой золотой подарок. Наверное, хозяин дома был любителем оружия. Захотелось их взять и почувствовать себя чуточку увереннее. Я успел сделать два шага в сторону мечей, прежде чем мой взгляд снова упал на кровать. На мягкой и податливой перине, провалившись в неё почти целиком, лежал человек, лицом к коврику и спиной ко мне. В клетчатой рубашке с длинными рукавами, и рабочих штанах.

*«Хозяин хутора 15 уровень. 300 единиц здоровья»*

А вот и хозяин, а я так невежливо вломился. Неудобно получилось. Тихонько уйти или покашлять, чтобы привлечь внимание? Как бы мне понравилось, если бы я тихо и мирно спал у себя дома, и в 12 часов ночи кто-то вежливо покаш-

лял у меня за спиной? То-то же! Ладно, сейчас тихонько выберусь из дома, а завтра утром наведаюсь в гости и попытаюсь наладить контакт. Может, удастся у него что-то узнать, получить какое-то задание, выполнить поручение. Или что-то купить или выменять. Ведь в играх так всё и устроено.

Я аккуратно сделал шаг назад, под ногами противно скрипнула деревянная половица. Тело на кровати сразу зашевелилось, резко дёрнулось, крутанулось и село. Хозяин устался прямо на меня. Я молчал, он тоже. Непонятно, видит он меня в таком полумраке, или нет. Он сидит ближе к окну, у него светлее, поэтому я его лучше вижу. А вот видит ли он меня, непонятно.

Что делать? Нужно было начать разговор, успокоить его, наверное. А я сделал ещё один шаг назад, как бы глупо это ни было в данной ситуации. И половица, с которой я убрал вес ноги, снова скрипнула.

Тело, сидящее на кровати, моментально очутилось на ногах, и за мгновение приблизился ко мне вплотную. Вот это скорость!

Хозяин остановился напротив меня, лицо в лицо, резко выталкивая воздух из ноздрей, как будто нюхал меня, но в обратную сторону, выдыхая воздух, прямо как ездовая лошадь. Или как рассерженный бык, не хватало только постукивания копытцем. Наклоняя голову то в одну сторону, то в другую, на меня в упор таранились пустые глазницы.

Жидкие волосы на голове, серая кожа со старческими пят-

нами на ней, которая обтягивала костлявое лицо, похожее на лицо мумии. Длинные и тонкие пальцы на руках, тоже обтянутые сероватой и тонкой кожей. И безгубый рот, с острыми, но редкими и тонкими зубами. Этот тип давно уже не человек.

«Привет!» – которое я приготовил чтобы сгладить ситуацию с проникновением в чужое жилище, так и осталось не сказанным. Я снова задержал дыхание, боясь пошевелиться, вдохнуть или выдохнуть. Аккуратно, чтобы не шуршать одеждой, я потянулся рукой за пояс, где висел мой топор. Наконец, достал его и решил отойти чуть левее, чтобы он так не таранился на меня. Это немного напрягло. На этот раз обошлось без скрипов, Хозяин так и стоял на месте, тарашась перед собой.

«Зачем я сюда полез ночью? Мог бы дождаться утра, и спокойно всё разведать» – Пришла мне в голову умная, но не совсем своевременная мысль.

Я отошел ещё дальше, ближе к углу и замер там, держа топор перед собой и не делая лишних движений. Кто кого перестоят? Минут десять томительного ожидания, и Хозяин, наконец, успокоился, медленно развернулся в сторону кровати, так же медленно дошёл до неё и снова улёгся лицом к стене.

Какие мои дальнейшие действия? Первоначальный план выйти из дома и прийти сюда утром, не имеет смысла. Если только Хозяин не какой-то сказочный персонаж, кото-

рый днём хороший семьянин и приличный сосед, а ночью монстр. Это вряд ли. Но бить спящего топором, я тоже не собираюсь, хоть он и монстр.

Вообще, в этой ситуации я больше буду похож на монстра. Проник ночью в чужой дом, напал на спящего хозяина, потом перерыл весь дом и забрал то, что мне было нужно. При этой мысли я бросил взгляд на клинки на ковре. А то, что у него нестандартная внешность, еще ничего не значит. У каждого свои недостатки, и судить людей по цвету кожи, это расизм. Я не расист.

Ладно, нужно выбираться отсюда. Шаг, ещё один, медленно но уверенно я иду в сторону выхода по-над стеночкой, периодически поглядывая то на кровать, то на пол под ногами. Где эта предательская половица? До выхода осталось один-два шага, где там уже этот дверной проём... Я глянул в ту сторону и замер. В дверном проёме стояла она.

*«Хозяйка хутора 14 уровень. 200 единиц здоровья»*

Точная копия хозяина, только в смешном халатике с цветочками и длинными, редкими, седыми волосами. Правда, сейчас её халатик не казался мне таким уж смешным. Она повернула голову в мою сторону, наклонила её набок, и резким рывком прыгнула на меня. Мы завалились на пол, я на спину, а она оседлала меня сверху. Её руки сомкнулись на моём горле, а зубы клацали прямо перед носом. Левой рукой я уперся ей в грудь, чтобы она не дотянулась зубами до моего лица, в ответ она, держась руками за моё горло, пыталась

подтянуть себя ко мне. Рукой я ощущал её тощее тело через тонкую ткань халата, и торчащие рёбра.

А я скосил взгляд влево, в сторону кровати. Только второго противника мне сейчас не хватало. Но мой взгляд упёрся не в кровать, а в сидящего рядом с нами на корточках Хозяина. Он сидел, внимательно наблюдая за нашей вознёй на полу, и не вмешивался. Какой вежливый! Я замахнулся рукой с топором, и обухом приложил Хозяйку по голове. Проверенный и обкатанный способ. Её голова запрокинулась, но через секунду вернулась на своё место.

Хозяин решил поменять своё расположение, так же на корточках, упираясь руками в пол как обезьяна, переместился, и сел справа от меня, придавив мою руку с топором к полу. Я подёргал рукой, она была зажата как в тисках. Ещё чуть-чуть, и хозяйка просто задушит меня. Нужно что-то делать. Быстро освободил левую руку, чтобы перехватить свою дубинку-меч, которая как раз висела слева на поясе, за ненадобностью. Бабка почувствовала слабинку и радостно впилась зубами в мою шею. Больно! Дура, больно ведь!

Укус ослаб. Она радостно откинулась назад, смакую каждую каплю крови, облизывая свои тонкие серые губы и наслаждаясь вкусом свежатины. Я, наконец, нашупал меч, достал его и упер рукояткой себе в грудь.

– Давай, кусни еще разок! – Проговорил я тихо и немного повернул голову вбок, освобождая шею. Она как будто услышала мою просьбу.

Быстро и резко снова попыталась впиться в мою шею, прильнув ко мне, но напоролась грудью прямо на острие клинка. Я успел вытащить руку, перехватить её за спину, слегка приобняв, и насадил её на клинок ещё сильнее. Ничего противнее в своей жизни я не делал. Уж лучше бы здесь было три паука как в первом доме, только не эта странная зомбьячка, скачущая на мне.

Она ещё потрепыхалась немного, и, наконец, обмякла, уткнувшись своим лицом в мою шею. Я глянул в сторону её партнёра, который так же безмолвно сидел на моей руке, и, кажется, ничего не подозревал. Пришлось аккуратно просунуть руку между мной и бабкой, слегка наклонив её вправо, и я достал клинок. Оттянул левую руку для удара, замахнулся, и точным ударом вогнал меч прямо в пустую глазницу Хозяина.

Наверное, даже здесь срабатывают смертельные удары, или, как принято их называть, критические. Если попал в глаз или в мозг, можно убить даже сильного противника. По крайней мере, мне в этот раз хватило всего одного удара. Зомбак опрокинулся назад как мешок с картошкой. Я оттолкнул тело его подруги со своей груди, и перекатился влево, держа топор перед собой, и готовый атаковать, если будет нужно. Не будет, всё было тихо. Парочка зомби лежала на полу и не шевелилась. Я обошёл их по дуге, и вышел из комнаты.

Зачем мне столько стресса? Хотя, всё и закончилось хо-

рошо. На это раз. Интересно, как близко я был к смерти? Открыл интерфейс и проверил. 150 единиц здоровья из 220. Не так уж и сильно они меня потрепали. Хотя, меня атаковала только бабка, да и то только один раз. Тогда, ладно, мне просто снова повезло. Буду считать, что это компенсация за две мои бессмысленные смерти в самом начале.

Нужно проверить вторую комнату, и проверить кухню. Что-то не хотелось уже ничего проверять и куда-то идти, но нужно. Мало ли, что там ещё в комнатах притаилось. Вторая комната была похожа на первую, такая же большая, только без мечей на ковре. Точно, мечи! Быстро проверив эту комнату, вернулся в первую спальню, снял мечи со стены, и, не проверяя их, засунул за пояс. В руке оставил свой топор, и направился на кухню.

Что может быть у зомби на кухне из еды? Оказывается, много чего. Мясной окорок, висящий под потолком, головка сыра там же, черствый, скорее всего, прошлогодний хлеб. Какие-то банки с фруктами стояли в шкафу без дверей. Я достал из-за пояса новый меч, подтянулся на цыпочках к потолку, срезая окорок и сыр с верёвок. Затем отнёс их в прихожую и положил на стол. Сходил в коридор, набрал кружку воды, вернулся и сел на место возле окна. Отрезал кусок мяса, кусок сыра, откинулся на спинку резного стула и уставился в окно.

Светит полная луна, волков не видно и не слышно. А я, как мародёр, сижу в чужом доме и ем чужие продукты. Ну и



ладно, не забывай, это игра! Это всё не по-настоящему. Всё выглядит так реально, что всё время забываю об этом. Мясо самое настоящее, сыр точно такой, как я любил раньше. Вот чем это не реальность?

Кусок мяса быстро закончился, вода выпита. Странно. Два часа ночи, а я опять не чувствую усталости. Я ведь искал место для ночлега, а спать совсем не хочется. И что прикажете делать? Можно устроить обыск в доме, а можно наведаться в третий дом. Азарт, любопытство, или я втягиваюсь в игру? Ладно, обыск по-быстрому здесь, и я двинусь в третий дом. Интересно, что там.

*«Внимание!*

*До перенаправления в Серую зону осталось 4 часа.»*

Снова пришло это оповещение. Я уже и забыл про неё. Серая зона, опять некогда смотреть в справочнике. Ну 4 часа ещё есть, даже 3, пусть час останется с запасом для ознакомление со справкой.

Достал второй меч из-за пояса, осмотрел оба. Острые, хищные, средней длины и средней тяжести, удобно легли в ладони. Такие называют парными. Странно, почему я не вижу или не знаю их точного названия? В играх принято подписывать предметы, их характеристики и свойства. Тут ничего. Я даже не знаю, что это за мечи, ценные они или нет, сильный урон наносят или слабый. Хотя, если игра прибли-

жена к реальности, острые мечи не могут наносить слабый урон. Ещё один вопрос на потом для справочника.

Положив топор и золотой меч за пояс поудобнее, эти два меча я воткнул в стол крест-накрест, и занялся обыском дома. Ничего интересного. Правда, новую одежду и обувь я себе всё-таки нашёл. Серые кожаные штаны, простая но плотная рубашка с длинными рукавами грязно-зелёного цвета, обувь. Наконец у меня есть обувь! Кожаные коричневые мокасины, а-ля американский индеец. Удобно!

Было ещё много всякого тряпья, но то было откровенное барахло, большей частью женские тряпки. Ещё был кожаный плащ с воротником из волчьей шкуры, и я, немного подумав, всё-таки отбросил его в сторону. Он будет только мешать мне. А вот найденный в шкафу Хозяина колчан с семью стрелами, с черными металлическими наконечниками, меня порадовал. Хоть самого лука я и не нашёл.

Ну что же, колчан за спину, мечи в обе руки, и я выхожу через центральную дверь. Теперь я готов драться! Вдалеке завыл волк, чуть ближе ему ответил второй. Я вышел на тропинку, и, не скрываясь, направился к третьему дому прямо по дороге. К тому дому, где сидел на пороге седой волк. Какой там у него уровень был?

*«Седой волк 13 уровень. 230 единиц здоровья.»*

Вот и он. Всего лишь 13 уровень?

– Малыш, таких как ты, я ем на завтрак! – Обратился я

к нему, подбадривая сам себя смелым тоном. – Уходи, и я тебя не трону.

Я указал мечом в сторону, давая понять куда идти. Он встал и завыл. Сзади послышался шорох, я обернулся впол оборота, и увидел сзади ещё двоих четвероногих.

– Да что же вы всё время по трое ходите?

*«Матёрый волк 12 уровень. 200 единиц здоровья.»*

Один постарше, и два помладше. Понятно, вот такая у вас схема, значит. Два волка рванули в мою сторону, я взял левее, держа всех троих в поле зрения, и не давая Седому зайти мне за спину.

Два молодых атаквали одновременно, один прыгнул на меня, я легко увернулся, второй пытался кинуться мне в ноги, но я перепрыгнул его, по пути нанеся удар мечом по хребту. Разворот, я снова лицом к ним. Седой пока в стороне, я слежу за ним краем глаза. Снова прыжок на меня, вернее, сразу два. От одного я увернулся, а второго в полёте полоснул мечом по лапам. Пока всё идёт хорошо.

Где Седой? Я потерял его, и тут же получил толчок в спину. Упал, перекатился, но встать не успел, за ногу стали рвать одновременно два волка. Один получил два рубящих удара мечом по шее, и ещё один по морде. Мечи действительно острые. На этом единицы жизни одного из волков закончились. Замах по второму волку, терзающего мою ногу, но он отпускает её и уворачивается. Я вскакиваю.

Где Седой? Он беспокоил меня больше всего. Сзади. Один отвлекает меня спереди, второй прицеливается сзади. Хорошая тактика. Молодой волк прыгает, я делаю шаг в сторону, пропуская его, и в мою левую руку впиваются стальные клыки старого волка. Больно, гад! Рука сама разжимается, и меч выпадает из неё. Что за болевые точки они знают? Я замахиваюсь правой рукой, и даже успеваю ударить один раз, волк размыкает челюсти и отскакивает.

Они снова кружат вокруг меня. Я даже не пытаюсь поднять выпавший меч, стоит мне наклониться, и они атакуют одновременно. Молодой прыгает, а старый будет атаковать исподтишка. Тактика у них не меняется. Я уворачиваюсь снова, и, поворачиваясь к старому, подставляю ему для укуса левую руку, вместо правой, в которую он целился. Он жадно сжимает челюсти, а я наношу два удара мечом, прежде чем он успевает отступить. Какой счёт, интересно? Кто ведёт по очкам?

Они опять кружат вокруг меня. Опять молодой прыгает, не пытаясь разнообразить свой арсенал приёмов, и получает за это по лапам с размаха. Я быстро повернулся, готовый снова подставить левую руку вместо правой, но Седой впивается мне в ногу, выше колена. Гад! Ещё бы чуть выше, и было бы очень больно и унижительно.

*«Внимание! Ваш уровень здоровье менее 40 единиц.»*

А вот и оповещение о падении здоровья более чем на 80%. Два точных удара по голове Седого отправляют его на пе-

рерождение, или как там у них принято. Мы остались один на один с молодым. Где он? Конечно сзади! Я оборачиваюсь, и вижу как он подкрадывается на трёх лапах. На этот раз я атакую, чего он не ожидал. Быстро приблизившись к нему, наношу всего один удар, и он падает без движения. Победа!

Не так уж и сложно было. Может мои занятия ножевым боем мне помогли, а может волки не очень серьёзные противники. В общем, это был самый нормальный бой из тех, которые я успел провести в этом мире. Хотя я опять едва не погиб, у меня осталось мало здоровья, но это того стоило. Из головы выветрятся два последних боя, где я валялся беспомощным на спине и ничего не мог сделать. Я наклонился, подобрал второй меч, сорвал пучок травы и направился в сторону дома. Зашёл по ступеням и сел на пороге, где до этого сидел Седой волк. Травой я почистил лезвия, оружие нужно держать в чистоте. Пока чищу, как раз должно восстановиться здоровье. Минут десять мне на восстановление должно хватить, судя по прогрессу.

Почистил мечи и воткнул их перед собой в крыльцо. Здоровье почти восстановилось за это время, осталось дожидаться еще 20 единиц, и можно пробовать войти в дом. Из леса раздался рык. Громкий, отчаянный и голодный. Не знаю, как я определил, что он голодный, но он точно был не сытым, и не звучал как рык, довольного жизнью, зверя.

Темная тень вышла из леса и скользнула в сторону хутора. Медведь? По размеру похож, но вот двигается как-то

резко, рывками. Медведи, вроде, по-другому перемещаются. Это больше похоже на движения пьяного или раненого зверя. Рывками, двигаясь зигзагами, он уверенно приближался к первому дому, который был ближе к лесу с той стороны. Да он явно больше медведя, раза в два.

Нужно что-то делать, через пару минут он будет здесь, увидит мёртвых волков, или учует их кровь по запаху, а потом найдёт и меня. Я встал, подёргал дверь. Закрыто. Оглянулся, до второго дома добежать не успею. Придётся использовать надёжный способ под названием «беги и прячься». Спрыгнув с крыльца, я забежал за угол дома. Может получится войти с заднего хода.

Высокий забор, но без ворот, их даже не было в петлях, или не успели поставить, или кто-то успел найти им новое применение. Я влетел в арку ворот, и чуть не упал в яму здорового колодца, который пытались выкопать здесь, но так и не закончили начатое. Это явно должен был быть колодец, только почему он такой огромный, метра два в диаметре? Они тут нефть пытались найти, или тут принято рыть такие большие?

Я обошёл его по кругу и стал с обратной стороны, держа арку ворот под наблюдением, на всякий случай. Подобрал камень и бросил вниз. Булькнуло почти сразу, не очень глубоко. Точно, я даже вижу отблеск луны в воде. По краям яма была выложена камнем, чуть дальше лежали готовые брёвна для подъёмного механизма, который не успели закончить.

Теперь сомнений нет, обычный, только очень широкий колодец.

В воротах выросла тень. Огромная, трёхметровая тень, с широкими плечами и короткими ногами. Наклонившись, она протиснулась внутрь двора и стала напротив меня с обратной стороны колодца. И чего, спрашивается, я торчал тут на месте и разглядывал колодец? Непонятно. Тварь, а это была именно тварь, а не медведь, перекрыла единственный выход со двора. Мы стояли напротив друг друга, и я с интересом разглядывал его.

Короткие ножки, длинные руки, или лапы. Если он немножко нагнётся, то сможет достать ими до земли, и будет передвигаться на четырёх. Точно. Похож на гориллу, на большую лысую гориллу. На его теле не было ни единого волоска, черная кожа блестела под лунным светом, а плечи были гораздо шире, чем у обезьяны. Большая голова и полное отсутствие глаз. Даже намёка на них. Как он видит? Что это за тварь такая?

*«Чёрный Мор 31 уровень. 700 единиц здоровья»*

Ого-го! С таким я точно не справлюсь, можно даже не пытаться. Тварь открыла свою огромную клыкастую пасть, и облизнулась ярко-красным языком.

– Вкусненького захотелось? Дохлые волки тебя не устроили? – Спросил я его.

Он зарычал мне в ответ, но не сдвинулся с места. Вот и поговорили.

Так и будем стоять? Я наклонился, не сводя с него глаз, и поднял крупный камень. Выпрямился, подкинул камень в руке, и запустил ему прямо в голову. Хорошо шмякнуло. Он зарычал, и двинулся вокруг колодца. Почему вокруг? Почему не напрямик? Как ты видишь, гадёныш? Вернее, чем. Мы пошли по кругу и поменялись местами. Теперь я стоял ближе к выходу. Но что-то мне подсказывает, что бежать нет смысла. Снова немое противостояние. Снова я наклоняюсь за камнем и запускаю его в голову монстра.

Он опять рычит и идёт по кругу. Мы делаем полный оборот и становимся по своим местам. Я прячу мечи за пояс, наклоняюсь и подбираю два камня покрупнее. Лови! Рык, ходьба по кругу, но уже в ускоренном темпе. Хорошо, ты теряешь терпение. Вот тебе ещё парочка. Его терпение лопнуло, он группируется, коротенькие ножки отталкивают его от земли, и он прыгает через колодец прямо на меня. Я с перепугу делаю шаг назад, тоже чуть приседаю, отталкиваюсь от земли и прыгаю ему на встречу ногами вперёд. Такое чувство, что я ударяюсь о бетонную стену, меня отталкивает обратно, и, перевернувшись в полёте через голову, я заваливаюсь боком на землю, пытаюсь выставить руки перед собой, чтобы смягчить падение.

Ничего не выходит, со всей дури, больно ударяюсь лицом о землю, прикусываю себе язык, и сыплю звёздочками из



глаз. Чувствую, как меня хватают лапой за правую ступню, и тащат назад, я вырываюсь так отчаянно, что с ноги сдирается кожа вместе с ботинком. На локтях, в отчаянии отползаю вперёд и оборачиваюсь. Смеюсь. Монстр сидит в колодце, из колодца торчит одна рука и голова, вторую руку он достать не может, она застряла. Дёргается, рычит и нервничает, сжимая в руке мой ботинок, но не может выбраться. Вот же сволочь! Стащил мой тапок. Только нашёл себе обувь, и сразу потерял. Я протянул руку к ближайшему камню, и швырнул его в голову монстра.

– Вот тебе! Это за обувку!

Не спеша встаю, отряхиваюсь, подбираю выпавший топор и один меч.

– Посиди пока здесь. Никуда не уходи.

Подходить к нему не хотелось. Он мог цапнуть меня своей рукой и подтянуть к себе. Хотелось уйти подальше, и не попадаться ему на глаза. Хм, глаза. Смешно! Я направился в сторону дома, нужно закончить запланированное, проверить последний дом. Задняя дверь не открывалась, не поддавалась ни внутрь, ни наружу. Как будто её подпёрли изнутри чем-то тяжёлым. Ещё минута в безуспешных попытках открыть или выломать дверь, и я решаю действовать по-другому.

Достаю меч, и начинаю работать им как ломом, отвёрткой, гвоздодёром. Отколупал облицовку двери, снял две верхние доски, которые фиксировали остальные доски двери крест

накрест, снял петли, внутренний засов, и снял каждую доску по отдельности. Разобрал по досточкам, так сказать. Передо мной открылся заваленный проход в дом.

Старая крыша обвалилась, перекрытия рухнули, оставался только небольшой проход, если постараться, можно протиснуться и попытаться посмотреть, что там осталось. Что я и сделал. Пробраться через брёвна и завалы было не очень сложно, но толку было немного. Комнаты были пустые, мебели не было. Видимо, хозяева успели покинуть дом ещё до его разрушения. По толстой балке можно было забраться на чердак, в отличие от других домов он здесь был, и немного сохранился пол кое-где, и даже есть целый кусок возле чердачного окна, я проверил. Можно оборудовать наблюдательный пункт. Тут чердак был выше крыши остальных домов, так что здесь открывался хороший обзор. А больше ничего ценного и интересного, кроме колодца во дворе, конечно.

Я вернулся к застрявшему невезунчику. Он был на своём месте. Рыпался, пытался выбраться, но так никуда не сдвинулся. Кажется, только сильнее провалился в колодец, ещё больше потеряв свободу, и его единственная лапа уже не казалась такой опасной.

***«Внимание. Через два часа будет осуществлён автоматический переход в Серую зону.***

***Рекомендуется найти безопасное место для отдыха вашего виртуального тела.»***

Как быстро бежит время. А я ещё не успел толком ничего сделать. Но два часа ещё есть. Успею!

– Ну как ты тут? Скучал? – Обратился я к товарищу по несчастью. – Застряли мы тут с тобой, да? Я – непонятно почему, ты – понятно. Прыгнул неудачно. Тебе проще, мало вопросов, есть все ответы. У меня сложнее, много вопросов, и пока ни одного ответа.

Я сел напротив него и вёл с ним беседу. Он попытался рыкнуть пару раз, но потом успокоился и только изредка пытался дотянуться до меня лапой. Получалось не очень.

– Вот первый вопрос, он и тебе будет интересен. Как мне тебя грохнуть, чтобы ты меньше мучился? Желательно быстрый вариант. Умереть от старости или от голода – не вариант.

Он зарычал и задёргался сильнее.

– Ясно. Помогать ты мне не собираешься.

Я поднялся, достал топор и подошёл к нему сзади. Замах, удар, и топор отскакивает от головы з металлическим звуком, а мне по руке ударяет отдача.

– У тебя что, голова чугунная? Чего ты тогда нервничал, когда я камнями кидался?

Ещё раз, ниже, в район шеи. Удар и снова отдача в руку. Даже не поцарапал. Так не честно! Как я с ним должен был справиться в честном бою? Это уже не совсем честно выходит. Сзади на затылке была небольшая шишка, даже не шишка, а нарост. Как раз формой и размером напоминающий настоящую еловую шишку. Такой аппендикс на голове.

Я рискнул, протянул руку и пощупал его. Мягонький. Тварь зарычала. Я наклонился ещё раз, и пощупал уже всю голову. Голова, и правда, твердая и холодная, как будто вылита из чугуна. А вот шишка мягкая. Как же так?

Я поменял топор на острый меч, прицелился, замахнулся и отсёк эту шишку.

## Уровень 15

*«Поздравляем! Вы достигли 15 уровня»*

*«Вы получаете право выбрать уникальный навык»*

*«Вам предоставлено три навыка на выбор»*

*«Внимание! У Вас есть 24 часа, чтобы выбрать навык.*

*В противном случае, навык будет выбран автоматически.»*

Ловко. Оказывается, у твари есть уязвимое место. Буду знать. Можно устроить охоту на таких, теперь это будет проще. Наверное.

*«Три навыка на выбор:*

*Последние 5 уровней вы убивали монстров старше себя по уровню.*

**Убийца великанов** – пассивный навык. При убийстве монстра или героя выше Вас на 5 уровней, Вы получаете прибавку к опыту в 10%.

*Вы хорошо управляетесь с мечами. За последние 5 уровней урон мечами составил большую часть.*

**Мечник** – пассивный навык. Урон от мечей увеличен на 10%.

*Вы смело кидаетесь в любую драку. За последние 5 уров-*

ней Вы не избежали драки ни с одним противником.

**Драчун** – активный навык. При активации на любого противника, он теряет возможность сбегать и будет сражаться так же как и Вы, до последнего. Время перезарядки 24 часа.

*Внимание! Если Вам не подходит ни один навык, Вы можете улучшить один из имеющихся у Вас на одну ступень.*

*Доступные навыки к улучшению:*

**Регенерация** уровень 1»

Что-то не радует меня в этот раз система. Где все эти ферболы, где отравляющие и парализующие молнии и жгуты, которые в меня пуляли, когда я был нулевого уровня?

Я, конечно, всё понимаю, навыки даются в зависимости от характера игры. Но что мне нужно сделать, чтобы получить огненный шар? Развести костёр и начать кидать во врагов горящие головешки? Непонятно.

Теперь подробнее по навыкам. Регенерацию улучшать нет смысла, она и так пока справляется. Качать Драчуна, ох и название придумали, совсем с другим оно ассоциируется. В общем, его качать не хочется. Мечник – так я сам ещё не знаю, чем хочу владеть, у меня и топором неплохо выходит, и стрелы я нашёл, нужно с луком попробовать поупражняться.

Остаётся Убийца великанов, 10% прибавки к опыту. Ну ладно, хоть какая-то компенсация за мои штрафы. Пусть бу-

дет он.

*«Хитрый Лис Яр / 15 уровень / Человек-Охотник»*

*Сила – 4*

*Ловкость – 10*

*Выносливость – 4*

*Здоровье – 310 единиц*

*Жизни – 3 шт.*

*Уникальные навыки:*

*Регенерация уровень 1*

*Убийца великанов уровень 1»*

Через пару часов будет, или настанет, эта мифическая Серая зона. Нужно найти укрытие и спрятаться, переждать. Я ещё раз глянул на поверженного противника, на шишку лежащую чуть в стороне, подошёл, поднял её, покрутил в руке. Нужна она мне или нет? Должен же здесь быть сбор трофеев? Должен. Значит, пока возьму её, а потом разберусь. Нужно поискать какую-то сумку, что ли. А то я потихоньку обрастаю имуществом, а складывать его некуда. Инвентаря, как в классической РПГ или онлайн игре здесь не было. Всё что влезло в руки – всё твоё, остальное ни-ни. О! А вот и мой ботинок. Я плюхнулся на землю, и натянул мокасин. Жизнь налаживается.

Первый дом в качестве укрытия отпадает, там ещё эти маленькие паучата бегают, может у них развитие идёт не по

дням, а по часам, и к утру там будет полный дом здоровых и голодных пауков 15–20 уровня. Во второй дом тоже не хочется, там эти два зомбака валяются. Остаётся третий.

Я посмотрел сторону дома. Снаружи – хороший, добротный домик, крыша целая, видимо обвалилась только потолочная часть и перекрытия. На чердаке есть место, и туда сложно будет пролезть. Это хорошо, если сложно мне, значит, будет сложно и другим, а это лишнее время, чтобы успеть что-то предпринять. Хорошо. Нужно сделать только пару ходок ко второму дому и притащить из него кое-какие вещи. Чем я сейчас и займусь.

Бросив топор и тяжёлый золотой меч возле порога третьего дома, я направился в дом с Хозяином. Порыскав ещё раз по шкафам, нашёл себе одеяло, подушку, джутовый мешок, связку джутовой верёвки. Как раз, можно будет смастерить заплечный рюкзак из мешка и верёвки. Поискал на кухне какую-нибудь тару для воды, но ничего лучше обычного глиняного кувшина не нашёл. Сойдёт. Набрав воды, скрутив в рулон одеяло и взяв остальное барахло, я быстренько направился обратно. Полтора часа. Ускоряемся.

Залезть на чердак, постелить одеяло, поднять кучу пыли, свернуть его обратно, вернуться во второй дом за метлой, подмести, побрызгать водой, снова подмести, вернуться за водой во второй дом, снова, притащить два пустых ведра на чердак, расстелить одеяло на полу, кинуть подушку, разложить рядом своё оружие, попить воды – на всё это у меня



ушло час двадцать. Вот и где моё лишнее время, которое я хотел оставить про запас?

Одеяло я постелил прямо перед чердачным окном, бросил подушку и улёгся на живот глядя в окно. Ничего не видно. Протереть окно от пыли и грязи я не догадался. Исправил. Перед входом на чердак соорудил сигнальную ловушку, из двух металлических вёдер и верёвки. Теперь, если кто-то попытается прокрасться, он заденет верёвку и создаст немного шума. Шанс, что кто-то подберётся ко мне незамеченным со спины, теперь гораздо ниже. Хороший наблюдательный пункт получился.

Я перевернулся на спину, откинулся на подушке, и на минутку закрыл глаза. Всё успел сделать, только не успел полистать справку. Ну и ладно, скоро всё узнаю и так.

Кажется, я отключился. Проснулся в полной темноте, поморгал. Ничего. Пошарил руками перед собой, и руки упёрлись во что-то твёрдое. По бокам то же самое. Да везде вокруг меня всё то же самое. На секунду запаниковал. Я в гробу? Упёрся руками перед собой, и откинул тяжёлую крышку. В глаза ударил неяркий свет. И правда гроб, только не в земле, а в комнате. Я вылез из него, осмотрелся. Не гроб. Капсула. Выдохнул. Глянул на часы на своей руке, 6:10. Подожди, какие часы? Там же должен быть чёрный браслет, а не электронные часы с большим экраном и чёрным ремешком. Я сплю?

Интерфейс.

Нет реакции.

Интерфейс не доступен. Я в реале? Ущипнул себя. Больно. Я не сплю. Хотя, в виртуальности тоже больно, это я хорошо помню. Ещё раз оглядел комнату. Примерно 5 на 5 метров, серые стены, нет окон. В центре комнаты белая капсула с мигающими индикаторами, причём без проводов и шлангов, полностью автономная. У одной стены невзрачный шкаф. Проверил, пустой. И входная дверь. Всё, больше здесь ничего не было. Я подошёл к двери, и повернул ручку. Открыто.

Выглянул в коридор, там такие же серые стены и десяток дверей с номерами. На моей двери номер 510, она самая крайняя. Отель? Я ничего не понимаю. Где я? Точно не в реальном мире, хоть и очень похоже. Не может этого быть, да и не логично. Получается, это какая-то зона в самой игре, где создаётся видимость реала. Зачем такие сложности?

Часы завибрировали. Я взглянул на них, на дисплее высветилось сообщение:

*«Добро пожаловать в Серую зону!»*

*Для удобной коммуникации с системой, и получения справки воспользуйтесь любым терминалом.*

*Для важных сообщений и для отслеживания статуса Вашего персонажа используйте этот мини-терминал.»*

Сообщение пропало, как только я дочитал его, экран мигнул и показал мне чёрно-белую картинку, или видео: я лежу

на чердаке, закинув руки за голову. Рядом лежат мои мечи, топор. Изображение снова пропало.

*«В случае опасности Вашему игровому персонажу, Вы всегда можете вернуться в игру с помощью своей капсулы и принять защитные меры.»*

*Внимание! Обязательное нахождение в Серой зоне не должно составлять менее 8 часов, и не более 16 часов в сут-ки. Если Вы прервали 8 часовую сессию, Вам следует вернуться и добыть оставшийся срок до конца.»*

Как в тюрьме, прям! Добыть свой срок до конца. Да и если персонажу будет что-то угрожать, вряд ли можно успеть добежать до капсулы и переместиться туда, разве только сидеть рядом с капсулой и охранять самого себя. Но это уже вообще маразм, только для заядлых игроманов.

Так что же это за Серая зона? Вроде, и стало понятней, но ничего не понятно. Игра в игре, часть игры, новый уровень, новая локация, квест, который нужно пройти? Гадать можно долго. Зря я сравнил это с тюрьмой, в моём положении это больше похоже на чистилище. А игра тогда – это рай или ад? Отгнав мрачные мысли, вышел из своей комнаты, и прикрыл за собой дверь. Прошел по коридору до конца, свернул на лестницу и спустился по ней со своего пятого этажа, на первый. Снова коридор, который привёл меня к автоматической стеклянной двери. Створки открылись с еле слышным

шрёхом и я вышел на улицу.

Утренняя серая прохлада. Туман, или какой-то смог. Над головой что-то мигало. Я поднял глаза.

«Hotel Первое прибежище» – гласила мигающая неоновая надпись.

Запомню, мне же ещё сюда возвращаться. Я снова взглянул на часы. Время 6:20. Как посмотреть на своего персонажа? Листанул пальцем по экрану влево, экран с часами сменился. Теперь я смотрел на видео-трансляцию с чердака. Мой персонаж так же мирно лежал с закинутыми за голову руками. Если так пролежать 8 часов, руки затекут и занемеют, мимоходом подумал я. Но это в реале, там же должно быть по-другому.

На противоположном здании, на стене, подсвеченный двумя яркими прожекторами, висел Бигборд. На нём изображены три человека, побеждающие чёрного дракона. Два мага, у одного в руках активированная и готовая сорваться с рук сфера огня, у второго такая же, только ледяная. Перед ними, как бы прикрывая их, стоит белокурая девушка-рыцарь, с огромным обнажённым мечом, в короткой золотой кирасе, едва прикрывающей нижнюю часть туловища, и слегка прикрывая верхнюю, с золотым обручем на голове, и в золотых сандалиях с крылышками. Что за бзик на золоте?

*«Добро пожаловать в Игру «Перерождение»!» – гласила большая рекламная надпись.*

В нижнем левом углу шла ещё одна надпись поменьше:

*«Активируйте ВИП-аккаунт и пользуйтесь всеми преимуществами игры!»*

*«Преимущества Золотого аккаунта:*

*–Имя персонажа всего из двух слов*

*–Увеличенные возможности редактора персонажа*

*–Один из пяти уникальных навыков на выбор каждый 5й уровень*

*–Увеличение получаемого опыта на 20% до 100 уровня.*

*–Ещё 10 приятных бонусов»*

В правом нижнем углу ещё одна надпись:

*«Преимущества Платинового аккаунта:*

*–Имя персонажа всего из одного слова*

*–Увеличенные возможности редактора персонажа*

*–Один из пяти уникальных навыков на выбор каждый 5й уровень*

*–Увеличение получаемого опыта на 30% до 100 уровня.*

*–Ещё 20 приятных бонусов»*

Сколько же стоят эти аккаунты, и стоит ли это того вообще? Я оглядел улицу. Куда теперь? С одной и с другой стороны мерцали неоновые вывески. Ненадолго задумавшись, выбрал поход налево, уверенно развернулся и пошёл по улице. Прохожих было мало, редкие люди просто проходили мимо, даже не глядя по сторонам, на меня и не поднимая взгляд. Все брели куда-то в своих мыслях. Через несколько минут достиг первой яркой вывески.

*«Бар Дикая Кот»*

*«Всегда свежее пиво и закуски!»*

Это пока пропустим.

Следующая вывеска:

*«Компьютерный клуб «Ультима»*

Напротив, через дорогу, ещё одна, ещё ярче:

*«Компьютерный клуб «Spider»*

Сразу два клуба. Они здесь популярны, или я просто забрёл на компьютерную улицу? И неоновые вывески здесь любят, как я понял. На улице много неона, и только он яркий и цветной. Остальное всё какое-то серое, невзрачное.

Возле «Ультимы» стоял и курил худощавый парень.

– Новенький? – Обратился он ко мне.

– Наверное. Ещё не уверен. – Неопределённо ответил я.

– Тогда точно новенький. Давай к нам, новеньким первый раз бесплатно. Терминалы там. – Он показал рукой на вход в клуб.

Терминалы? Понятно. То что нужно. Я кивнул ему и вошёл в дверь.

Сразу попал в компьютерный клуб 90-х годов прошлого столетия. Два ряда компьютеров по-над стенкой. Последний компьютер заканчивался табличкой «50», значит, пятьдесят компьютеров. Ламповые мониторы, мышки с шариками, толстая клавиатура. Техника на грани фантастики! И два черных дивана, возле каждого стоит журнальный столик с разбросанными журналами «Чип», «Домашний ПК» и «Иг-

романия». Никаких терминалов я не вижу.

– Где терминалы? – Спросил я у вошедшего за мной парня.

– Вот. – Он рукой указал на первый попавшийся монитор. – Выбирай любой свободный и располагайся. Первый раз бесплатно. Следующий раз оплата с игрового счета. 1 час – 1 золотой.

Я прошёл дальше по залу, и сел за самый дальний от входа, в углу. Номер 25. На мерцающем экране монитора приветливо всплыла надпись «Добро пожаловать!».

Придвинул стул поудобнее, поправил угол наклона монитора, пододвинул клавиатуру и мышку. Устроился.

На экране высветились ярлычки.

«Справка по Игре «Перерождение»

«Форум Игры»

«Аукцион Игры»

«Сеть»

«Игра Паук»

«Игра Косынка»

«Игра Пасьянс»

«CS 1.5»

Да ладно! Можно поиграть в игру в игре? Кто-то играет? Да ещё на таких древних машинах.

Кликнул на ярлык «Справка». У меня накопилось достаточно вопросов, а теперь появилось и свободное время.

*«Приветствуем, Хитрый Лис Яр, 15 уровень, Чело-*

*век-Охотник!»*

Авторизация прошла автоматически. Не пришлось регистрироваться или вводить логин и пароль, да я и не знал их всё равно.

«Что такое Серая зона?» – вбил я первый запрос в поле с лупой.

*«Серая Зона.*

*Серая Зона – Мир, который целиком имитирует реальный.*

*Оцифрованные личности живут в двух Мирах одновременно. В Серой зоне и в Игре.*

*Уровней нет, навыков нет, интерфейса нет. Всё соответствует реальной жизни.*

*Единственное отличие, цифровой денежный счет. Он общий для Серой зоны и для Игры.*

*В Серую зону имеют доступ только оцифрованные личности.*

*Оптимальное соотношение времени нахождения в двух Мирах это 16/8. 16 часов можно находиться в Игре, и минимум 8 часов в Серой зоне.*

*Можно настроить любое соотношение присутствия в Серой зоне, например 12/12, 14/10, 8/16. Но не менее 8 часов в сутки в Серой зоне и не менее 8 часов в Игре. Также, нахождение в СЗ можно разбить на два или три этапа: 4+4, или 2+2+4.*

*Настроить интервалы можно в интерфейсе или в тер-*



минале.

*Вход и выход осуществляется через личные капсулы, как в реальности.*

*Благодаря этой технологии, сон организму не требуется. Такое распределение было создано после того, как некоторые оцифрованные личности (ОЛ) стали массово деградировать.*

*Через два месяца после массовой оцифровки, у некоторых ОЛ начали появляться первые признаки деградации.*

*Депрессия, биполярное расстройство, шизофрения и другие психозы. Также, наблюдались потеря памяти, концентрации, потеря интереса к жизни, эмоциональное выгорание и беспричинная агрессия.*

*После продолжительных исследований, ведущие психиатры пришли к выводу, что человеческий мозг так устроен, он не может жить в виртуале 24/7.*

*И если живые выходят в реал сами или с помощью защитных программ в капсулах, то для ОЛ пришлось создать мир, максимально приближенный к реальному, без магии, сражений и чудес, и выводить их туда принудительно.*

*После введения принудительного вывода из фантастического мира и соблюдения режима 16/8, деградация ОЛ прекратилась. С тех пор, побочных эффектов у ОЛ более не наблюдалось.»*

Понятно. Я откинулся на спинку стула, и уставился в потолок, чтобы переварить информацию.

Ко мне тихонько подсел парень, который привёл меня сюда. Как я понял, админ «Ультимы». Людей в зале не было, а ему не с кем было поговорить.

– Разбираешься? – Он кивнул на монитор.

– Да, пытаюсь хоть что-то понять. Пока, вроде, получается.

– Если хочешь, могу кофе сделать. За счёт заведения.

– Пока не нужно. Может позже, спасибо!

– Ну как знаешь. – Бросил он и встал со стула. – Если будут вопросы, зови, не стесняйся, я помогу. Я – Антон. – Он протянул мне руку.

– Яромир. – Представился я в ответ. – Что-то у вас людей маловато.

– Так рано ещё. Через пару часов начнут подтягиваться. В основном все ставят таймеры на 8 утра.

– Понятно. – Я снова уткнулся в монитор, а админ вышел на улицу. Опять собрался караулить новичков, наверное.

«Получение опыта. Уровни» – новый запрос в строке поиска.

*«За каждого убитого игрока или монстра, игрок получает очки опыта. Чем больше уровень противника по отношению к игроку, тем больше игрок получит опыта.»*

*Прокачка персонажа, в основном, осуществляется автоматически. Но на прокачку влияет характер игры...»*

Это я и так знаю. Может тут есть что-то новенькое? Про-

листал несколько бесполезных строк, продолжил чтение.

«...Основной параметр, который игрок может выбрать, это навыки. Они выбираются игроком на уровне кратном пяти. Существуют пассивные навыки, которые действуют сами по себе, и существуют активные, которые игрок может активировать лично, либо они активируются автоматически, при наступлении какого-либо условия. Активный навык имеет срок перезарядки и время действия.

Каждый навык можно улучшить трижды, тем самым увеличив его силу, сократить время перезарядки или увеличить длительность (зависит от самого навыка).

На данный момент в игре 81351 различных навыков. Все навыки индивидуальны и подбираются системой для каждого игрока и с учётом характера его игры. Даже навыки с одинаковыми названиями и принципами действия, могут отличаться у разных игроков.

...Коэффициенты.

Уровень 0–30 – коэффициент получения опыта 2,5

Уровень 31–100 – коэффициент получения опыта 1

Уровень 101–200 – коэффициент получения опыта 0,75

Уровень 201–250 – коэффициент получения опыта 0,5

Уровень 251+ – коэффициент получения опыта 0,25

Штрафы на получения опыта не засчитываются до 30 уровня.

...Уровни.

В игре нет ограничений на максимальный уровень, но для

*соблюдения баланса, получение навыков прекращается после 200 уровня. Прокачка персонажа тоже усложняется после 200 уровня.*

*На данный момент максимальный уровень регулярно играющего пользователя – 213.*

Теперь стало гораздо понятнее. До 30 уровня прокачаться очень легко. Повышенный коэффициент даёт неплохой прирост, а штраф в 50%, который я получил в самом начале за две смерти подряд, будет работать только с 30-го уровня. Настоящие проблемы начнутся после 100-го уровня. Это многое объясняет. Особенно то, как я так быстро качаюсь, учитывая штрафы. Но мне осталось недолго радоваться, всего до 30 уровня.

Открылась входная дверь. В зал вошла компания из шести человек, через минуту зашли ещё четверо. Как и говорил Антон, люди начали подтягиваться. Потом жидким ручейком потянулись одиночки. Стало веселее и уже не так тихо.

– Ну что ребята, поиграем 3 на 3, или подключимся к кому-то в сети?

– Давай сначала 3 на 3, потом может к нам кто-нибудь ещё присоединится.

– Ок. Я создам. Гоу ко мне!

– Давай, давай! Ставь плэнт на «Б», я прикрываю.

– Слеповая!

– Блин! Меня сняли. Ну вон там, аккуратнее!

– Опять слили...

Что у меня там ещё за вопросы были? Нужно было записывать. Вспомнил!

«Почему не показываются характеристики предметов»

*«Характеристики предметов есть только у уникальных, магических вещей, или у тех, которые дают бонусы.»*

Точно. Я вспомнил свой подарочный меч от Богини. На нём ведь что-то показывалось. А ну-ка.

Форум. Запрос. «Меч Богини Сиалы»

*«Одноручный меч. Подарок Богини Сиалы. Божественный подарок. Свойства не определены. Нельзя продать, потерять, подарить.»*

Ага, это он.

*«Можно пожертвовать на алтарь Богини в любом городе, где есть её храм. Получить за него одну дополнительную жизнь.»*

– Ребята, не парьтесь с ним. Просто киньте на алтарь, получите лишнюю жизнь и всё.

– Не таскайте эту тяжесть!

– Я с ним пробегал 120 уровней, заходил в каждый храм. Кроме как получить за него доп. жизнь, девать его некуда»

Понятно. С этим тоже разобрались.

Ещё вопрос, который меня мучил. Как качаются всякие умения, мастерство владения оружием? Как вообще появля-

ются навыки обращаться с оружием?

Вот жил себе человек в индустриальном мире, работал в офисе, и никогда в руках не держал меч или топор, ничего опаснее кухонного ножа. Попал он в игру, вертит лук и так и сяк, машет мечом, и лучшим его достижением будет то, что он не отрубит себе пальцы в первый же день.

Запрос: «Владение оружием. Тренировки»

*«Используются Алгоритмы тренировки и обучения в виртуале.*

*Пример.*

*Фехтование.*

*Игрок взял в руки меч.*

*Происходит поэтапная загрузка в разум пользователя информации по владению этим оружием и сопутствующие навыки.*

*Чем больше игрок пользуется мечом, тем больше информации ему загружается.*

*Таким образом, постоянное использование какого-то оружия, должно сделать пользователя мастером владения этим предметом. Именно пользователя. Ведь навыки остаются у пользователя и в реальном мире. Он вполне может их использовать, подогнав своё реальное тело по физическим параметрам, следуя системам тренировки уже в реальности»*

Да, я вспомнил! Обучение в виртуале. Над этим проектом работали ребята из Сиднея. Это обещало стать прорывом. Раз это реализовали здесь, значит, уже есть много виртуальных программ, и люди легко могут овладеть навыками скалолазания, карате, катания на коньках, стрельбе и фехтованию в более безопасной обстановке и за более короткий срок, ведь машинное обучение должно было стать проще и быстрее.

Только как-то быстро они это сделали. Я думал у них лет двадцать уйдёт на все тесты, внедрения, испытания. А австралийцы справились за... Да я без понятия за сколько они справились. Я ведь до сих пор не знаю, какая сейчас дата в реальном мире. Вот и мой главный вопрос на сегодня. Я откладывал его на потом, и боялся получить на него ответ. И я боюсь его задать до сих пор.

Дата. Какой сегодня день, месяц, год? Сколько прошло лет? Что с моей семьёй, и могу ли я с ними связаться отсюда? Я обернулся и поискал Антона глазами. Кажется, он предлагал мне кофе. Пойду и воспользуюсь его предложением.

– Уже уходишь? – Спросил он, когда я подошёл к его администраторскому столику.

– Нет, ещё посижу немножко. Если не возражаешь.

– Не возражаю. Кофе?

– Да, пожалуй, не откажусь.

Он включил кофемашину. Она зашипела, зашкварчала, и начала плевать в два стаканчика. Один стаканчик он про-

тянул мне, второй взял сам.

– Выйдем на улицу, подышим?

– Давай. – Легко согласился я.

Антон закурил. Интересно, здесь сигареты тоже вызывают привыкание, или это привычка из прошлой жизни?

– Ты тоже оцифрованный?

– Да, уже лет десять, наверное. Целое десятилетие. –  
Вздыхнул он. – Работаю тут, отдыхаю в «Перерождении». 12/12 – нормальный график. Скоро уже сменюсь, кстати, и в игру. Там у меня сдача одного важного задания горит, нужно успеть. Ты долго ещё будешь сидеть за компом?

– Не знаю. Пару часов, наверное.

– Ок. Я передам напарнику, что ты новенький. Он не будет тебя беспокоить за деньги. Ты наверное по нулям?

– Остался один золотой. Остальные на карты потратил.

– Ясно. Карты нужны. Но ты зря сразу девять купил, они большие. Для начала хватило бы и одной.

– Знаю. – Я улыбнулся ему. Не стал объяснять свой бизнес-план, который провалился. – Спасибо!

– За что? – Он поднял одну бровь.

– За всё. За кофе, бесплатный доступ, за разговор. За нормальное отношение.

– А! Не бери в голову. Ты же теперь сюда будешь ходить, а не к этим. – Он презрительно кивнул через дорогу в сторону «Спайдера», и метким щелчком отправил в их сторону сигаретный бычок. – Это бизнес. Я ещё буду в плюсе. А хо-



рошее отношение у нас бесплатно. – Он широко улыбнулся и зашёл обратно в клуб.

Десять лет? Он сказал десять лет, как его оцифровали? Я ещё постоял пару минут, собирая свою смелость в кулак, бросил пустой стаканчик в урну, и зашёл следом. Почти все компьютеры уже были заняты. Только мой, и ещё парочка рядом с ним оставались свободными.

Ярлык «Сеть».

Сегодняшняя дата.

«01.05.2116»

Не может быть! Этого просто не может быть! Никак! 70 лет?

Сколько должно было пройти? Ну пять, может десть лет. Но никак не семьдесят! Думаю, виртуал должен был быть полностью запущен уже через 5–10 лет. Вот меня и должны были восстановить в этот период.

Но 70 лет для цифровой эпохи, это как 200 или 300 лет, уже нет разницы. Зачем доставать старый, высохший от старости архив, с одним из первых оцифрованных? Да он уже нерабочий был, наверное. Я так же мог достать своего деда в моём 2045 году, если бы его оцифровали в 1975 на дискете. Куда бы я вставил ту дискету в своём времени? Что за старая информация бы там была? Да она бы и не сохранилась 70 лет. Размагнитилась, устарела, стёрлась, повредилась.

Что за бред?

Ещё вопрос. Почему Игра? Я давал разрешение на оцифровку, думая, что получу цифровое бессмертие. Меня поставят в рамочку, или загрузят на планшет, и я смогу растить своего сына, общаться с ним.

Это я преувеличиваю, конечно. Вообще, виртуальность и оцифровку представлялась как вариант компьютерного рая, куда смогут уйти все люди, когда их время на земле подойдёт к концу. Оцифрованные смогу жить каждый в своем кластере, можно дать каждому человеку или семье свой остров, свой маленький мирок. Или огромный мир для всех, всем пространство по запросам и нуждам, по желанию. Художникам – галерею, учёным – лабораторию, писателям – рабочий кабинет, охотникам – бесконечные охотничьи угодья. Перечислять можно бесконечно. Но вот почему Игра?

Да, у нашей компании игра была в разработке, но это только начальный этап, чтобы запустить продукт в массы, получить финансирование и большее распространение. Ведь чем продукт шире и популярнее, тем больше он принесет доходов. И эти доходы можно пустить на дальнейшие исследования и разработки.

Так почему Игра? Где мой цифровой рай? Хорошо, пусть будет семьдесят. Пусть будет Игра. Главное – я жив! С остальным разберёмся. И на эти вопросы я всё равно найду ответы, рано или поздно.

И снова очень болезненный для меня вопрос. Что с моей

семьёй, с женой и сыном? И могу ли я с ними связаться отсюда? Поиск...

Найти их в сети было не сложно. Жена вышла замуж повторно. Через 4 года после моей смерти. Очень сильно кольнуло в груди, на сердце стало тяжело и грустно. 4 года – ни много, ни мало. Нормально. Она прожила длинную, и надеюсь, счастливую жизнь. Родила своему мужу ещё двух дочерей, двух сестер моему сыну. Сын унаследовал мою долю в компании, мои акции, и к его совершеннолетию, они стоили просто огромную кучу денег. Чем он и воспользовался. Всё продал, и уехал со своей женой жить на Карибы, спасать вымирающих дельфинов. Ну и хорошо. Пусть он тоже был счастлив, я рад за них.

Просидел в клубе почти 7 часов. Смотрел фото жены, как она выросла, потом старела. Годы не сделали её менее красивой, только мудрее, и в её, некогда весёлых глазах, навсегда появились искорки печали.

Фото сына я тоже нашёл. Вот он закончил институт с отличием. Здоровый лось вымахал, выше своей мамы на две головы. Она стояла рядом с ним и держала его диплом. Вот он победил в каком-то спортивном состязании. На шее сразу три медали. Он ещё и спортсмен. Вот он женился. Хорошая девочка, симпатичная. Вот они в свадебном путешествии. А вот родили мне внука. Или внучку. Я дед! Уже дважды.

Это точно цифровой рай, который я себе представлял? Не Ад? Вы там ничего не попутали, ребята? Я сам себя мучаю,

сидя здесь за старинным монитором. Меланхолия сменилась приступом злости. Я разберусь с этим. Обязательно разберусь! Дал себе обещание и посмотрел на время. Почти час дня. Семь часов прошло. У меня есть ещё час до того, как вернуться в игру. Глянул на наручные часы, мой персонаж на том же месте и в той же позе. Хорошо. Значит, я спрятался удачно.

Встал со ставшего за семь часов неудобного стула, потянулся, распрямил косточки.

– Спасибо! – Бросил я новому парню-админу на выходе.

– Не забудь, в следующий раз 1 час – 1 золотой.

Не забуду.

На улице так же серо и туманно, как и утром. Интересно, здесь всегда так, или только сегодня? Чуть дальше по улице вывеска «Кофе & Пирожные». Можно погулять по городу, а можно зайти в кафе. Не хочу в первый раз далеко уходить от дома, вернее от своей капсулы, чтобы не заблудиться. Прогулку оставлю на следующий раз.

За один золотой, который у меня бы, мне оказался доступен круассан и чашечка кофе. Кафешка была милая. Столы накрыты белоснежными скатертями с рюшками, играла какая-то современная музыка, которая показалась мне знакомой, но которую я никогда не слышал, горел неяркий свет, и обслуживала приветливая официантка. И кофе был настоящим, гораздо вкуснее, чем в клубе. Ароматный, густой и горький. Кофе я пью без сахара, только со сливками или мо-

локом. Круассан тоже бы вкусный. Запах домашней выпечки, ванили, и горький шоколад внутри.

Какие-то ребята зашли и сели в дальнем углу. Один из них заметил мой взгляд и кивнул мне. Я кивнул в ответ. Знакомиться и заводить новых друзей, сейчас не было никакого желания. Пора. Почти 2 часа дня. Мои 8 часов в Зоне заканчиваются.

Я открыл глаза и потянулся, руки не затекли, вопреки моим опасениям. Прислушался к своим ощущениям. Тело было отдохнувшим, свежим и полным сил. Вчерашние ранения даже не напоминали о себе. Нужно оглядеться, провести разведку и начать тренировки. Желательно с луком. Хочу бить врагов с расстояния, и не получать от них постоянные тумачки. Остаётся только лук найти, или смастерить. На этот счёт у меня уже были кое-какие идеи. Верёвка у меня есть, нужно только найти подходящее древко.

А перед этим я хотел проверить те запертые сараи во дворе второго дома. Куда я и направился. Привычно перелез через забор и очутился во дворе. Подошёл к одной двери, прислушался. Что-то скребётся, кряхтит. Я достал топор, он всё таки был потяжелее мечей, рывком открыл дверь, отскочил назад и влево, замахнулся топором и медленно опустил его.

Из сарая, расталкивая друг друга и гомоня наперебой, вышла галдящая команда гусей. Самых обычных, серых и белых гусей. Интересно. Я минутку посмотрел на них, развер-

нулся ко второй двери и открыл её. Вновь сосредоточившись и занеся топор, я приготовился. Из двери важно и шуря маленькие глазки, вышло какое-то существо, похожее на карликового бегемота. Подёргал носом в мою сторону, понюхал, и направился в сторону корыта с зерном. Травоядное.

Уже гораздо смелее и спокойнее я открыл третью дверь. Отскакивать в сторону не стал, и зря. Из сарая выскочили две чёрные тени, сбили меня с ног и я упал прямо лицом в землю. Быстро перевернувшись на спину, я приготовился защищаться из своего любимого положения, лёжа на спине. Вот, свиньи! Самые настоящие, натуральные свиньи. Они носились по двору, гоняя гусей и бегемота. Гуси пытались дать им отпор, шипели, но это помогало мало. Наконец набегавшись, свиньи или кабанчики, немного успокоились, подошли к бочке с водой, встали на задние лапы и принялись пить. Самые обычные поросята. Ещё не взрослые и откормленные кабаны, а небольшие кабанчики черного цвета.

Это что получается, зомбаки здесь держали хозяйство? Кормили, ухаживали за ними? Во дела! Или они только недавно стали зомби, а до этого были приличными жителями одинокого хутора. Возможно и такое.

Из четвертой двери никто не вышел. Я подождал ещё немного, и заглянул внутрь. На стене множество жёрдочек, на полу куча птичьих перьев. Курятник? В углу что-то тихо копошилось. Я зашёл во внутрь, чтобы разглядеть получше, и тут меня сзади за икру схватили чьи-то острые зубы и

начали рвать из стороны в сторону. Больно! Отмахнувшись топором не глядя, попал во что-то мягкое. «Что-то мягкое» отцепилось от моей ноги и, с приданным топором ускорением, полетело во двор. Гуси загомонили ещё громче, кабанчики завизжали.

Я быстро обернулся, ища взглядом причину беспокойства животных. А вот и она. Чёрная лисица стояла, смотрела мне в глаза и скалилась. Недолго. Она начала ускоряться и зигзагами двинулась в мою сторону, пытаясь запутать. Я замахнулся, ударил, промазал, а она проскочила у меня между ног, и я почувствовал легкие касания на спине. Лисица быстро забралась по мне, извернулась, и впилась в моё горло, повиснув там чёрным галстуком.

Отбросив бесполезный топор, я начал судорожно искать меч одной рукой. Второй рукой я безуспешно пытался сорвать со своего горла впившегося хищника. Наконец, достав меч, я вонзил его несколько раз в чёрное тельце врага. Хватка на горле ослабла, я оторвал хищника от себя и бросил на землю. Признаков жизни она не подавала.

*«Лисица Шибу 5 уровень. 110 единиц здоровья»*

Вытер кровь с горла краем рукава и обернулся к курятнику. Логично, лиса в курятнике. Хорошо она там порезвилась, судя по куче перьев. А там же ещё в углу что-то копошилось?

Пошерудив ногой и ничего не нащупав, наклонился и попытался разгрести руками кучку соломы. Кто-то больно схватил меня за пальцы и тихонько зарычал. Я отдернул ру-

ку и пригляделся.

*«Лисёнок Шибу 1 уровень. 30 единиц здоровья»*

Прости малыш. Выходит, я убил твою маму. Я не хотел. Осторожно пятясь назад, я вышел из курятника. Маму лисицу было не жалко, она мне чуть горло не перегрызла, а вот лисёнка жалко. Взяв лисицу за шкурку, я перекинул её трупик через забор. Нечего мне тут скотину пугать. Вон гуси не могут прийти в себя от шока, кабаны забились в угол и дрожат, а бегемота вообще не видно.

Осталась последняя дверь.

*«Давай на это раз аккуратнее»* – попросил я сам себя.

За последней дверью оказался обычный сарай с инструментами. С обычным, сельским инвентарём, который сложно как-то применить в бою. Тяпки, лопаты, грабли, вёдра, вилы. Вот вилы возьму, авось пригодятся. На стене висела уздечка для лошади и кнут пастуха. Забавная вещь – кнут. Деревянная ручка, кожаная средняя часть, похожая на плетёную косичку, и на конце тонкая косичка из волос, или, скорее всего, из конского волоса. Стегать таким приспособлением очень больно. Может потренироваться с ним? Буду как Индиана Джонс бегать с кнутом и пороть врагов? Сомневаюсь, конечно, что им можно кого-то убить, а вот разозлить ещё как.

Забрал из сарая вилы и кнут и открыл, наконец, ворота во двор, надоело лазить через забор. Гуси вышли погулять, пощипать травку, остальные остались во дворе. Я насыпал



им ещё зерна, налил в пустое корыто воды из бочки. Покормил скотину, так сказать. Теперь я за них в ответе, ведь их хозяев я того, отправил в зомбячий рай. И с лисёнком нужно что-то делать, если он сам не уйдёт. А то он мне всех гусей передавит. Но это потом.

Сходил в лес и нарубал разных палок для изготовления лука. По дороге никого не встретил, то ли все монстры и звери спят, то ли боятся солнца.

Пора приняться за изготовление лука. Надеюсь, что-то выйдет путёвое или более-менее рабочее из доступных мне материалов. Из нарубленных в лесу палок, выбрал самую гибкую и прочную на вид. Сделал вырезы по краям, согнул и натянул на древко тетиву из конского волоса, который я добыл, расплетя кончик кнута. Можно было использовать верёвку, но почему-то казалось, что тетива из конского волоса будет бить точнее, дальше и сильнее. Какое-то воспоминание из прошлого. Хотя, на вид, то что у меня получилось, не казалось таким уж долговечным и прочным. Дай бог, хотя бы пару выстрелов сделать.

Убивать и разить врагов налево и направо им будет сложно, но опробовать стрельбу из лука, понять, моё это или не моё, можно. Да и прокачку навыка стрельбы нужно же с чего-то начинать, запустить загрузку навыка в мой мозг. Если я сделал правильные выводы из прочитанного в справочнике, это должно работать как-то так.

В детстве я прошёл небольшую школу по созданию луков,

деревянных мечей и щитов, когда родители забирали у нас телефоны и выгоняли на улицу дышать свежим воздухом. Вот это мне сейчас пригодилось. Мы с пацанами мастерили, а потом устраивали импровизированные побоища стенка на стенку. И продолжалось это до тех пор, пока один боец из нашей команды, не «прокачал» навык создания луков до таких параметров, что одна удачная стрела, выпущенная из его лука, пробила ягодицу соперника из другой команды и глубоко засела в ней. Воя тогда было на весь двор, а нам надолго запретили прикасаться и изготавливать предметы, похожие на колющее, режущее, стрелковое или метательное оружие. Хотя героем двора тот парнишка с простреленной ягодицей всё-таки стал. Нам ведь вернули телефоны, чтобы не забивали свои дурные головы варварскими и травмоопасными игрищами.

Пора к полевым испытаниям. Нарисовал камнем две мишени на заборе, и стал упражняться, меняя расстояние до цели и углы стрельбы. Одну мишень начертил для стрел, вторую для топора. Поначалу шло вяло. Стрелы летели куда угодно, но только не в цель. Но и лук не ломался, тетива не лопалась, и мои потуги начали приносить результаты.

Сначала одна из семи стрел попала в мишень. Потом уже две, а ещё спустя полчаса, я стал попадал в «яблочко». Правда, в среднем одним выстрелом из десяти. Но тоже не плохо. С топором тоже всё шло медленно, но уверенно. Каждый пятый раз он встревал в забор, иногда попадая в цель, ино-

гда где-то рядом.

Краем зрения я уловил движение на краю леса. Оттуда показалась парочка силуэтов. Люди. Скорее всего, игроки. Не горел я желанием встречаться с игроками после горького опыта и двух смертей. Делая вид, что не заметил их, я продолжал упражняться, следя за их приближением. Воткнул вилы в землю, поближе к себе, вдруг понадобятся. Парочка игроков шла целенаправленно в мою сторону, не таясь. Это хороший знак. Приблизились уже достаточно, и я обернулся к ним. Прикидываться, что я их не замечаю, уже не имело смысла.

*«Рыжий Чижык Чик / 21 уровень / Человек-маг»*

*«Стюарт Длинные Руки / 23 уровень / Человек-охотник»*

Потрёпанные, почти с пустыми уровнями жизни. У первого было 52 здоровья из 410, у второго 65 из 530. В случае чего, с ними я справлюсь парочкой ударов.

Первый, и правда, был рыжий, а второй вовсе не длиннорукий. Но имена тут особо не выбираешь, с учётом того что имя должно быть уникальным а в игру играют миллионы человек.

Лук и колчан я повесил на сучок возле мишени, рядом с воткнутым в забор топором. В случае чего, выстрелить с такой короткой дистанции я не смогу, и они будут только мешаться. Придётся надеяться на мечи.

– Привет, Хитрый Лис! – Обратился ко мне рыжий.

– И вам не хворать. – Ответил я осторожно.

– Ты это... Есть чё пожрать? Нам нужно здоровье восстановить.

– Правда, заплатить нам нечем. – Вклинился в разговор Стюарт. – Мы по нулям. Но если тебя устроит, можем поделиться информацией, ответить на вопросы, рассказать пару историй.

– Устроит. – Согласился я.

Первый контакт оказался вполне нормальным. Я зря переживал.

– Там есть кухня. – Я махнул рукой в сторону дома. – Там окорок, сыр, вода. Есть ещё какие-то банки, но я не рискнул их открывать.

– Спасибо! Мы мигом. – Обрадовался Чижык, и они с напарникам отправились в дом.

Вернулись минут через десять, таща воду, всю головку сыра и окорок целиком. Упали на траву рядом со мной и принялись за обед.

– Это ты кожаных прибил?

– Кожаных? – Не понял я.

– Ну, скелеты с натянутой кожей. Которые в доме валяются. – Пояснил Стюарт. – Зомби или скелеты, там непонятно.

– Да, я.

– Молодец. Значит дом твой по праву победителя. Мы не претендуем, если что. Не переживай.

Да я и не переживал. По крайней мере, до тех пор, пока

он это не сказал.

– А где тут можно переночевать, перекантоваться, какой дом свободный?

– Этот свободный.

– Та нет. С зомбаками спать не хочется. – Поморщился Стю. – Ты в каком доме расположился?

Я даже не взглянул в сторону своего убежища, раскрывать им место своей ночёвки я не собираюсь.

– В том. – Легко соврал и указал на первый дом.

– Отлично. Тогда мы в этом будем ночевать. – Он кивнул на третий дом, где располагалось моё гнездо на чердаке.

– Не получится.

– Почему это?

– Там потолок полностью обвалился, ни пройти, ни залезть туда.

– А! – Он задумался. – Тогда мы с тобой. Не возражаешь? Не бойся, мы мирные. Сами постоянно страдаем от долбаных игроков, которые начинают палить из-за кустов просто так, прокачивая свои навыки.

Я задумался. Всё равно ночью спастись не собираюсь, а на время Серой зоны спрячусь на чердаке. Говорить им про пауков в доме, или нет? Пока не буду.

– Не возражаю.

– Тогда пойдём, покажешь, где нам можно раскинуть свои уставшие косточки.

Они бросили недоеденные продукты, подняли свои сум-

ки, и мы направились в первый дом. Зашли через заднюю дверь, переднюю я так и не разблокировал. Гостей пропустил вперёд. Они зашли смело, а я осторожно за ними, поглядывая в каждый тёмный уголок, и ища глазами пауков, если они смогли выбраться из подвала. На правах хозяина, показал ребятам комнаты, и мы вернулись в прихожую, сели за стол возле окна. Рыжий откуда-то притащил третий стул и сел с нами.

Странно, но здоровье целиком у них не восстановилось, только наполовину. Видимо, еда пополняет здоровье только на какой-то процент, а не целиком. Или нужно будет подкрепиться позже ещё раз. Почему они не прокачали регенерацию до 20 уровня, были более важные или интересные навыки? Возможно. Но так не очень удобно, постоянно ходить и искать, чтобы пожрать.

– Спрашивай! – Обратился ко мне Стюарт. – Мы же договаривались, ты нам еду, мы тебе ответы.

– Вы откуда? – Не стал долго думать я.

– Город за рекой. Карта местности у тебя есть?

– Да, но города не видно. Только небольшая часть за рекой открыта.

– С этой поляны идёт тропинка к реке через лес, она должна быть у тебя на карте. Доходишь до реки, а оттуда уже увидишь и дорогу и город. Его видно и без карты. Мы шли оттуда почти три часа, но можно и быстрее.

– Что за город?

– Медвежий Утёс. Небольшой, но там можно распродать всё старое, и купить что-то новое для себя. Переночевать, если есть деньги, поесть в кабаке, попеть песни, сходить к девочкам. В общем, всё что нужно. Там принимают все добытые трофеи из монстров. Клыки, шкуры, глаза, но глаза испортятся, нужно иметь баночки со спиртом. Цены я не знаю, тащи всё туда, если есть что, цены узнаешь на месте. Знаю только, чем больше уровень монстра, тем дороже можно продать всё добытое, только не испорченное и хорошего качества. Все это идёт в производство. На изготовление оружия, одежды, украшений, зарядку и создание рун, и так далее.

Я непроизвольно глянул в сторону подвала. Что можно снять с трупика паучихи на продажу? Лапки, жвалы, глаза? Бррр. Не, в подвал я не полезу. Случайно увидел, как мои собеседники загадочно переглянулись между собой.

– А чего вы такие полуживые пришли на хутор? Сразились с кем-то по дороге?

– Почти. Улепётывали от Чумного Мора 35-го уровня, он хоть и медленный, от него можно сбежать, но травит чумой издалека, гад. И если не уйти от него на безопасное расстояние вовремя, даже драться с ним не придётся, так можно сдохнуть. Вообще странно, что он днём гулял по лесу. Все звери и твари выходят только после 8 часов вечера, а это бродил по лесу, как будто искал что-то.

– После восьми? – Переспросил я.

– Ну да. Активность монстров с 8 вечера до 6 утра Без-

опасные часы для игроков с 6 утра и до 8 вечера. Днём можно ничего не бояться, а вечером охотиться, или наоборот, прятаться. Кому как. Ну это в обычных локациях. В лесу, на дорогах, в поле. А в диких или локациях именно с монстрами, у них дома, они активны 24 часа.

Теперь понятно, почему сейчас на меня никто не нападет. Безопасные часы.

– А ты чем тут занимаешься? Охотишься, собираешь ресурсы? – Вмешался в разговор рыжий.

– Скорее охотятся на меня. – Ответил я, и, вспомнив драку с пауком, снова посмотрел на спрятанный под ковром люк в полу.

Ребята опять загадочно переглянулись.

– Понятно. – Протянул Чижык.

– Где вы Мора встретили, далеко отсюда?

– Хочешь поохотиться на него, или просто интересно глянуть на крутого монстра? – Усмехнулся Стю. – Даже не пытайся, не с твоим уровнем. А вообще, его и не нужно особо искать. Убей волка, побрызгай волчьей кровью вокруг, Мор сразу прибежит. Они любители свежей волчатины. Больше волчатины они только игроков любят.

Теперь понятно, откуда ко мне пожаловал тот Мор, так неудачно для него застрявший в колодце. Пришёл на запах свежееубитых волков. Сколько тут деталей, которые я не знаю. Теперь понятно, зачем рекомендовалось восьмичасовое обучение перед началом игры.



– А с пауков дорогие запчасти можно добыть? – Наконец оформил я свою мысль в слова и задал вопрос.

– Только если уровень высокий. В принципе, всё высокого уровня высоко ценится.

Может мне паучью ферму открыть? Поймать волка, скинуть в подвал. Интересно, как быстро растут местные пауки, и как быстро они додумаются съесть своего кормильца? Я поглядывал на крышку люка, побаиваясь пауков и прикидывая, когда вырастут те, которые остались. Нужен им корм или для игры это условность?

Рыжий встал.

– Пойду отдохну. Нужно здоровье восстановить. – Он потянулся и направился в сторону спальни.

– Только не долго, потом моя очередь. – Крикнул ему в след Стюарт.

– Хорошо. – Раздался ответ уже со спальни, и послышался звук тела, заваливающегося на кровать и издавшего звуки наслаждения.

Что ещё спросить у Стюарта? Вроде, задал уже все вопросы.

– А ты сам давно здесь? – Не стал отмалчиваться он.

– Сутки. Почти. Вчера вечером пришёл, убил пару волков, зомбаков в доме. Не знаю, что дальше делать. Оставаться здесь, подкачаться, или идти в город.

– Дело твоё. Я на твоём месте сходил бы в город. Продал накопившееся добро, приценился. – Он покосился в сторону

погребца.

Сзади меня послышался шорох. Я хотел обернуться, но не успел. Расслабился, привык жить в мирном мире, где тебя не пытаются убить, как только подвернётся подходящий момент.

Мне на голову накинули простынь или наволочку с розовыми цветочками. Затем я ощутил сильный удар по голове, и меня начали опрокидывать назад вместе со стулом. Глупо замахав в воздухе руками, пытаюсь сохранить равновесие, я всё-таки завалился на пол. Сверху на моё лицо сразу навалилась чья-то туша, и придавила к полу ещё сильнее. В грудь вонзился клинок, потом ещё раз. В лицо через ткань просочился какой-то зелёный дым, мешая сосредоточиться и мыслить. Я закашлялся и потерял ориентиры, где верх, где низ, голова закружилась. Опять магия. Ненавижу магов! Только смог почувствовать ещё один толчок, ещё один удар в грудь.

**«Вы погибли»**

*«До возрождения персонажа 59, 58, 57...»*

*«Внимание! Ваш персонаж выше 5 уровня и у Вас есть дополнительные жизни.*

*Теперь, в случае своей гибели, вы можете выбрать локацию для возрождения.*

*Вам доступны:*

*– Ближайший город к месту вашей гибели.*

*– Возрождение в радиусе 1000–2000 метров от места гибели, в случайной точке.»*

Вот уж нет. В город я и ногами схожу, а вот поговорить с этими ребятами очень хочется ещё раз.

*«До возрождения персонажа 45, 44, 43...»*

Я всё ещё находился в месте своей гибели и слышал всё, что там происходило. Такая интересная привязка, как будто мой дух ещё не покинул брненное тело и находится здесь.

– Ну что, готов? – Послышался голос рыжего.

– Ага. Откинул копыта. Пошли глянем, чего он так косился на свой подвал. Прятал там самые ценные вещи, думал, мы не увидим.

– Вот лопух. Да я таких как он просчитываю на раз. Как только разговор заходит о скарбе, у них сразу глазки бегают, и они взглядом пытаются проверить и убедиться, всё ли в порядке с их сокровищами. Это элементарная психология! Азы!

– Давай уже, поднимай крышку. Не болтай. Быстро всё забираем и несём в город на продажу, пока этот не возродился. Послышалось кряхтение и звук откидываемого люка.

– Я внизу. Тут ни черта не видно. О! Вот и лампа. Блин. Мне что-то на спину шмякнулось. Давай спускайся сюда, помогай.

– Иду, иду. Чёрт!

– Меня что-то в ногу кольнуло. Я не могу ногой пошевелить...

Я открыл глаза посреди леса. Открыл карту и посмотрел.

Хутор совсем рядом. Я в той же одежде, но совсем без оружия. Только золотой меч и остался. Значит, обычное оружие не возрождается вместе с игроком. Запомню.

Нужно поспешить ребятам на помощь. Ребятам-паучатам. Боюсь, они сами не справятся. Недолгий бег по лесу, и я выхожу из леса на поляну хутора. Из первого дома никто не выбегает с криками «Помогите, спасите!». Хорошо.

По пути прошёл мимо своего стрельбища и забрал топор. Теперь в дом. Прислушался на пороге, доносится какая-то приглушённая ругня. Напарники спорят о чём-то или ругаются. Я аккуратно стал пробираться, стараясь не шуметь. Увидел своё тело на полу с наволочкой на лице. И торчащую из люка голову Стюарта. На плече горе-грабителя сидел паук.

*«Малый вдовый паук 5 уровень. 30 единиц здоровья»*

Подрос, малыш.

Стюарт увидел меня, стоящего в дверном проёме, и заскулил:

– Братан! Прости. Мы думали у тебя тут что-то спрятано. Не убивай!

Я молча подошёл к своему бездыханному телу, подобрал клинки, а топор засунул за пояс.

– Парализованы? – Уточнил я.

– Ага! Я сюда успел вылезть, потом так и замер. Только рот и шевелится.

Я подошёл ближе, паучок нырнул в подвал. Чижик был

на несколько ступеней ниже своего напарника, видно тоже пытался выбраться но не хватило совсем чуть-чуть.

– Вы прикурки. Нет здесь никаких сокровищ. Убедились? Я просто боялся пауков, вот и поглядывал в сторону подвала. Ещё раз сунетесь сюда, прибью снова. Понятно?

– В каком смысле «снова»? – Нахмурившись, переспросил Стюарт.

– Вот в каком. – Я замахнулся клинками и отправил вниз рыжего.

Потом разобрался и со Стю, обыскал его, еле дотянувшись до карманов, нашёл 4 золотых, и отправил того вслед за товарищем на дно подвала. Нужно было обыскать и рыжего, но опускаться в яму так низко я не собирался.

А ведь может получиться неплохая паучья ферма. Кормом я их уже обеспечил. Завтра можно проверить, на сколько уровней подросли мои паучки. Собираясь закрыть крышку, я обернулся на свой труп. Смотреть на него, точнее на себя, было непривычно, но если отрешиться от того, что это я, то терпимо. Взяв тело за ноги, подтащил к люку, и отправил его следом за остальными. Закрыв крышку, накрыл ковром и вышел на свежий воздух. Дело сделано.

Три встречи с игроками закончились для меня тремя смертями. Ох и поганая статистика! Что за мир такой, где каждый встречный норовит убить тебя? Неужели здесь серьёзная нехватка монстров и прочих гадов, что требуется постоянно убивать друг друга?

*«Поздравляем!*

*Вы впервые уничтожили игроков, которые безнаказанно и беспричинно убивают других, более слабых и беззащитных.*

*Для того чтобы у Вас был стимул и дальше следовать путём чести и справедливости, Вы получите бонус.*

*Ваш бонус....»*

Система видимо задумалась, генерируя плюшку.

*«Ваш бонус:*

*Увеличение получаемого опыта на 100% на протяжении 24 часов на игроках и монстрах выше Вас на 5 уровней.*

*Спасибо за Ваш честный и благородный поступок!»*

Да уж, вот это царский подарок! Сначала дали штраф, а потом бонус. Хорошо хоть штрафы пока не действуют.

Может здесь есть какой-то подвох, и не нужно спешить, раскачивать уровни?

Помню, играл в молодости в игру, так там были специальные таблетки, наешься их и не получаешь опыт два часа. Сначала все подумали: «Фу, какая чепуха!» Потом ещё подумали, и кто-то додумался. Один игрок купил этих таблеток, наелся, и пошёл добывать ресурсы, качать навыки, получать бонусы. В обычной ситуации, он бы за это получил кучу уровней и подрос. А в этот раз, он собрал кучу бонусов, но остался маленького уровня. И когда он был пятого уровня, с ним не могли справиться даже двадцатые, которых ему

ставили в дуэли. Хотя, что это ему дало, по большому счёту? Просто потешил своё самолюбие, что он такой маленький, а бьёт больших. Ну и верхнюю строчку в топе самых сильных на пятом уровне. И всё. Думаю, здесь не та ситуация. Можно не опасаться быстрой раскачки, раз это идёт как бонус, значит это хорошо.

Я вернулся во второй дом. Забрал лук и стрелы, мешок-рюкзак, который смастерил и который планировал наполнить трофеями. Проверил своё хозяйство. Гуси паслись, свиньи лежали на солнышке, бегемот опрокинул корыто с водой и лежал в луже грязи. Проверил лисёнка. Кто-то снова грозно заурчал на меня из темноты. Значит, не ушёл, ещё здесь.

– Ты не голодный? – Спросил я в темноту сарая.

Не ответил.

Пришла неожиданная мысль, и я вернулся к брошенному окороку и головке сыра. Отрезал по куску, вернулся обратно к сараю и положил по кусочку на пороге. Будет голодным, найдёт смелость и подойдёт забрать. А нет – так нет.

Время 16 часов. Еще 4 часа до вечера и до начала активности монстров. Нужно подготовиться. Для этого пришлось сходить к третьему дому с колодцем. Заглянул в яму. Пустая. Куда делсядохлый Мор? Пригляделся и обнаружил торчащую и блестящую макушку из воды. Утонул, или ушёл в ил. Это просто отлично. Не придётся его вытаскивать, и осталось место для ещё одного мора. Да, после рассказа о Морах,

и о том, как их можно приманить, я решил попробовать заманить сюда ещё одного. Опыта за него насыпали очень хорошо в прошлый раз.

Для начала настругал палок в лесу, потом нашел орешник с тонкими прутьями и нарубал целый ворох. Притащил всё это к колодцу. Из толстых палок нарубал короткие колья по 30–40 сантиметров длиной, и заточил их с обеих сторон. Наклонился в колодец, и повтыкал их в стенки, докуда смог дотянулся, чуть под наклоном в низ. Получится такая вьетнамская ловушка, в яму предмет войдёт легко, а вот вытащить его будет сложно. Этим предметом и будет новый Мор.

Ветками орешника застелил яму сверху. Пришлось сходить в лес ещё раз, и нарубить новых, принесённого в первый раз не хватило. Готово. Оглядел своё творение со стороны, получилось нормально, зеленая трава и кучка листьев на ней. Остаётся, конечно, какой-то шанс, что Мор обойдёт ловушку или перепрыгнет, ведь эта тварь явно пользуется не глазами, которых у неё нет, а каким-то внутренним чутьём или эхолокацией, как летучая мышь. Но, не попробовав, не узнаешь. Буду надеяться на лучшее. В прошлый раз же мне удалось с ним справиться.

С ямой-ловушкой разобрался. На случай, если она не работает, решил сделать лабиринт в доме с обвалившимся потолком. Пару часов поработав топором и руками в доме, получилось прорубить и расчистить петляющий путь от задней двери, к передней. Такой простой, но тесный и неудобный



лабиринт получился. Кое-где воткнул ещё несколько острых кольев, и в нескольких местах по полу натянул верёвку. Нормально.

Пару раз попробовал пробежать через него. В первый же раз зацепился за свою же натянутую верёвку, упал, а потом ещё и застрял, зацепившись луком, который я додумался повесил за спину и не снял, прежде чем забегать в свой же узкий лабиринт. Сделал выводы и пробежал второй раз более удачно. Хотел пробежать ещё несколько раз, чтобы привыкнуть ко всем поворотам и ловушкам, но в лесу завывали волки.

Посмотрел на время. Восемь вечера. Понятно. Пора закругляться и начинать охоту. Чуть не забыл самое важное! Сбегал во второй дом. Во дворе никого не было. Гуси послушно сидели в сарае, из сарая с кабанчиками выглядывали только их пяточки, бегемот уже спал на своём месте, подрагивая лапками во сне, куда-то бежал. Возле бывшего курятника не было видно кусков мяса и сыра. Если их не съел бегемот или всеядные гуси, значит, лисёнок всё же проголодался и решил подкрепиться. Это хорошо. Закрыл все двери, закрыл ворота изнутри, и перелез через забор на улицу. Возле первого дома меня уже ждали.

Стандартная тройка волков, 12–13 уровня. Слабачки. С вами я разделаюсь быстро. Оглянулись на меня, и сделали вид, что никакого интереса ко мне не испытывают. Но незаметно рассредоточились по хутору, потерявшись из вида. Хитрецы. Появились так же незаметно, как и пропали,

только уже гораздо ближе. Самый большой вышел передо мной на дорогу и уставился, опустив морду и грозно поглядывая на меня. Понятно. Стандартная тактика. Я натянул стрелу, выстрелил, и даже умудрился попасть, в, неожиданного такой подлости от меня, волка. Отбросил лук в сторону, быстро обернулся к двум подкрадывающимся сзади и достал клинки...

С этими волками я справился без проблем. Взял тушку главаря за шкуру, и поволок к недостроенному колодцу. Как говорили мои недавние гости? «Убей волка, побрызгай волчьей кровью вокруг, Мор сразу прибежит.» Так и сделал. Уселся в позу лотоса недалеко от колодца и принялся ждать. Ждать долго не пришлось. Раздалось рычание и какое-то похрюкивание, наверное, он хрюкал в экстазе. Ведь его пригласили к столу, приготовили волка и вкусного человечка. Как на блюдечке.

*«Кровавый Мор 32 уровень. 800 единиц здоровья»*

Точно такой же, как и первый. Такая же противная и гладкая харя без глаз, огромная клыкастая пасть, и длинный, облизывающий её, язык. Слюни пеной капали на землю, он аж трясся от возбуждения и предвкушения трапезы. Такого же размера как и Чёрный мор, с короткими ножками, широкими плечами и длинными лапами, которые бугрились мышцами как у перекачанного тяжелоатлета, прямо брат-близнец первого Мора, только не чёрный, а бордово-алый.

Кровавый.

Я встал на ноги, положил стрелу на тетиву, прицелился. Так, а куда стрелять то ему? Глаз у него нет. В пасть? Попробую. Тварь как раз зарычала, открыла пасть пошире, и я воспользовался моментом. Выстрел был очень точным. Такому выстрелу позавидовал бы даже сам Робин из Локсли. Тетива больно ударила по большому пальцу, рассекая мне его до крови, я от неожиданности чуть дёрнул луком вверх, меняя направление стрелы и посылая её навесом вниз по дуге.

И попал точно в глаз волка, который валялся где-то недалеко на земле прямо за Мором. Ну, факт остаётся фактом, в глаз волка я уже могу попасть, осталось потренироваться, и буду попадать белке в глаз со ста шагов. Мор начал приближаться. Я отбросил бесполезный лук, сделал вид, что очень испугался, и начал в панике метаться по двору из стороны в сторону.

Не знаю, помогла моя комедия или нет, но Мор сделал ровно то, что от него и ожидали. Эта лысая обезьяна, набрала разгон и забежала точно в центр зеленого пятна из листьев, на то место, где ещё утром был колодец. Хруст веток, звук посыпавшихся камней, и недовольный рык лысого.

Попался, голубчик. Ловушка сработала идеально, не стоило переживать. Я не спешил подходить к нему, просто стоял возле двери дома и ждал. Мало ли, вдруг он сможет выбраться. Хотя по уму, нужно было сразу подбежать к нему и отрубить ахиллесову шишку, пока он обездвижен. Но не в

этот раз. В арке ворот стоял и смотрел на нас точно такой же товарищ, как сидевший в моём колодце. Стоял тихо и мирно, словно дожидался своей очереди, и не подавал ни единого звука. Да, уж! Похоже, с волчьей кровью я немного переборщил. Второй гость осторожно обошёл застрывшего в яме сородича, что-то сочувственно рыкнул тому, и направился в мою сторону.

*«Кровавый Мор 36 уровень. 1050 единиц здоровья»*

Приключения начинаются. Или продолжаются. Я постоял несколько секунд, подпустил его поближе, и нырнул в дверь.

«Интересно, с такими широкими плечами, он вообще пройдёт в дверь?» – Пришла в голову запоздалая мысль.

Не пройдёт, как оказалось. Он был слишком здоровым для такого места. Но это его не остановило. Раздался хруст и звуки ломающегося дерева. Я обернулся посмотреть, но тут же ускорился снова. Голова Мора медленно, но уверенно следовала за мной. Натянутые верёвки, которыми я наивно планировал кого-нибудь задержать или подставить подножку, сейчас задерживали только меня.

Перепрыгивая через очередную такую ловушку, я не рассчитал высоту потолка, и с размаха врезался в балку. В шее что-то хрустнуло, и я шлёпнулся на пол, отбив колени. Долбаные ловушки! Возомнил себя супер стратегом и инженером. Ох ты ж блин! Как больно! По спине как будто полоснули острыми граблями, раздирая её в клочья вместе с ру-

бахой. Ещё раз! Прекращай!

Мор довольно заурчал, что придало мне сил, и я снова рванул вперёд. Как же больно! Спину печёт огнём. Она моментально стала липкой и мокрой от крови. Нужно будет поставить в настройках чувствительность поменьше. Так же невозможно играть!

Передо мной развилка. Можно выбраться наружу, через центральный вход, и, судя по скорости Мора, с которой он проходит полосу препятствий, он меня быстро догонит. А можно рвануть наверх, в моё убежище и наблюдательное гнёздышко, а там, если получится, выбраться на крышу. Может он потеряет меня, или не сможет забраться за мной наверх. Хоть какой-то шанс.

Залез я на чердак достаточно резво, а вот Мор где-то замешкался. Наверное, потерял меня из вида. Я огляделся по сторонам, ища выход на крышу. Выхода не было. Единственный вариант, разбить окно и выпрыгнуть наружу, но это закончится предсказуемо быстро, меня догонят и схарчат.

А вот и он! Из пола показалась голова Мора. Страшная, бордовая и лысая, с торчащей мясистой шишкой. Вот же радость... Он влез ко мне и повернулся задом. Вернее, сначала повернулся, а потом влезла голова, не зная, с какой я стороны. Какой приятный сюрприз!

Меч был зажат у меня в руке всё это время. Один из мечей, второй я где-то выронил по дороге, или оставил на улице, уже и не помню. Без замаха, я быстро сбрил эту бородав-

ку с его лысины, и голова вместе с грузным телом тут же рухнула вниз, очень громко и тяжело, но абсолютно без воя и без агонии. Наверное, у них в этой шишке всё самое ценное, как у Кощея в яйце.

Выглянув с чердака на первый этаж, я убедился в своей неожиданной и быстрой победе, подобрал и закинул шишку в карман, а затем спустился вниз. Спокойно вышел через парадную дверь, хромая, разминая шею, и боясь даже прикоснуться к разодранной спине, направился в обход во внутренний двор.

– Привет! Не ждал? – Спросил я у затылка первого Мора, который так и сидел в колодце. – Твой друг позорно подставился и проиграл. Мы с тобой снова одни. Не рад?

Он задёргался, занервничал, и я, не став дальше расшатывать его ранимую психику и пугать его, «побрил» и его.

– Вот так всё просто. Как легко, оказывается, играть до 30-го уровня. Одно удовольствие. Ну его к чёрту, такое удовольствие! – Обратился я сам себе, и, крикнув от боли в спине и в колене, всё-таки присел на корточки и подобрал ещё одну шишку. Наклоняться было ещё больше.

## Уровень 20

«Поздравляем! Вы достигли 20 уровня»

«Вы получаете право выбрать уникальный навык»

«Вам предоставлено три навыка на выбор»

«Три навыка на выбор:

Вы убивали монстров старше себя по уровню в два раза.

**Убийца Титанов** – пассивный навык. При убийстве монстра или героя выше Вас на 10 уровней, Вы получаете прибавку к опыту в 10%.

Вы показали себя как умелый конструктор ловушек.

**Инженер** – активный навык. Вы можете установить дополнительные возможности в свои ловушки. Установка один раз в 24 часа.

Дополнительные возможности ловушки на выбор:

–Яд – ловушка отравляет.

–Скрыт – ловушка мимикрирует под местностью.

–Фриз – ловушка парализует на 10 секунд.

Вы приручили диких животных.

**Питомец** – Вы получаете личного питомца, который будет защищать и помогать Вам.

Питомцы на выбор:

–Вепрь

–Паук

–Лис

*Внимание! Если Вам не подходит ни один навык, Вы можете улучшить один из имеющихся у Вас на одну ступень.*

*Доступные навыки к улучшению:*

**Регенерация** уровень 1

**Убийца великанов** уровень 1»

А вот и минус быстрой раскачки. Не очень существенный на первый взгляд, но всё же. Система просто не успевает посчитать, в чём я хорош, чем пользуюсь, кем хочу быть, какой характер моей игры. Снова «Убийца», только теперь Титанов, но смысл то же. Хотя, если взять оба этих навыка, прокачать их до третьего уровня, то можно получить неплохой бонус к получаемому опыту. Правда, я останусь без достойных боевых навыков, просто раскаченным игроком без способностей, и мне придётся сражаться «голым» персонажем. Пока мне просто везло, но нужно получить и боевые навыки, в конце концов.

И ещё какой-то бред с ловушками. Нет, не совсем бред, конечно. Только я не собираюсь сидеть на этом хуторе всю жизнь и строить ловушки. Похоже, они вообще одноразовые. Колодец забит, и учитывая, что колья держат Мора, он так и будет там сидеть как пробка. А полоса препятствий в доме против крупного противника себя не оправдала, её теперь



сложно восстановить. В доме всё разрушено и раскурочено.

Из этого перечня заслуживает внимания только навык «Питомец». И это даже очень хорошо, что не придётся мучиться со сложным выбором, а то я тут совсем один, не с кем даже поговорить. Встречаться с игроками и налаживать контакт я не горю желанием, после полученного отрицательного опыта. Или люди так поменялись за 70 лет в худшую сторону, или они всегда такими были, непонятно. А четвероногий, ну или шестилапый друг тебя никогда не придаст и не ударит в спину.

Осталось выбрать друга. Паук, вепрь или лис? Понятно, что я выбираю. Совпадение с моим игровым ником сделало за меня выбор. Да и в компании паука всё равно не хочется бегать, а к кабанам я как-то равнодушен.

*«Поздравляем!*

*Ваш выбор принят.*

*Вам нужно выбрать кличку питомцу.*

*Питомец получает опыт за победы и за нанесённый урон и растёт в уровнях.*

*Питомец может получить три навыка.*

*В случае гибели вашего питомца, он возрождается через 24 часа, без штрафов и каких-либо других ограничений.*

*Подробнее смотрите Справку в разделе «Питомцы».*

*Заботьтесь о своём питомце, и он станет Вам не только другом, но и боевым товарищем.»*

Выбрав кличку питомцу, я открыл свои характеристики и решил провести короткую ревизию.

*«Хитрый Лис Яр / 20 уровень / Человек-Охотник»*

*Сила – 5*

*Ловкость – 12*

*Выносливость – 6*

*Здоровье – 400 единиц*

*Жизни – 2 шт.*

*Уникальные навыки:*

*Регенерация уровень 1*

*Убийца великанов уровень 1*

*Питомец уровень 1*

*Питомец.*

*Вид – Лис Шибу*

*Кличка – Лис*

*Уровень – 1»*

Ну да, кличка «Лис». В детстве у меня была кошка, которую звали Кошка. Наверное, если бы была собака, назвал бы Собакой, рыбку – Рыбкой. Не, ну а что? Есть же собака породы Дог. Собака, породы Собака, по кличке Собака. Комбо х3! Кстати, нужно как-то активировать питомца, или он сам появится? Ответ на этот вопрос я не нашёл, пока.

Интересно, а что даст прокачка «Питомца» до 2 уровня?

Второго животного, или усиление первого? Жаль, нигде в описании этого не указано. План «минимум» я на сегодня выполнил, что у меня на остаток ночи? Нужно собрать трофеи, клыки волков, зубы моров. Что ещё с них можно снять? Без понятия. Не рубать же мне всё подряд. Нужно будет или на форуме почитать, или узнать в городе. Ещё нужно сменить порванную и пропитанную кровью рубашку, помыться в бочке с водой, отмыть кровь. Оттащить волков подальше, пока ко мне ещё моры не пожаловали. А потом, если ещё останется время, можно заглянуть в лес, и немножко поохотиться, и с луком потренироваться...

Серая Зона. Снова. Я открыл глаза, откинул крышку своего саркофага и уставился в потолок. Чего лежать, нужно идти. Движение – жизнь! Быстро спустившись на улицу, я снова попал в серый туман. Сегодня прогуляюсь по улице подольше, прежде чем идти в клуб.

Не спеша я шёл и размышлял. Серая зона – это зона 90-х? Старые компьютеры, неоновые вывески, клубы и кафе как в 90-х, никаких излишеств в цветах и формах. Всё такое же старое и знакомое, виденное в старых фильмах про то время, правда, в фильмах было всё гораздо ярче и красочней. А здесь всё серое и невзрачное. Ещё и этот туман на улице.

Да уж. Серая зона, вернее даже Серый Мир, какой-то депрессивный. Уже попав только в стартовую комнату, сразу ощущаешь это. В ней даже окон нет! Зачем было так делать?

Ведь можно было создать здесь зону отдыха, пляж, парк, пустить по улице пивомобиль с музыкой. Правда, тогда бы люди не захотели в Игру возвращаться. Хм... Вот и ответ, наверное. Хотите развлечений – шуруйте в игру. Эта зона для перезагрузки мозга, не более!

Прогуливаясь и глаза по сторонам, решил проанализировать, что успел сделать за ночь в игре. Там этого сделать не успел, всё время куда-то бежал, спешил, прятался, нападал. Сначала вернулся ко второму дому помыться и переодеться, перелез через забор, а в курятнике кто-то жалобно скреб в дверь и тихонько поскуливал. Я открыл дверь, и ко мне выкатился клубочек мрака. Понятно теперь, почему тебя не было видно в темноте. Мрак рыкнул на меня и осторожно понюхал. Я наклонился погладить, за что и заработал быстрый укус в протянутую руку. Не так, как в первый раз, не до крови и не всерьёз. Лисёнок просто обозначил, что он дикий и независимый. Ну-ну.

*«Лисёнок Лис / 1 уровень / Хозяин Хитрый Лис Яр»*

А потом началась череда забегов по лесу. Лисёнку дал команду не лезть к крупным хищникам, а поискать зайцев или мышей. И он умчался. Бег, стрельба из лука, драка, сбор трофеев. И так по кругу.

Иногда, прибежал лисёнок, проверял меня, а я его.

«Всё нормально, хозяин»

«Нормально. А у тебя?»

«Тоже норм»

Сам себе я выстроил в голове модель нашего разговора. Всё лучше, чем самому с собой общаться.

И он снова убежал. Забавный такой, маленький, но делает вид, что очень важный и опасный. За ночь он прокачался до 5-го уровня. А вот я 25-й получить не успел. Ну и ладно, я не спешу. Заметил как пролетело время, только когда система предупредила о переходе в Серую зону через час.

Успел вернуться на хутор, помыться, открыть загоны с животными, и забрался к себе на чердак. Лисёнок улёгся рядом, и подозрительно поглядывал сверху на труп дохлого мора, который валялся на первом этаже. Его я убрать не успел, и даже не представлял, как это сделать, слишком большая и тяжёлая туша осталась от побеждённого противника. Но, пока он не сильно портит воздух, а он вообще не портил, он мне не мешает...

С этими мыслями успел пройти до конца улицы. Ничего нового. Серые пятиэтажки, редкие прохожие, несколько кафешек и несколько клубов с терминалами. Ни магазинов, ни развлекательных центров. Нашёл аллею с клёнами, в центре которой находилась круглая зеленая полянка с лавочками. Хоть что-то цветное в этой серости. Место встречи, отдыха или медитации. Пока безлюдное. Развернулся и пошёл обратно, в клуб.

– Привет, Яр! Вернулся? – Встретил меня на пороге тот же админа, что и в прошлый раз.

– Привет! Да, прогулялся тут немного. Есть что-то интересное в городе вообще?

– Ты скажешь тоже, «в городе». Это не город. Муравейник. Кроме домов тут ничего нет. Несколько клубов, несколько кафешек и баров, стриптиз бар, аллея влюблённых, пожарная станция, полицейский участок и больничка – это всё. Ну ещё и супермаркет есть. Там можно купить бухлишко, вкусности, и даже резинки. Представляешь? Для чего в мире, где нет возможности болеть и заводить детей, резинки?

– Может, чтобы делать водяные бомбочки и кидаться ими?

– Может. – Не стал спорить Антон. – А дальше всё в серых бетонных муравейниках.

– До самого горизонта?

– Если бы. Нет тут горизонта. Вернее, его никогда не видно. Тут всегда туман. И опережу твой вопрос, все новенькие спрашивают об этом. Если идти прямо, никуда не сворачивать, то через час ты окажешься в той же точке, с которой начал?

– Телепорт? – Решил уточнить я.

– Нет, всё проще. Вокруг света за 80 дней читал? У нас выходит вокруг света за 1 час. Мы на шаре, Яр. На сером депрессивном шаре, с которого нет выхода.

– Но это же выходит... – Я задумался.

Час ходьбы – это 5 километров, площадь поверхности та-

кого шара, если я не ошибаюсь, выйдет чуть меньше 20 км<sup>2</sup>. Сколько человек может жить на одном квадратном километре, учитывая, что тут только пятиэтажные дома. Около тысячи.

– ...выходит, здесь около 20 тысяч жителей?

– Да, где-то так. Плюс-минус. Никто их не считает.

– А остальные где? Игроки.

– Разбросаны по остальным шарам. По кластерам.

– Зачем так сделали?

Антон не отвечал. Докурил сигарету, выкинул её в урну. Я наверное достал с вопросами. По сути, он не обязан мне отвечать, мы не друзья и не товарищи. И он мне не учитель и не наставник. Случайный прохожий. А ответы я могу и на форуме прочитать, там точно всё есть.

– Прости, если надоедаю и задаю много вопросов.

– Да, не напрягайся. – Отмахнулся он. – Я таким же был когда-то. Просто никто не знает, почему так. Разработчики так решили, наверное, так нужно. Каждый появляется в случайно кластере и закрепляется в нём. Если что-то не нравится, можно подать прошение, заплатив 50 или 100 золотых, не помню точно, и тебя перекинут в другой кластер. Но они одинаковые, разные в них только люди. Хотя, люди тоже одинаковые везде, но это уже философия... Если парочка встретилась в игре, у них там шуры-муры, и они хотят синхронизировать свои встречи и здесь, тоже можно подать прошение, и с большой вероятностью, скоро они будут про-

сыпаться в одном кластере. Администрация лояльна, всегда рассмотрит и всегда ответит на любую просьбу. Только не забывай платить.

– Ясно. Спасибо за пояснения.

– Да не за что. Ты сегодня опять к терминалу, или просто мимо шёл?

– К терминалу. На пару часов поставь мне.

– Ок. 2 зола с тебя. Прыгай на любой комп, там ещё никого нет.

Я вошёл в зал и занял то же место, что и в прошлый раз. В дальнем углу, подальше от входа. Привычно поправил монитор и клавиатуру, и открыл справку. Что у меня за поросы накопились? Итак...

«Золото»

*«Золото – игровая валюта, которой можно расплачиваться в Игре и в Сером мире.*

*Для удобства подсчёта и для крупных операций, есть вторая величина – Сол.*

*1 Сол = 1000 Золота...*

*...При смерти игрок может потерять до 10% от своего золотого баланса (процент генерируется случайно).*

*Эта сумма появится в его карманах, и игрок обыскавший его, может присвоить их...»*

Тут всё понятно. И теперь ясно, почему я обогатился на 4 золотых с трупика длиннорукого.



«Гибель игрока. Оружие, инвентарь. Тело.»

*«После смерти игрока, его труп будет находиться в игре 24 часа. Потом он разложится естественным образом, но в ускоренном темпе за 60 минут...»*

*...После гибели игрок возрождается в той одежде, в которой погиб. Все остальные вещи, оружие, руны, трофеи – остаются на месте гибели. Их можно подобрать, вернувшись на место гибели, при условии, что другие игроки не сделали этого раньше (исключения составляют личные, привязанные вещи, которые невозможно продать, потерять или подарить, они возрождаются вместе с игроком).*

*Умерев в Серой зоне, игрок возрождается в своей капсуле, игровые жизни со счёта не списываются. Умерев в Серой зоне три раза в течение суток, игрока направят на обследование в Медико-психологическое отделение местной больницы, и с большой вероятностью переместят в другой кластер Серой зоны.»*

Понятно, какая-то защита от суицидников или сбоев в игровом мире.

И теперь у меня был вопрос по питомцам. Что с ними делать, я примерно представлял, но глянуть короткую справку не помешает.

«Питомцы»

*«Питомец – уникальный помощник Игрока.*

*Может быть боевым, мирным, универсальным.*

*Питомца можно купить, заслужить, или получить с помощью навыка.*

*Питомец растёт в уровнях, развивается так же, как и игрок.*

*Развитие мирных питомцев, происходит путём выполнения питомцем мирных заданий, для которых он предназначен.*

*Максимальный уровень питомца – 100.*

*Питомец может получить три навыка на 10, 50 и 100 уровнях.*

*Навыки начисляются так же, как у игроков. В зависимости от характера игры.*

*Выбор навыка питомца лежит на игроке-хозяине.*

*Питомец не может быть выше игрока по уровню. Максимальное соотношение уровня питомца к уровню игрока 1 к 2.*

*(Пример: если у игрока 120 уровень, у питомца может быть максимум 60 уровень)*

*В случае исчерпания жизней игрока до нуля, и перерождения игрока с нулевым уровнем, питомец отвязывается от игрока и получает свободу»*

Это основное, что я подчерпнул из справки. Как обычно, сама справка была гораздо больше по объёму, и большую часть я пролистывал, останавливаясь только на важной для меня информации.

Ещё было в планах почитать за навыки игрока. На форуме. В справку я не видел смысла лезть, вроде, по навыкам и так всё понятно, получил уровень кратный пяти – получи навык. Но какие навыки лучше, как их эффективней прокачать, какие сильнее и какие слабее? Прошлый раз, если не ошибаюсь, справка выдала информацию о 81 тысяче известных навыков. 81 тысяча – это же с ума можно сойти, подбирая варианты и правильное соотношение, комбинации. Чтобы один навык усиливал другой, или сочетались так, чтобы максимально эффективно противостоять большинству известных других.

Просидев на форуме почти час, я нашёл 15362 тем и обсуждений по этому вопросу. Мельком глянул несколько. В каждой из них всё шло по одному сценарию. Какой-то игрок нашёл самый оптимальный вариант развития, и клялся, что завалит любого. Потом находилась пара участников, которые приводили свои доводы против этого. Завязывалась словесная драка, разборки, оскорбления. Вспоминались все мамки, папки и все остальные родственники в оскорбительном ключе. И так хорошо начавшийся разговор, переходил в ветку оскорблений и обещаний поймать друг друга в сначала в виртуале а потом обязательно в реале и покарать.

Через час я смог подчерпнуть для себя такую информацию:

–Всего выбор навыков предлагается 39 раз.

–Можно взять 13 навыков и прокачать их до 3 уровня.

Но некоторые игроки идут другим путем.

Основной минус навыков какой? Правильно, перезарядка. Не манна и не сила духа, как в старых играх. Если есть манна, можно пулять молнии или фаерболы без передышки. Здесь так не получится.

Каждый активный навык (магия), требует перезарядки, иногда до 24 часов. И этот срок невозможно никак уменьшить ни зельями, ни прокачивая одну из трёх характеристик (силу, ловкость, выносливость). Можно прокачать навык до 3 уровня, это уменьшит перезарядку, но не в разы. Везёт тем, кто получает навыки с малым сроком перезарядки и потом прокачивает их до тройки. Но от чего зависит получение малого срока, и как его получить, ответа я не нашёл.

И вот, пока навык на перезарядке, маг становится беспомощным. Кинул он свои 5–10 магических навыка, и всё, стоит и ждёт. Или берётся за старый добрый меч или посох.

Как это решается? Путем получения большего количества навыков первого уровня, вместо прокачки их до третьего. Магия третьего уровня не сильно отличается от первого, поэтому лучше взять три магии первого уровня, вместо одной третьего.

Выходит, можно взять 39 навыков максимально, и желательно сразу брать умения с малым сроком перезарядки, 1–2 часа. А маг, способный запустить 39 разных магических подарочка, очень опасен. Пока он запустит последний 39-й, у него уже перезарядится первый. И можно начинать колдо-

вать заново. А если правильно рассчитать время перезарядки, и колдовать по своей схеме, то можно колдовать почти безостановочно. Это уже уровень Архимага. Так могут делать самые элитные и сильные игроки в игре. Таких очень ценят, их зовут в топовые кланы, в бою их всегда прикрывают самые сильные бойцы защиты. Они получают зарплату как в реальной валюте, так и в игровой. Это Элита. Такими хотят стать все новички.

Когда начинаются игровые ивенты, вторжения на чужую территорию, захват клановых крепостей, отражение нападений демонов или другого клана, открытие врат Ада или прорыв из бездны, к таким игрокам сбегаются все. Кто-то с просьбами о помощи, кто-то с предложениями о нападении, кто-то с возможностью заработать или получить что-то уникальное. Такие Маги всегда при деле и всегда находят себе работу.

Я вдохнул и посмотрел на время. Оплаченные два часа подошли к концу, но продлить я не буду. Новых срочных вопросов у меня пока не было, нужно переварить ту информацию, которую получил. Попрощавшись с Антоном, я вышел на улицу.

Побродил немного по городу, нашёл публичный дом. С этим в виртуале всё в порядке, и секс здесь есть. Не так уж и плохо быть местным, если ты только не работник этого заведения. Тогда, не так всё однозначно. Зашёл, не для того, чтобы воспользоваться услугами, а убивая время и ради ин-

тереса, посмотреть, как выглядят здесь девчонки, как они живут, ну и цены. Опять же, не для себя, а для понимания ценности золота в местном мире. Человеку с двумя золотыми в кармане, там всё равно делать было нечего.

Ко мне отнеслись со всем уважением, налили чаю, показали товар лицом, и даже не обиделись на моё обещание остаться подольше в другой раз, а не прямо сейчас. Хорошие девчонки. Но как-то дешёво они себя ценят. Всего за 25 золотых, можно воспользоваться одной из комнат на целый час. 25 золотых – это всего лишь 25 часов в компьютерном клубе, или 25 чашек кофе с пончиками. Как-то дешёво.

Через несколько домов по этой же улице, обнаружил спорт-бар. Время было не самое раннее, так что народу было почти битком. Вот и ещё один способ для местных скоротать здесь время. За стойкой принимали ставки на боксёрские бои и на скачки. На стене висели два кинескопных, но широкоформатных телевизора. Ради интереса сделал две ставки по одному золотому на бокс и на скачки. Проиграл. Теперь у меня ноль на счету. Никогда раньше ни играл, и не стоило начинать. А говорят, новичкам везёт.

Люди находят прелести даже в таком существовании, и здесь можно жить. А если не хочешь выходить в серый туман, можно завалиться в свою капсулу и проспать 8 часов до следующего сеанса Игры. Как услышал я в баре, некоторые такое практикуют, но очень и очень редки такие случаи. Человек – существо социальное, и все стремятся найти себе

компанию. Кто-то в баре, кто-то в старинном компьютерном клубе, а кто-то ходит по магазинам в компании себе подобных...

14:00. Пора в Игру.

Медвежий Утёс. Хороший город. Даже стоя за его воротами, я слышал, как город живёт. Галдели люди, ругались какие-то тётки, хрюкали свиньи и гавкали собаки, два каких-то мужских голоса перекрикивались, обещая неприятности друг другу, как только они окажутся за стеной. Жизнь в нём кипела.

До города я дошёл быстро, затратив примерно час. Вернее не дошёл, а добежал. На всё про всё у меня было 6 часов, поэтому, нужно было сбегать туда, и успеть вернуться обратно до 8 часов вечера, максимум до 10. Не хотел я ночевать в городе, после приобретённого опыта общения с игроками. Да и обратно через лес ночью тоже не хотел переться, как-то привычнее делать вылазки из своего хутора, я успел к нему привыкнуть. От него я и сделал забег, и остановился только два раза, в середине пути и в конце. Первый раз, когда вышел к реке. Откуда, и правда, был виден город целиком.

Высокий частокол окружал его со всех сторон. Были два входа, южный и северный, который ближе ко мне. Город напоминал американский форт-поселение, времён покорения Америки. Абсолютно ровный большой прямоугольник, об-

несённый забором, с башнями по углам, он стоял на холме и был виден как на ладони ещё, как только я вышел из леса. Деревянные дома стояли не где попало, а строго по плану и расположены по четырём основным улицам. В центре города возвышалось самое большое деревянное здание, наверное, местная мэрия или дом старосты, не знаю как тут принято. Чуть ближе к южной части небольшой прямоугольник с маленькими домиками или палатками. Наверняка, рынок.

Я перебежал через мостик и рванул по извилистой и накатанной дороге, и вскоре стоял перед северным входом. Охраны здесь не было. Хотя я опасался, что нужно будет заплатить за вход, а денег у меня не было совсем. Разве что они бы согласились на натуральный обмен.

Выглядел я конечно, как дикарь, вышедший к цивилизации, или как Зверобой из романа Фенимора Купера. Был обвешан шкурами волков, лисиц, в мешке нёс клыки, зубы, шишки и ещё парочку шкур. За плечами лук, а за поясом пара клинков, не хватает только охотничьего ружья. Почему-то в детстве всегда недоумевал, почему Зверобоя звали Зверобой, при чём тут лечебная трава? И только сегодня, спускаясь к реке, я понял, Зверобой – это охотник, который убил множество зверей, бьёт зверей, зверо-бой.

Лисёнка я оставил на хуторе. Дал ему задание охотиться на местную фауну и охранять двор с домашними. Мало ли какое тут отношение к питомцам. Может, тут не принято щеголять со своими зверьми на таком маленьком уровне, как у



меня. Или они редкие или дорогие, и мой вызовет зависть и нездоровый интерес. А к чему это может привести, и так понятно. В справке по питомцам было указано «Уникальный», а это значит, это редкое приобретение или навык. В общем, сомнения были, и я реши его не брать. Пусть пока поохотится, подкачается, займётся делом.

Как только я зашёл внутрь города, понял, зря опасался. Питомцев здесь хватало. Не так, чтобы у каждого, но пока я дошёл до рынка, увидел пятерых. Сокол, пара волков, какая-то тварь, похожая на большого муравья с клещами в пасти, и бегемот, точно такой, который пасётся у меня на хуторе, только другого цвета и чуть больше по размеру. Да уж, а я думал, что обладаю чем-то уникальным, неповторимым, секретным.

Сновали люди, причём не только люди. Демоны, эльфы, ифриты или джины, даже парочку минотавров видел, человеческое накаченное тело с головой быка. Наконец, я обратил внимание на браслеты игроков. Почти все были с чёрными, как у меня. Все вносили кардинальные изменения во внешность в конструкторе персонажа. Один из увиденных минотавров был с розовым. Увидел ещё парочку игроков с цветными браслетами, десяток с серебряными, в основном эльфы, и только одного человека с золотым браслетом. Использовать оригинальную внешность здесь не модно.

Проходя мимо центрального большого здания, которое увидел ещё издалека, не войдя в город, на секунду остано-

вился. Перед зданием на площади собралось множество маленьких и не очень групп игроков. Что-то решали, договаривались между собой.

– Нам нужен лекарь. – Услышал я от одной группы. – Сами мы не потянем, а тратить всё заработанное на лечение рунами, не выгодно. Тогда нечего было и затевать эту вылазку.

– Нужно взять ещё одного мечника, нам нужен ещё один боец! – Уже разговор от второй группы.

– Знаю одного парня, он был в том месте, и знает каждый уголок. Сейчас напишу ему в личку.

– Да не парьтесь, сегодня к полуночи у нас на руках будет по 50 золотых на каждого!

Ребята готовились к вылазкам на монстров, качаться, добывать трофеи, зарабатывать золото. Странно, ни одного игрового словечка, модного в моё время я не услышал. Дроп, саб, саппорт, моб, нуб, танк, хилер, зерг – эти слова уже не модные?

Уровни игроков были в основном от 20-го до 50-го. Персонажи все живые, яркие, разноцветные. И город однозначно живее города в Серой зоне. Травка зеленее, солнышко ярко светит, люди хоть и хмурые, но не серые и не депрессивные. Все разные. В этом мире гораздо приятнее находиться, просто ходить, просто дышать воздухом.

А вот и рынок. Самый обычный рынок, каким я его себе и представлял. Палатки, тележки, продукты, вещи, люди, собаки, торговцы, движение. Не хватало только цыган, предла-

гающих погадать, и нищих попрошаек. Нужно держать кошелёк под присмотром, подумал я, увидев незаметных и спящих в толпе подозрительных личностей, но потом вспомнил, что кошелька у меня нет, а если бы и был, там бы лежала только дохлая муха, на счету у меня по прежнему ноль. Поравнялся и обратил внимание на скучающего торговца с головой волка вместо вывески.

– Купить, продать? – Спросил он, как только я приблизился к нему. Бросив на меня оценивающий взгляд, заключил: – Продать. Выкладывай, что у тебя там есть.

– Продать. – Не стал отпираться я, и выгрузил ему на прилавок своё добро.

Торговец был с чёрным браслетом, при этом я задумчиво оглядел его, и не понял, зачем было менять себе внешность на толстоватого, невысокого сорокалетнего дядьки. Странные они тут все.

Пять волчьих и две лисьи шкуры, которые я взял на пробу для продажи, ушли за 7 золотых. Учítывая, сколько время я потратил на их добычу и снятие, и как неудобно их было тащить, оно того не стоило. Легче было добыть зубы и клыки, и места они почти не занимали. Правда, зубы торговец брезгливо выкинул прямо на землю, они не стоили ничего, а вот за клыки он дал мне 10 золотых. Толстяк с уважением посмотрел на мой браслет с небольшим уровнем и на шишки, добытые с моров, хмыкнул, так выразив своё уважение, и щедро предложил по 10 золотых за каждую.

Шишки было продавать выгоднее всего, правда, и добывать их было нелегко. По итогу, я стал счастливым обладателем 47 золотых. Уже веселее. Теперь можно и купить что-то. Что мне было нужно? Нормальный лук, и хотя бы узнать цены на новые клинки и чем они отличаются. Да и вообще, посмотреть, что почём здесь.

Немного пошатался по рынку, и понял, моих 47 золотых здесь ни на что не хватит.

«Казна пуста, милорд. Нужно больше золота!» – сказал мой внутренний голос.

Нужно больше шишек. Понятно.

Лук я присмотрел, конечно. Всего за 200 золотых можно купить лук из дуба, высушенный по особым технологиям, покрытый специальным скрепляющим и защищающим от влаги составом. И тетива из конского волоса, но которая выглядела совсем по-другому, не как у меня. Настоящая профессиональная тетива. Придётся немного поднакопить. А вот купить десяток стрел с металлическими наконечниками, денег у меня хватило. Минус 10 золотых. Теперь у меня 15 стрел. Запасные мокасины, ведь на хуторе больше подходящей обуви не было, вышли мне ещё в 7 золотых. Цену на клинки тоже посмотрел. Не дёшево, ещё дороже чем лук, от 250 золотых. Мне несказанно повезло, что я нашёл пару клинков на хуторе, а то так бы и бегал с топором. Для интереса, я предложил оценить их торговцу оружием.

– Простые парные клинки из стали, с рукоятью из чёрного

дерева. – Он задумался на секунду. – Могу дать 40 золотых за один, и по 50, если вместе. – И протянул мне клинки обратно.

– 50 золотых? – Возмутился я. – Как так? У Вас же цены стартуют от 250.

– Ну так то цена продажи. Причем цена за новые. Твои уже достаточно давно в использовании, зазубрины на лезвии, рукояти битые и стёртые. Кстати, если не будешь продавать, давай хоть заточу их тебе.

– Бесплатно? – Уточнил я.

Продавать клинки я не собирался. В глубине души надеялся, что торговец глянет на клинки, и обрадует меня сообщением, что это редкие и особые клинки, из редкой и особой булатной стали. Реальность оказалась более... реальной.

– Бесплатно только птички поют! Десять золотых за пару.

Понятно. Но заточить их и правда стоило, я и сам это видел. Минус 10 золотых, осталось 20.

Ещё 8 ушло на баночку с зелёным ядом. Бабка, которая торговала корешками, зельями и снадобьями, уверяла, что смазав лезвие клинков или стрелы этим ядом, я получу бонус в виде недолгого оглушения или замедления противника, и есть шанс на выпадение полезного навыка, если пользоваться такими методами. Об этом я и так догадывался, так что заплатил, не задумываясь. Опять эта странность. Торговка зельями был бабка, с чёрным браслетом. Вот зачем брать себе внешность старой бабки, которая на вид уже задолжала

старухе с косою пару десятков лет?

В конце торговых рядов, я увидел торговца с клетками. Подошёл поближе и стал разглядывать животных, сидящих взаперти.

– Хотите купить питомца? – Радостно обратился ко мне торговец, молодой симпатичный блондин.

Наконец-то, хоть кто-то решил воспользоваться конструктором по прямому назначению.

– Та нет, спасибо. Мне дали бесплатно.

– Повезло Вам! Какого, если не секрет?

– Лис, чёрный лис.

– Лис Шибба? Как ты заполучил его? – Торговец удивился и перешёл на «ты». – Никогда не видел такого питомца.

– Нашёл в сарае, а потом мне дали навик с питомцем. Он особенный? – Я заинтересовался. Раз торговец питомцами не видел такого никогда, значит питомец редкий или необычный.

– Не сказал бы. Скорее бессмысленный. Поэтому я их и не встречал, не пользуются спросом. Только жрёт и спит. Никаких дополнительных навыков, способностей, ничего не умеет. Помощник из него так себе. Хотя, есть непроверенная версия, что заслуженные или полученные навыками питомцы, лучше, чем просто купленные. Они качаются похоже с хозяином, тогда как у купленных, в основном идут стандартные навыки.

– А почему версия непроверенная?

– Никто не будет делиться подобной информацией. На самом деле, на форуме или ещё где-то по секрету, действительно стоящую информацию по раскачке, навыкам, питомцам не узнать. Какую-то информацию среднего качества и важности ещё можно, не более. Кто же будет раскрывать свои секреты. Каждый личный секрет, делает игрока чуточку сильнее. Поэтому, всё действительно ценное, можно узнать только из собственного опыта.

– А у кланов такая же ситуация? Ведь зная правильную прокачку, где добыть сильного питомца или артефакт, можно значительно усилить свой клан.

– Ага! И ослабить себя, подарив сегодня сильного питомца или сильный навык своему соклановцу, который завтра может уйти в клан к конкурентам. Нет, такая информация здесь даже не на вес золота, её просто нет вообще. Все всё держат в секрете.

Разговорчивый мне торговец попался, наверное, ему не с кем общаться, мало покупателей на штучный товар. Или он предпочитал делиться информацией за информацию. Сам же говорит, что это ценный ресурс. Вон как глаза загорелись, когда услышал про то, что питомца я получил навыком.

– А тебе ещё питомцев предлагали на выбор? – Осторожно поинтересовался он.

– Да. Вепря и паука.

– Паук – это круто! У паука есть навык отравлять и парализовать врагов. У вепря навык берсерка и очень толстая

кожа, открывающая навывк брони. Зря ты взял лиса. – Сделал он неутешительный для меня вывод и покачал головой.

– А вообще, почём питомцы?

– Цены от 1000 за змею или волка, и могут доходить до миллионов. У меня, конечно, за миллион нет, но тоже иногда бывают редкие. Лис стоит чуть дороже волка, 1200–1500. Кабан – 10 тысяч, паук – 12. Теперь понял? Паук в десять раз ценнее.

– Понял.

У него в клетках сидело только несколько волков, жаба, и маленький грифон, а на прилавке были выложены разные аксессуары. От какого-то корма, до плетей и ошейников. Придётся у него что-то купить. Хотя, я и так присмотрел лисёнку вон тот ошейник, так что я останусь в плюсе.

– Интересно, прокачка твоего лисёнка будет зависеть от характера игры? Он ещё 10 уровень не получал?

– Ещё нет.

– Если постараться, может что-то и выйдет. Хотя вряд ли. Но я был бы благодарен за любую информацию, получил он навывк или нет. – Торговец сложил брови домиком и жалобно посмотрел на меня.

– Понятно. Ели буду здесь ещё, дам знать.

– Спасибо! – Обрадовался он.

Он проследил за моим взглядом. Небольшой чёрный кожаный ошейник со стальными шипами, которые чередовались по размеру.



– Ошейник с шипами – 15 золотых. – Озвучил цену мой собеседник.

– Жаль. У меня только 12.

– А знаешь что. Забирай. Только не забудь, что обещал мне.

– Спасибо! – Пришла моя очередь благодарить его.

– Понравился ты мне, да и поговорили по душам, поделились информацией. А то тут и слова ни из кого не вытянешь. Только и знают, что одну брехню из ушей в уши перекидывать.

Странное выражение, наверное «из уст в уши» будет правильнее, хотя, не важно.

Попрощавшись, я направился к выходу. Планировал задержаться здесь подольше, но с нулевым балансом здесь особо нечего делать. На счету снова ноль. Быстро я промотал заработанное непрерывными боями почти за сутки. Не осталось золота даже наведаться в местный бар. Ну хоть на людей посмотрел, и не улетел на перерождение после этого, как обычно. Хотя, ещё не вечер, нужно быть осторожнее.

Пройдя обратно от рынка уже по другой улице, ничего интересного там не увидел. Пара ночлежек, баров и магазинов, множество игроков. Выйдя из северных ворот, я бегом направился к своему хутору.

На хутор вернулся даже раньше, чем планировал. Ещё осталось время развести костёр и пожарить подстреленного по дороге жирного зайца. Лисёнок увидел или почуял меня,

как только я вышел из леса. Рванул от самого дома, кинулся ко мне на руки, и облизал всё лицо. Потом спрыгнул, и мы направились в сторону дома.

– В следующий раз пойдешь со мной. – Пообещал я ему, когда мы уже подошли ко двору.

Кажется, он запрыгал от радости, но тут же развернулся, и побежал гонять одного из домашних кабанчиков. Не знаю, чем они тут провинились, но оба кабана сразу потупили свои морды, и, семена, направились в свой сарай.

Примерил ошейник на Лиса. Тот снова обрадовался. Теперь стал выглядеть ещё опаснее – наверняка, именно так он и подумал. На самом деле, таким не казался. Размером с кошку, да и похож на кошку, если не сильно присматриваться. Чтобы выглядеть опасным, ему ещё расти и расти.

Костёр разгорелся быстро. Разделав зайца, я нанизал его на ветку орешника. Сделал две рогатины, куда можно поставить мой импровизированный вертел, и приступил к готовке. Мясо приготовилось быстрее, чем в реале. Но вот вкус и запах был ничуть не хуже оригинала. Вообще всё казалось достаточно естественным и натуральным. Запах жареного мяса, дым, который лез в глаза, треск поленьев, жирное шкварчащее мясо, мягкое и очень вкусное.

Здесь ничего не напоминает о том, что я в виртуальности. Это разве не тот рай, о котором все мечтали? Цифровое бессмертие со всеми достоинствами, и лишённое недостатков в виде старости, болезней, смерти. Только почему всё так из-

вратили, почему нужно бегать за кем-то, или наоборот, убежать от преследователей и всяких монстров? Эх! Костер навевает философское настроение и мысли.

Восемь часов вечера. По традиции, скоро пожалуют волки. Нужно подготовиться. Закрыв животных, закрыл ворота, засыпал землёй костёр.

Пришло время опробовать новое оружие, вернее новую тактику с использованием ядовитых стрел. Лабиринт в доме по-прежнему был завален и я не возлагал на него никаких надежд. Колодец тоже забит. Поднялся к себе на чердак, быстро разобрал кусок крыши в моём наблюдательном пункте, и у меня получился выход на крышу. Крыша не сильно крутая, так что можно ходить по ней, и вести наблюдение. Даже Лис свободно пробежал по периметру крыши, ни разу не оступившись и не упав.

Лисёнок повсюду был со мной, оставаться с домашними животными в безопасности он категорически отказался. Ну да, он ведь не травоядный и не домашний питомец. Он – хищник! Правда, глядя как он радостно носился по двору за бабочками, смешно виляя хвостом и хлопая ушами, закрадывались сомнения в этом. Пока, питомец напоминает мне деревенского дурачка. Такой же радостный и беззаботный. Будет ли с него толк? Надеюсь, будет. Всё равно мой, уже никуда не деться, придётся воспитывать.

Вот и волки. Главарь подошёл к дому и поводит носом, учуяв меня. Голову наверх он не догадался поднять. Стоял на

месте, удивлённо чувствуя человека рядом с собой и не видя его. Опять маленькие уровни. Скоро мне уже будет неинтересно с ними возиться. Я легко спрыгнул с крыши на землю, приказал Лису оставаться в тени и не лезть. Пусть пока на зайцах тренируется. Может, зря я так о нём беспокоюсь? Даже если он погибнет, через сутки возродится снова. Жалко его. Но опять же, он боевой питомец, и ему нужно качаться в бою! Ладно, в следующий раз разрешу ему сразиться с волком. Специально оставлю одного, и пусть сражаются как гладиаторы.

Пока размышлял, успел расправиться с тройкой волков. Их тактика не менялась, а я всё увереннее чувствовал себя с мечами, да и подросший уровень здоровья позволял мне спокойнее относиться к их атакам и терпеть укусы. Снова пустил волчью кровь, чтобы приманить моров.

Первый мор показался спустя минут двадцать. Я ждал его на крыше. Стрелы были смазаны новым ядом, и я был готов к испытаниям нового орудия.

*«Чёрный Мор 33 уровень. 760 единиц здоровья»*

Пришёл, радостно увидел волков. И принялся за еду. Бедняга, не знал, что это всё не просто так. Что его тут ждут и хотят использовать. Он повернулся ко мне спиной, и я тщательно прицелился в его шишку на голове. Выстрел. Да уж, снайпер из меня так себе. Или лук такой? Ну да, ну да... Во всём виноват лук, а не мои ловкие и тренированные руки. Стрела вошла в середину спины. Мор вздрогнул, но потом

снова продолжил ужин. Как будто комарик за спину ужалил.

Пора! Пришло время проверить бабкин бонус, который она обещала, в виде недолгого оглушения или замедления противника. Я прыгнул с крыши, и побежал к медленно оборачивающемуся на шум мору. Действительно, заторможенный какой-то. Развернуться он не успел. Я рубанул шишку на голове быстрым ударом, и он завалился рядом с волком. Шишку в сумку, стрелу аккуратно достал из спины твари, сам на первоначальную позицию. Легче лёгкого!

Сглазил! В этот раз пожаловали сразу двое.

*«Кровавый Мор 34 уровень. 870 единиц здоровья»*

*«Мёртвый Мор 33 уровень. 840 единиц здоровья»*

Облезлая кожа, в некоторых местах видны кости, и, правда, мёртвый. Только он слишком шустрый для мёртвого! Нарезает круги вокруг дома в два раза быстрее своего кровавого сородича, хоть и уровнем поменьше. На дохлых волков ноль внимания. Он ищет еду повкуснее.

А вот Кровавый не такой привередливый. Сделал пару кругов, пожал мысленно плечами, наверное, и принялся за трапезу.

Я дождался когда моры окажутся по разные стороны дома и не будут видеть друг друга, и решил начать с Мёртвого. Второй и так пока занят. Попасть по двигающейся цели оказалось сложнее. Первая стрела ушла мимо, вторая тоже. Пришлось ждать ещё один круг. Снова натянул тетиву, и, рассчитав примерную скорость движения мора, и где он бу-

дет через секунду, выстрелил.

Попал! Отлично! Резво прыгнул с крыши и только тогда удивился. Мор ничуть не замедлился, умчался по кругу, даже не заметив, что в него стреляли. Бабка подсунула мне бракованный яд, или слабый? Нужно было брать подороже. Хотя, может на этих тварей яд не так действует. Я же не говорил, на кого буду охотиться. А мне нужно прятаться, а не топтаться у всех на виду. Ведь он сейчас вернётся с другой стороны, оббежав полный круг, а я тут стою, размышляю.

Я быстро прыгнул в открытое окно, и снова занял позицию на крыше. Лисёнок сидел на прежнем месте и наблюдал за бесплатным представлением. Хоть кому-то здесь весело и интересно. Мне нужно сменить тактику. Придётся сначала расправиться с кровавым, а потом думать, что делать с метвяком.

Дождавшись, когда Мёртвый пробежит мимо кровавого, я сразу прыгнул с крыши и рванул к овой жертве, которая беззаботно сидела над убитым мной волком. Уже на ходу я натянул тетиву, и попал ему в плечо. Яд всё-таки хорош, действует моментально. Зря я на торгашку ругался. Мор медленно поднял голову, и даже начал замахиваться лапой. Но я оббежал его сзади, побрил шишку, и, не останавливаясь, рванул обратно к дому. Минус один! Времени совсем мало, сбор трофеев потом, если это «потом» будет.

Успел я как раз вовремя. Когда залез на крышу, увидел Мёртвого живого мора, стоящего с задумчивым видом над

просто мёртвым товарищем. Извилины в голове зашевелились, и он стал оглядываться по сторонам. Посмотрел в сторону леса, посмотрел задумчиво в сторону дома. Или у него нюх был слабый, хотя раз они из леса приходят на запах крови, не такой он и слабый. Или тут было много запахов, которые сбивали его, да и я натоптал тут порядочно за несколько дней проживания.

В течение еще пятнадцати минут я наблюдал за мертвяком все с той же позиции. Тварь начала последовательно увеличивать радиус поиска, описывая круги вокруг моего наблюдательного пункта. Потом, поняв, что запах при расширении теряется, начал опять сужать круг. Сузил его до размера дома. Энтузиазм у твари очень нездоровый. Без сомнений, настроена она серьезно и не успокоится, пока не отыщет того, кто стоит за всем этим. Это опасный противник.

Я стрельнул несколько раз, попал два из трёх. Мор не обратил на мои попадания никакого внимания. Яд не действует, ямы нет, лабиринта нет. Да, ничего хорошего. Исход схватки предсказуем. У меня закончатся стрелы, и я буду сидеть здесь до утра. Или он, наконец, догадается, где я и как ко мне добраться.

Догадался. Поднял голову. Посмотрел прямо на меня безглазой мордой и завыл, как волк, только хрипло и покашливая, как будто курильщик с 40-м летним стажем. И ломанулся к стене дома. Я успел выстрелил, уже почти в упор, попал ещё дважды. Осталось шесть стрел. Стена не выдержи-

ла, проломилась, внутри дома раздался звук разрушения, и я чуть не упал с края крыши. Монстр выбежал с другой стороны, пройдя дом насквозь. Оббежал полукруг, и остановился прямо напротив меня. Лови. Три стрелы ушли прямо в грудь. Одна встряла в открытую кость и сломалась. Он стоял и молча смотрел на меня. Устал? Или яд начал действовать. Всё равно выбора у меня нет. За пару часов он разрушит дом и доберётся до крыши.

Выпустив оставшиеся три стрелы, я спрыгнул к нему. Мор замедлился, правда, не на много, но яд начал действовать, и это давало мне шанс. Достав мечи, я кинулся к нему. Поднырнув по его лапу, оказался у него за спиной, хотел срубить шишку на голове, но он резко обернулся, и с размаху ударил меня в грудь. Я отлетел в сторону и упал. Перекатился и вскочил на ноги, приготовился к атаке.

Мор шёл ко мне, прихрамывая, а на его ноге, сзади, на ахиллесовом сухожилии, висело что-то чёрное, и мотылялось из стороны в сторону. Лисёнок! Я же дал команду сидеть на крыше. Мор подошёл ко мне, и стал напротив. Наконец, заметил, что ему что-то мешает, и ударом здоровой лапы, отправил моего питомца в сторону колодца. Мы снова сразились. Он попытался меня ударить, всё ещё немного замедленно, а я умудрился полоснуть его по ноге дважды, туда, где секунду назад висел мой зверёк. Не просто так же он туда целился, волки и лисы чувствуют слабые места противника. Не просто. Нога мора подвернулась, и он упал на



колени, а я очутился у него за спиной. Теперь его голова находилась напротив моей, демонстрируя мне самое уязвимое место монстра. Чавкающий звук отрезанной шишки, и тварь валится на землю.

Снова удача, или всё-таки это норма? Ведь бой был хороший, и на равных. И он не поскользнулся на банане и не умер от неожиданности. Не важно. Считаю, победа заслуженная.

Прибежал хромающий лисёнок, уткнулся мне в руку горячим мокрым носом.

– Молодец! Ты всё сделал правильно. – Ругать я его не стал, просто потрепал маленького бандита по мохнатой голове. Он и, правда, молодец. Боец!

## Уровень 25

*«Поздравляем! Вы достигли 25 уровня»*

Не поленился, открыл интерфейс и проверил. Даже не 25-й, а почти 28-й. Видимо, оповещения не приходят в разгар битвы или чего-то важного, чтобы не отвлекать игрока. Так что получить 25-й я мог ещё после прошлого мора или даже позапрошлого.

Совсем скоро 30-й, и я уже не так быстро буду скатать вверх по карьерной лестнице. Или нужно будет ещё качнуть Убийцу великанов и титанов, и бить монстров гораздо выше себя, если такое вообще возможно и дальше. Посмотрим.

*«Три навыка на выбор:*

*Вы много стреляли в этот раз.*

***Скорость стрельбы из лука*** – пассивный навык. Увеличивает на 10% скорость стрельбы.

*Вы отлично стреляли из лука, но Вам не хватает меткости.*

***Меткость*** – активный навык. Можно послать одну стрелу точно в наметенную цель. Перезарядка 3 часа. Максимальная дальность до цели 200 метров.

***Усиление стрел*** – активный навык. Можно усилить одну

*стрелу перед выстрелом. Перезарядка умения 10 минут.*

*Усиления на выбор:*

*Яд – отравляет цель ядом и замедляет её.*

*Огонь – наносит единоразовый дополнительный огненный урон (высчитывается по формуле: уровень игрока  $\times 2$ ).*

*Бронебойность – с вероятностью 50% стрела пробьёт усиленные типы поверхности, будь то кожа, камень, дерево, кость, металл (толщина брони на пробитие в см по формуле: уровень игрока  $\times 0,1$ ). Не действует на магические типы защиты и брони.»*

Скорость стрельбы – вещь хорошая, когда у меня будет сотня стрел, пока же она не нужна. Да и маленький прирост всего в 10 процентов погоды сейчас не сделает.

Меткость – хорошая навык, только вот перезарядка в 3 часа смущает, и отсутствие глаз у Морю. А так бы было неплохо, за 200 метров попасть Морю в глаз и прикончить его.

Усиление стрел. Ядом – неплохо, огнём – не уверен. А вот бронебойность – это то, что нужно. Можно запустить в лоб Морю, да и не только ему. Плохо, что только 50% и то, что он не будет стоять на месте, и ждать когда я прицелюсь. Значит, нужно не бросать тренировать меткость и купить хороший лук. И если я правильно понял формулу, на сотом уровне я смогу легко пробивать броню в 10 см. Неплохо, это ширина ладони, даже очень неплохо, даже танк можно пробить, правда сомневаюсь, что здесь есть танки. Беру бронебойные

стрелы.

Как только взял этот навык, в интерфейсе увидел возможность поставить его использование автоматически. То есть, каждая моя стрела будет выпущена с бронебойностью, как только навык перезарядится. Пусть будет так. А если что, следить за перезарядкой можно, и отключать или подгадывать выстрелы под неё, когда она понадобится. Удобно.

*«Хитрый Лис Яр / 27 уровень / Человек-Охотник»*

*Сила – 5*

*Ловкость – 17*

*Выносливость – 8*

*Здоровье – 530 единиц*

*Жизни – 2 шт.*

*Уникальные навыки:*

*Регенерация уровень 1*

*Убийца великанов уровень 1*

*Питомец уровень 1*

*Усиление стрел уровень 1*

*Питомец.*

*Вид – Лис Шибу*

*Кличка – Лис*

*Уровень – 10»*

*«Поздравляем!*

*«Ваш питомец получил 10 уровень»*

*«Вы получаете право выбрать уникальный навык питомцу»*

*«Три навыка на выбор:*

**Скрыт** – скрывает все характеристики для других игроков и существ. Никто не сможет узнать, что это за зверь, какого он уровня, и кто хозяин. Вся информация о нём будет скрыта. Остаётся только кличка питомца, которую Вы ему дали.

**Охотник** – если питомец крадёт к цели сзади, то становится абсолютно бесшумным.

**Разведчик** – на карте игрока появятся обозначения монстров и всех живых существ, которых обнаружил питомец. *Внимание!* Обозначения не в реальном времени. Если Ваш питомец обнаружил монстра а потом потерял его из виду, обозначение монстра останется на карте там, где существо было замечено в последний раз. Реальное его местонахождение может быть совсем иным.»

Хм. Что взять, Скрыт или Разведчик? Непростой выбор. Разведчик – это разумный выбор, у меня будет пара дополнительных глаз. Но Скрыт – слишком необычно звучит. Зачем скрывать информацию о питомце? Для чего это? Какой-то подвох, или я ищу двойной смысл там, где его нет?

Пусть будет «Скрыт». Может и пожалею, но уже поздно менять. Пусть у меня будет тайный питомец.

Я оглядел поле боя. Нужно быстрее собрать трофеи и стрелы, пока новые гости не пожаловали. Удалось собрать 12 стрел, шишки и клыки. Три стрелы потратились на трёх монстров, нужно быть аккуратнее.

С тремя Морами я справился за два часа. Путём нехитрый вычислений, можно сделать вывод, до утра успею набить ещё штук двадцать. Наберётся их столько в здешнем лесу? Много опыта за них уже не получу, ведь я скоро сравняюсь с ними по уровню, но 200 золотых от продажи шишек заработать сумею, плюс добуду клыки. Но это если они будут приходить в том же количестве и с такой же частотой. А как будет на самом деле, посмотрим. И желательно, без мертвяка. С мертвяком пришлось повозиться дольше всего, и вся надежда на то, что их тут немного. Вот если бы только обычные захаживали, было бы просто замечательно.

Все мои расчёты и планы, как всегда, не оправдались. За следующий час ни одно мора не показалось. И я стал скучать. Отдал команду Лису охотиться на кроликов, пусть хоть он покачается. Хотя, он уже десятый, так что должен справиться и со слабым волком. Но и тут есть опасность, волки ходят по трое, как я успел заметить.

Ещё полчаса наблюдений ситуацию не поменяли. Ни волков, ни моров, ни каких-либо других хищников. Скоро полночь, и нужно что-то делать. А ведь у меня есть паучья ферма. Можно заглянуть в первый дом и проверить мой серпентарий или инсектарий, не помню точное название. Не хоте-

лось этого делать, как вспоминаю мою первую встречу с паучихой, так сразу мурашки по коже начинают бегать. Не люблю пауков. Гляну одним глазком, на сколько они выросли, может что-то выйдет из этой затеи. Может с них дорогие трофеи выпадают? Нужно попробовать.

В дом с пауками я заходил очень осторожно. Оглядывая каждый угол, присматривался к каждому тёмному пятну, заглядывал в каждую щель. И перед тем, как открыть люк в подвал, прошёлся по дому ещё раз с начала и до конца. Не хотелось бы, как в прошлый раз, оглянуться и увидеть вер паучьих глаз перед собой. Уже стоя над крышкой люка в подвал, меня насторожило лёгкое движение в окне или упавшая на него тень. Осторожно ступая на деревянные половицы пола, я подошёл к окну и выглянул.

*«Старая Хозяйка Хутора 71 уровень. 1060 единиц здоровья»*

Да ладно! 71 уровень! Да я с мором 34-го уровня еле справился. Куда мне 71-й?

Старая бабка, вернее зомби или живой труп, не знаю что правильнее. Голый торс, порванная белая юбка. Дряхлая кожа, обтягивающая кости и высохшие мышцы, живот был утоплен и почти прилип к спине, торчащие под кожей ребра, нижней челюсти не было, вместо неё висел длинный красный язык. Глаза были на месте, а вот носа не было, толь-

ко треугольная дырка вместо него. Серые волосы свисали до плеч, и были задорно украшены на голове зелёным веночком из трав и цветов. Причём, веночек был, в отличие от самой старухи, на удивление, свежим.

Её старые сморщенные пальцы заканчивались длинными, звериными когтями. В правой руке Хозяйка сжимала большой серп, который был то ли ржавый по кромке лезвия, то ли в кровавых пятнах. Уверенным шагом она шла прямо к двери дома, в котором я нахожусь.

Я попал! Сражаться с ней бесполезно. Можно улизнуть через заднюю дверь, но я уже не успевал. Входящая дверь закрипела. Оставалось ещё несколько вариантов. Вступить в бой, потратив ещё одну жизнь, и храбро улететь на перерождение. Прыгнуть в окно, наделать шума, вступить в бой, и закончить так же, как в первом сценарии. Или притаиться до поры в соседней комнате. Пока попробую третий вариант.

Увидев её поближе, я чуть не замарал штаны от страха. Как она меня сразу не заметила, не понимаю. Притаившись и, кажется, даже не дыша, я продолжал вести наблюдение за ней из другой комнаты. Старуха была высокой, если бы не её сутулость, ей бы пришлось пригибаться, чтобы не биться головой о потолочные балки. Она стала посреди комнаты, огляделась, потом посмотрела вниз, на крышку люка. Небрежным движением откинула в сторону ковёр, и открыла подвал.левой рукой потянулась к тёмному отверстию, и поманила пальчиком.



Из подвала вылезло семь пауков, расселись вокруг старухи и замерли. Она оглядела их внимательно, выбрала самого жирного, 18-го уровня, и снова поманила его. Затем оглядела остальных, крутанула своим серпом, и раздавила их одним желанием, превратив в грязные, мокрые кляксы на полу. Взмахнула серпом ещё раз, и грязь исчезла. Довольная своей работой, направилась с оставшимся пауком в спальню. Хорошо, что не в мою, в соседнюю. Не знаю, что они там собрались делать, и не горел желанием узнавать, проход спальни был задёрнут шторами. А у меня появился шанс незаметно сделать отсюда ноги.

Тихо выбравшись из своей спальни, я направился к задней двери. Аккуратно вышел, прикрыл её за собой и выдохнул. Бежать в лес или спрятаться на чердаке, в своём укрытии? Что это за Хозяйка? Она бывшая хозяйка дома, или всего хутора? Будет заходить в каждый дом с проверкой?

Наверное, лучше переждать в лесу. Сейчас там казалось более безопасней. Я выглянул за угол дома, и увидел трёх волков, сидящих на пороге и преданно смотрящих на дверь. Понятно. Щеночки ждут хозяйку.

А вот добежать до леса незамеченным, у меня не выйдет. По хутору шастало ещё две тройки волков, и они просматривали всю территорию. Попадись я одной тройке, они поднимут тревогу и остальные подтянутся и прибегут на помощь. Оставалось перебежками добраться до моего чердака. До второго дома сейчас можно добежать незаметно, дорога

к нему находилась в слепой зоне волков.

Добежав, я присел под окнами, за невысоким заборчиком и спрятался за каким-то кустом. Из двери покинутого мной дома снова вышла старуха, и направилась в мою сторону в сопровождении волков. Через пару минут она вошла и в этот дом. Что ей тут нужно? Спустя несколько минут, любопытство взяло верх, и я осторожно заглянул в окно. Она стояла над трупами зомби и вливала в их рты белый туман, который шёл прямым из её разинутой пасти.

Рваными угловатыми движениями, сначала покачнувшись и встал на ноги один из мертвецов, затем его подруга. Зомби уставился пустыми глазницами прямо на меня сквозь окно. Вот и конец. Сейчас поднимет шум, и эта бабка разберётся со мной очень быстро. Или натравит на меня своих волков...

Медленно тянусь секунды, но тревоги всё не было. Точно! Он же слепой как крот, как я забыл это? Говорят, от страха трясутся коленки и подкашиваются ноги. У меня было не так. Липкий страх выходил ручейками пота, которые скатывались по моей спине и бокам. Я выругался про себя и промокнул подмышки своей же рубашкой. Чем сильнее я потею, тем больший запах от меня исходит. А тут целая свора волков. Но перестать меньше потеть, по команде, я не мог.

Пути побега к лесу по-прежнему были отрезаны. Только маленькая дорожка к третьему дому снова оказалась вне зоны просмотра. И я развернулся и побежал туда. Откуда-то прибежал мой Лис. Как он умудрился прокрасться сю-

да незаметно? Вот кто мастер маскировки.

Лисёнок молча следовал за мной. Мы вместе ворвались в дом через центральный вход, забрались по завалам на чердак. Сюда-то она точно не полезет, не с её ростом этим заниматься. Да и есть надежда на то, что в разрушенном доме она не будет никого оживлять, тут же никого не было, когда я пришёл в первый раз. Уже было примерно понятно, что она делала. Восстанавливала порядок на хуторе, возвращая жильцов.

Я прильнул к смотровому окошу и наблюдал. Хозяйка вышла из второго дома, видимо, закончила наводить там порядки. Взглянула в эту сторону, что-то скомандовав волкам, указав им направление серпом, и двинулась сюда.

– Старая карга! – Прошептал я, чтобы немного расслабиться, но это не помогло.

Зачем я вообще всё это делаю? Может обратиться к администрации, потребовать объяснений. По какому праву я тут вообще нахожусь, где меня прятали 70 лет, и так далее. Чего я тут вообще в игры играю, трясусь над бонусными жизнями, зарабатываю опыт? Почему я расходую свои нервные клетки, да и чего я вообще переживаю? Решено. Терплю до первой смерти, как только умираю, сразу заканчиваю, и требую у администрации объяснений. Хватит игр. После принятого решения, стало немного полегче.

Старуха подошла к дому, и начала водить серпом перед собой. Дом тут же пришёл в движение. Стены двигались,

балки становились на место, сломанные доски принимали первоначальную целую форму. Минут пять дом скрипел, шатался и ходил ходуном, потом так же резко затих. Ведьма, или кто она там была, развернулась, и направилась в сторону леса. Дело сделано.

Всё оказалось проще, чем я думал, меня не заметили и вообще не догадались о моём присутствии. Я прислушался, показалось, или действительно откуда-то доносится тихий голос? Несколько голосов. Аккуратно ступая по чердаку, я нашёл щель в полу, и опустился на колени перед ней. Подо мной, в центре комнаты, стояли стройные черноволосые девушки, одетые в длинные белые ночнушки до самого пола. Три нимфы.

*«Нимфы Воды 33 уровень. 630 единиц здоровья»*

Нимфы – это хорошо. Они ведь добрые и не агрессивные, правильно? Девушки закончили беседу и дружно вышли из дома во внутренний двор. Я перебежал к заднему окошку, которое восстановилось вместе с частью крыши. Теперь становится понятно предназначение того большого колодца, который восстановился целиком, как и всё остальное после действий Старой Хозяйки. Он как-то связан с нимфами.

Девушки опустили в колодец ведро с водой, потом подняли его за верёвку и начали пить по очереди. Пили прямо так, из ведра, очень аккуратно и трепетно, как будто придержи-

вались какого-то ритуала. Напились, потом умылись, потом принялись обливаться. Одного ведра не хватило, они опустили ведро ещё раз и повторили ритуал с обливанием.

Мокрые сорочки прилипали к телу, и в лунном свете были почти прозрачные. Был виден каждый изгиб молодого и фигуристого женского тела. Упругая и вздернутая грудь у одной, налитая и тяжёлая у второй, и небольшая, но ярко выраженная у третьей. Тонкие талии, в меру широкие бёдра. Нимфы были очень привлекательные. В какой-то момент, мне даже стало стыдно подглядывать за ними, и я на мгновение отвернулся. Посмотрел на осуждающую морду лисёнка, но потом, убедив себя, что так нужно для дела, снова вернулся к наблюдению. Мне было интересно, чем это всё закончится, а не то, как они выглядят. А закончилось всё внезапно и неожиданно, когда я уже не ожидал этого.

Нимфы резко стянули свои мокрые одежды через головы, в мгновение преобразившись из милых и красивых девушек, в монстров с большими хвостами и перепонками между пальцев рук. Синеватая кожа с чешуйками, длинные пальцы на руках с кожаными вставками между ними, глубоко посаженные глаза, вместо носа по две дырки, и огромная, в пол лица, зубастая пасть, как у глубоководной рыбы. Только волосы остались прежние. Больше ничего не напоминало о человеческом теле.

Они противно запищали, издав что-то похожее на ультразвук, и по очереди прыгнули в колодезь, одна за другой.

Странно, я думал, что забил его трупами моров, и они там сидят как пробка. Наверное, старуха и внутри колодца навела порядок.

Ещё одно подтверждение моей гипотезе, ведьма навела порядок на хуторе, восстанавливала дома, поселяла жильцов. Интересный хутор, интересная подача и возобновление локации. Интересно, что курили дизайнеры локаций, и кто придумывал этих существ? А ещё интересно, что мне делать? Сидеть тут до утра, а потом отправляться в Серую зону, или идти в город прямо сейчас? Сидеть здесь смысла нет, есть подозрения, что нимфы под утро вернуться, и тогда, покинуть этот дом будет проблематично. Значит, нужно идти сейчас.

Тихо спустившись с чердака и захватив своего четвероного друга, я припустил в лес. Неплохо бы добраться до города, снять комнату, на время перехода в Серую зону и обеспечить своему тельцу безопасность.

В город мы добрались почти без приключений. Несколько стычек с волками, со стаей лисиц и с одним кабаном не доставили никаких неприятностей. И даже довелось сразиться с одним зомби, непонятно что потерявшим в лесу. Обычный и совсем нестрашный, после всего пережитого мной, зомби 30-го уровня, быстро был отправлен на корм лесным червям, и через два часа я уже стоял перед закрытыми воротами поселения. Ну да, логично. На время, когда монстры гуляют тут

и там, ворота нужно закрывать. На стук, вышел заспанный недовольный охранник, и пробурчал в смотровое окошко в дверях, что до самого утра не имеет право открывать ворота.

– Дружище, ну нет у меня денег. На нуле я.

– А что есть? – Сразу проснулся охранник, и принялся оглядывать меня с новым интересом.

– Есть клыки мора. Пойдёт?

– Давай. – С неохотой согласился тот, и высунул протянутую руку из маленького окошка ворот.

– Но смысла тебе всё равно сюда спешить не было. Если у тебя нет денег, ты ни в таверну не попадешь, ни комнату снять не сможешь. А торговцы, только с семи утра начнут торговлю. Так что и продать ты ничего не сможешь. – Довольно подвёл он итог своим умозаключениям.

– С тобой же я договорился. Значит, и с остальными договарюсь. – Резонно возразил я, чем заметно испортил ему настроение.

Что-то недовольно буркнув на прощание, он удалился в сторожевую коморку. А я направился в один из домов, на котором ещё прошлый раз увидел надпись «Есть свободные комнаты». На стук вышла пышная, розовощёкая хозяйка, не показывая, довольна она ночным гостем, или нет.

– Есть комнаты? – Сразу поинтересовался я.

– Есть.

– Денег нет. Но есть клыки волков и моров.

– Отлично. Заходи.

Ну вот видишь, безымянный охранник, а ты переживал.

– Твоя комната номер 13. Надеюсь, ты не суеверный.

– Ни капельки. Хоть 666, хоть 444. Лишь бы кровать была.

– Кровать есть. – Обрадовала меня хозяйка. – Можешь

уходить в Серую зону или в реал, у нас тебя никто не побеспокоит. А твоему питомцу могу дать кусок мяса, бонусом, у меня с ужина в погребе остался. Милый он у тебя.

Она наклонилась и потрепала Лиса по голове. Тот даже не рыкнул на неё, паршивец. На меня рычал в первый раз, а тут строит из себя милашку.

– Странный он у тебя. Только кличку и вижу. Ни уровня, ни характеристик.

Ну и хорошо. Значит, навык работает.

Горсть клыков перекочевала из моей руки в руку хозяйки, в счёт оплаты. Мы дождались обещанного куска мяса, и поднялись по деревянной лестнице на второй этаж. Я завалился на единственную кровать, а лисёнок рядом на полу, покусывая подарок от хозяйки отеля. До перехода в серую зону оставалось пару часов. Кроме как дожидаться этого времени здесь, других вариантов мне в голову не приходило. Хотя, я могу перейти в Серую зону прямо сейчас, но тогда сместится мой график, который так удачно совпадал с графиком монстров. Они заканчивают свою активность в 6 часов утра, и у меня приходит время Серой зоны. Могу перейти сейчас, и пробыть там 10 часов, тогда график не сломается.

Но что-то придумывать, высчитывать и выстраивать но-



вый график, я был не готов. И вообще, неудобная штука эта Серая зона. Неужели за столько лет не смогли что-то более разумное придумать? Или это специально так...

В Серой зоне я даже не стал выходить из кокона. Тупо проспал большую часть отмеренного срока, а остальное время пролежал и тарасился в серый потолок, вспоминая свою прошлую жизнь, и пытаюсь найти ответы на личные вопросы. Спешить было некуда. Может у меня Серая депрессия? Есть такая? Или может, у меня просто не было ни одного золотого, чтобы зайти в кафе или оплатить доступ к терминалу. А в долг я просить ни у кого не хочу, да и не факт, что мне кто-то даст. Вот появилось время, можно было обстоятельно сесть за терминал, составить претензию администрации, задать им парочку вопросов... Ладно, отложу до следующего раза, как только появится хотя бы пяток золотых.

Захотелось вернуться на хутор, поиграть вместе с лисёнком, потренировать его, потрепать по чёрной голове... Незаметно для себя, уснул снова. Проснулся от сработавшего в капсуле таймера, который сигнализировал, что я могу выходить в виртуал. Как будто я сейчас не в виртуале. Ну да, нужно соблюдать видимость того, что мы, якобы, в реальном мире. Опустил крышку своей капсулы, оказавшись в полной темноте, и закутился в водовороте, плавно покачиваясь на волнах. Именно такое создавалось чувство при входе в Игру из Серой зоны. Наверно, в реале так входят в наш мир жи-

вые люди...

Вышел из комнаты, на первом этаже встретился с хозяйкой. Она мило улыбнулась, поздоровалась, предложила чашечку травяного чая. У них ко всем постояльцам такое отношение, или только ко мне? От чая не отказался. Хозяйка хотела составить мне компанию, но её срочно позвали на кухню. Убежала. А я допил свой чай в тишине, и вышел с питомцем на улицу.

В ближайшей торговой лавке сдал всё своё добро, добытое из монстров. Стал богаче на 35 золотых. Не густо, но и не пусто. Задумался, прикупить ли ещё стрел, но решил, что пока хватит. Зашёл на аукцион, и купил три карты местности по золотому. Теперь у меня карта открыта ещё больше. По карте проследил дорогу к большому городу. На ней так и было написано: «Большой город Серая Скала». Город в котором я был сейчас, был обозначен как маленький. Понятно. Значит, нужно идти в большой, в них всегда интереснее и больше возможностей. Он стоял на перекрёстке четырёх дорог, значит это действительно популярный и многолюдный город. Интересно посмотреть, что там. Какие там люди, монстры. Может там что-то поинтересней, правда, я и сам не знал, что я ищу.

– Пошли, дружище. Здесь нам делать нечего. Нужно покорять новые горизонты. – Обратился я к своему лисёнку, который с важным видом вышагивал рядом.

Выйдя на этот раз через южные ворота, мы двинулись по широкой оживлённой дороге в Серую Скалу. По дороге весело шагали игроки, ехали торговые повозки и в одну и в другую сторону. Просто по дороге идти было скучно, и мы с лисёнком свернули в лес. Там будет однозначно веселее, да и глотать дорожную пыль не придётся. А если получится, я до города успею взять 30-й уровень, ведь осталось совсем чуть-чуть.

С самого края никого не было, пришлось углубиться, ища приключения на свою пятую точку. Ни волков, ни лисиц, ни даже зайцев. Скучно. Углубился ещё. Дал команду лисёнку бегать кругами, и в случае нахождения потенциального противника, прибежать и доложить. Чего я заговорил с ним по-армейски, без понятия. Но он меня понял, и умчался на разведку. Через пять минут прибежал, и указал мордочкой в сторону юга-востока, почти по пути. Ну и отлично.

– Веди! – Уверенно сказал я и последовал за ним.

Несколько раз он выводил меня на одиноких волков, которые совсем не радовали уровнем, и были какие-то сонные. Один раз вывел меня на Вепря 35-го уровня. С ним пришлось действовать аккуратно, помня предостережение о его броне от торговца питомцами. Опасаясь, что промахнусь стрелой, или моя бронепробивная способность сработает или не сработает с вероятностью в 50%, долго целился, и выстрелил.

Способность сработала. И выстрел попал, наконец, туда,

куда я целился. Это первый раз на моей памяти. Убил кабана с одного выстрела в затылок. Да я непобедимый снайпер, оказывается, правда, если подкрасться к цели сзади очень близко, если очень долго целиться, если умудриться попасть, и нужно чтобы перезарядился навык, а ещё и сработал. Ого! Как много «если». Радости сразу поубавилось.

– Ищи дальше, мой маленький следопыт! Давай только в этот раз что-то покрупнее. И волков не ищи больше. Какие-то они чаморошные...

Лисёнок выполнил всё в точности, как я заказывал. Правда, нашёл не монстров, а игроков. Одну девчонку 35-го уровня, и троих парней от 31-го до 33го уровня. Вот только они были по разные стороны баррикады. Трое парней атаковали одну девушку. В чужие разборки я вмешиваться не люблю, никогда не знаешь, на чьей стороне правда, и у каждого есть своё мнение и взгляд на ситуацию со своей стороны. Но тут и так было всё понятно. Тройка парней решила поправить своё материальное положение, используя численное преимущество. Нехорошо!

Пока я размышлял, девчонка, стоя в центре открытой поляны, точным выстрелом из лука уложила первого из тройки. Двое других чертыхнулись и залегли в траве. Странное решение, при том, что девушка прекрасно видела, где они залегли, и могла стрелять даже наугад. Что она и сделала. Видимо, битва у них шла давно. Я успел заметить, что здоровье у всех было сильно просажено. Любой выстрел или попада-

ние как с одной, так и с другой стороны, будет последним.

В подтверждение моих мыслей, второй из тройки вскрикнул от попавшей в него стрелы, и улетел на перерождение следом за своим товарищем. Мы с лисёнком стояли на краю поляны, за толстым деревом, и наблюдали за схваткой. Занимательно и поучительно, интересно наблюдать со стороны за действиями других игроков. У третьего парня сдали нервы, он вскочил и запустил сразу два огненных шара в сторону соперницы, за что и получил стрелу в сердце, которая поставила точку в их противостоянии.

У девчонки тоже не было шансов увернуться от шаров. Я прекрасно помнил, как они преследуют свою цель, с помощью встроенного автонаведения. Был шанс, что это другие, более простые, или работающие на другом принципе. Ответ на свой вопрос я так не узнал. Лучница повела перед собой рукой, и спокойно повернулась к шарам спиной, наклонившись, чтобы подобрать что-то с земли, и не пытаясь уклониться или сбежать.

У неё за спиной, прямо перед шарами появилась голубоватая мерцающая полусфера, ростом с человека, и чужая магия, не причинив девушке никакого вреда, рассыпалась яркими искрами. Полусфера мигнула несколько раз и растворилась в воздухе. У девчонки железное самообладание. А вот здоровье ей необходимо восстановить, у неё осталось всего 19 единиц. Один слабенький удар или укус, и она тоже отправится вслед за своими недавними противниками.

Моё вмешательство больше не требовалось, всё хорошо закончилось и без меня. Не для парней, конечно. Я собирался тихонько отступить назад в лес, и заняться тем, чем занимался до этого. Новые знакомства я заводить не планировал, как и привлекать к себе внимание.

Вот только ветка под ногами так не думала. Вот почему так? Хожу по лесу или по деревянному полу как слон, не забываясь о тишине. И ни одна ветка не хрустнет, ни одна половица не скрипнет. А стоит захотеть ступить бесшумно, как все ветки начинают хрустеть, а половицы скрипеть. Хотя, это же игра, может так специально сделано? Может. Вот только мой лисёнок так не думает. Он с неммым укором переводил взгляд то на меня, то на ветку под моими ногами.

«Как так, хозяин? Как так?» – говорил его осуждающий взгляд.

Я успел услышать знакомый звук натягиваемой тетивы, поднял взгляд и, каким-то чудом, отклонил голову чуть в сторону. Какая-то доля секунды, и на поляне бы лежало уже на одного парня больше. Стрела, разворотив толстый слой коры, вонзилась прямо в дерево позади меня, с твёрдой и жёсткой вибрацией. А ведь это могла быть моя голова!

– Дура, что ли? – Поинтересовался я, покрутив при этом пальцем у виска. – Так и убить можно!

Я рассердился, развернулся назад, протянул руку к вибрирующей в дереве стреле и сломал её. Пусть знает! Скрываться и аккуратничать больше не было смысла, и я решил

не убегать в лес, как трусливый зайчик, а просто пройтись по краю поляны.

*«Лоуэль Эль Разящая / 35 уровень / Эльф-рейнджер»*

Для друзей, наверное, Лоу или Эль. Повезло с ником. Без цифр и более-менее симпатичное и созвучное имя.

Я не спеша продвигался по краю поляны, поглядывая в её сторону. Мало ли, что можно ещё ожидать от этой нервной или сумасшедшей. Странно, но она была сильно напугана, как будто увидела монстра, призрака или старого врага. Гораздо сильнее, чем до этого, сражаясь с тремя противниками. Даже не так, до этого она вообще не выглядела испуганной. Может, сожалеет о своём опрометчивом выстреле в мирного прохожего, одумалась? Что ещё её могло так напугать? Уж точно не я, мы с ней раньше не встречались, я бы запомнил.

Большими круглыми глазами она следила за мной и ждала какого-то подвоха. Зря я сюда пришёл, не получалась у меня наладить контакт с местными, и не стоило пытаться. Нужно было сразу уходить, как только увидел игроков.

– Не подходи! Второй раз я не промахнусь! – Предупредила она, и чуть подняла лук, показывая, что готова пустить его в дело.

Точно сумасшедшая, от таких нужно держаться подальше и стараться не поворачиваться спиной. Или это я такой страшный, что меня все боятся? Та нет, в городе ведь хозяйка отеля явно строила мне глазки. Может, её напугал мой

питомец? Кстати, куда он делся? Лучница неотрывно следила за мной, а лисёнка даже не видела, скорее всего. Значит не он.

– Я не собирался подходить, но если ты не опустишь лук, сама умрёшь секунд через пять. – Не стал отмалчиваться я.

– Ты даже не успеешь поднять руку, не то что приблизиться ко мне или что-то ещё сделать. – Лоуэль горько усмехнулась.

– Я – нет. А вот он успеет. – Кивнул я ей за спину.

Сзади к ней по траве бесшумно приблизился черный силуэт очень похожий на одного моего знакомого лиса. Молодчина. Как он так быстро оббежал и зашёл ей за спину? Да ещё и так вовремя.

Лучница услышала тихий рык за спиной и опустила лук.

Рык прекратился.

– Вот видишь! Мне и не нужно ничего делать. С твоим уровнем здоровья, ты даже с плюшевым медведем не справишься. – Я не упустил возможности кольнуть её.

– Что тебе нужно от меня?

– От тебя? Вообще ничего. Просто хочу пройти мимо и не получить стрелу в спину. Да и не только в спину, в ногу тоже было бы неприятно.

– Только пройти? – Недоверчиво спросила она.

– Да. Ах, да! В какой стороне ближайшее поселение? Не подскажешь? – Это я уже спросил просто так, чтобы сбить её с толку и немного отвлечь от планов выстрелить в меня.



– Там. – Она растерянно указала себе за спину. – Восемь километров в ту сторону. Или туда, – снова показывает рукой, как раз туда, куда я и направляюсь. – Там большой город Серая Скала.

– Отлично. Спасибо!

Я обошёл её по широкой дуге, и скрылся в лесу. Как только зашёл за деревья, позвал лисенка и взял чуть левее, боясь получить стрелу наугад. Остановился и, на всякий случай, прислушался, не крадётся ли она за мной.

Никто не крался. А вот тихие всхлипывания в тихом лесу были слышны мне даже на таком расстоянии. Необычные для леса звуки слышно далеко.

Она плачет? Придётся вернуться. Не люблю, когда девочки плачут. Потрепал своего питомца, и медленно пошёл назад. Эльфийка сидела спиной ко мне на пеньке, опустив голову и уперевшись лбом в свои же колени. Лисенок подбежал к ней, постоял, посмотрел, наклонил голову набок и неожиданно потянулся к девушке и лизнул её в щёку. Лоуэль встрепенулась, растерянно взглянула на моего питомца, протянула руку и погладила его. Эй! Ты там не балуй! Ты же мой лисёнок.

– Какой хороший! – Донеслось до меня.

Золотой браслет – значит, оригинальная внешность. Черные длинные волосы, бледная кожа, высокая, стройная и фигуристая. Симпатичная. Погоди, а как же смена цвета браслета при незначительном изменении внешности? У неё дол-

жен быть серебряный браслет. Я пригляделся к её ушам. Никаких эльфийских ушей не было, значит, она всё-таки ничего не меняла. Просто выбрала себе расу эльфа, оставив внешний вид персонажа без изменений. Так можно было? Наверняка. У неё же вышло.

– Чего ревёшь? – Не придумав ничего лучше, спросил я.

– У меня не осталось жизней. За пять дней меня отправили на перерождение три раза. Я не думала, что в начале игры будет так тяжело. Изучила все правила, все форумы, секреты и подсказки, как лучше действовать, как качаться. Думала, будет просто, а сама не могу продвинуться дальше 35 уровня. Мне очень нужно прокачаться до двухсотого! Очень! Мне нельзя больше умирать. Придётся начинать с начала, и будет штраф на прокачку. Я не успею.

Это же надо, насколько тогда агрессивный этот мир или игроки, что я сразу умер два раза, а она умудрилась умереть трижды.

– От игроков все три раза? – На всякий случай уточнил я.

– Да.

Я так и подумал. Монстры и звери здесь не такие опасные, как обычные люди.

– Попей, поешь, восстанови здоровье. Я могу подождать здесь, пока ты восстановишься. – Сжалился над ней я.

– У меня всё закончилось.

– Лечение, регенерация, восстановление? Что-то похожее есть?

– Не успела прокачать. Были более важные навыки.

– Ну, как видишь, в этой ситуации нужны как раз они.

Она перестала плакать. Успокоилась, поглаживая моего пушистика. Вытерла слёзы, но смотрела на меня всё ещё с опаской. Серьёзное бледное лицо, смотрело на меня снизу вверх, ожидая моего приговора.

– Ладно! Пошли со мной. Я прикрою, если что. Держись на пять метров позади, чтобы в случае чего, не атаковали тебя первую. И давай поторапливайся. Эти, – я кивнул на тела игроков, – могут вернуться сюда скоро. Добить тебя или забрать свои вещи.

Даже обыскивать их у нас не осталось времени.

– А ты, – обратился я к питомцу, – давай на разведку, и предупреждай, если что.

Лоуэль подскочила с пенька, и стала ка послушный солдатик. Лис побежал вперёд, я за ним. Минут пятнадцать мы шли ускоренным темпом, пока я резко не остановился. Эль так же резко замерла позади меня. До этого момента, я не слышал, как она двигается за мной. Даже пришлось несколько раз оглядываться, убедиться что она не отстала и не сбежала. Двигалась она бесшумно.

– Замри! – На всякий случай сказал я ей, хотя она и не двигалась. – Я теряю здоровье!

И медленно начал отступать назад. Потеря здоровья прекратилась. Но через три удара сердца, снова началась. Что за чёрт? Всё это сопровождалось не только обычными цифра-

ми, но и реальными болевыми ощущениями. Кожа начинала гореть и пузыриться как от ожогов кислотой, в горле пекло как от горького и едкого дыма, которого не было, но который я всё равно ощущал. Становилось всё больнее.

*«Чумной Мор 35 уровень. 950 единиц здоровья»*

Он вышел прямо на нас, и уставился своей гладкой мордой. Две стрелы прилетели в него одновременно. Эль попала в плечо, да так мощно, что он отступил на шаг. Моя же стрела бесполезно обломилась о его чугунную голову, и не нанесла никакого ущерба.

– Нужно стрелять в мягкие ткани, ноги, мышцы, сердце. В идеале, попасть в нарост сзади на голове. Но нужно подобраться сзади. В лоб стрелять бесполезно. – Прочитала она мне краткую лекцию.

– Я знаю. – Огрызнулся я. – Уходим.

Десять минут бега по лесу, сначала в обратную сторону, а потом крюк по дуге. Моя усиленная стрела перезарядилась. Я остановился и развернулся. Через минуту он снова показался.

Эль успела сделать два прицельных выстрела, и оба в область сердца. И только после этого выстрелил я. Опять в лоб. Хорошо я стал стрелять, только бесполезно. Эль удивлённо посмотрела на меня.

– Ты точно понял, что в лоб стрелять бесполезно?

– Да понял я, понял. Не умничай. Побегали.

Третий мой выстрел, который я вновь сделал через 10 минут после перезарядки умения, наконец, пробил голову Мора насквозь. Вот только не убил его, как ни странно. Наверное, жизненно важные органы не пострадали. Но стрела явно что-то повредила в мозгу. Он завалился на спину и барахтался как черепашка, опрокинутая на панцирь.

– Стой здесь, а то здоровье начнёт падать. – Скомандовал я.

Достал один клинок, и быстро приблизился к монстру. Он всё барахтался, поднимая ручки и ножки, пытаясь встать и поднимая голову. Пришлось немного подгадать, когда он в очередной раз оторвёт голову от земли ещё раз, и рубануть снизу по шишке. Мор моментально затих, а мне стало постепенно легчать. Жжение прекратилось, здоровье перестало убывать. Ну и славно.

## Уровень 30

*«Поздравляем! Вы достигли 30 уровня»*

*«Три навыка на выбор:*

*Вы тщательно скрывались от сильных и опасных монстров, сумев при этом остаться незамеченным.*

***Невидимость** – активный навык. Полная невидимость на 30 секунд. Перезарядка 5 ч.*

*Вы много стреляли в этот раз.*

***Скорость стрельбы из лука** – пассивный навык. Увеличивает на 20% скорость стрельбы.*

*Вы много времени проводите в движении.*

***Скорость бега** – пассивный навык. Увеличивает на 30% скорость передвижения бегом.»*

Странно. «Скорость стрельбы из лука» – мне предлагали в прошлый раз, но с увеличением в 10%. Я отказался, и теперь они повышают ставки? Так можно отказываться, пока они не предложат прибавку в 100%?

Скорость бега – очень нужная вещь. Можно сбежать или наоборот, догнать. А если прокачать её, можно носиться как спринтер.

Вот только скорость я смогу ещё раз выбить, наверное, бе-

гая постоянно и меньше передвигаясь шагом. А вот ещё раз скрываться от высокоуровневых монстров и остаться незамеченным, такой случай может больше и не представится.

Выбор в пользу Невидимости.

*«Хитрый Лис Яр / 30 уровень / Человек-Охотник»*

*Сила – 5*

*Ловкость – 20*

*Выносливость – 8*

*Здоровье – 560 единиц*

*Жизни – 2 шт.*

*Уникальные навыки:*

*Регенерация уровень 1*

*Убийца великанов уровень 1*

*Питомец уровень 1*

*Усиление стрел уровень 1*

*Невидимость уровень 1*

*Питомец.*

*Вид – Лис Шибу*

*Кличка – Лис*

*Уровень – 12»*

Пока Невидимость выглядит немного слабовато. Малый срок действия, и большой срок перезарядки. Но есть два «Но». Первое, этот навык можно прокачать, ведь по любому

он будет гораздо интереснее на 3-ем уровне. И второе, ну кто из нас в детстве не мечтал получить невидимость?

Кстати, вот и тридцатый. И прощай облегчённая прокачка, и здравствуй штраф, который я заработал в самом начале игры.

– Как ты это делаешь? – Прервала мои размышления эльфийка, поравнявшись со мной через пять минут.

– Да я просто родился такой. Гены, хорошая наследственность, правильное питание, чуточку харизмы – что-то из этого или всё вместе. Все девчонки меня об этом спрашивают.

– Что?

– Что?

– Ты о чём вообще? – Она нахмурила брови, пытаясь меня понять.

– А ты о чём?

– Я о том, как ты здоровье восстанавливаешь?

– А, это! Я думал, ты спрашиваешь, почему я такой симпатичный, и почему ты не можешь отвязаться от меня.

– Вот дурак! Я серьёзно. – На её белых щеках проступил розовый румянец.

– У тебя деньги есть?

– Есть. Тебе зачем? – Подозрительно поинтересовалась она.

– Мы идём параллельно дороге, и вон там уже несколько минут я наблюдаю повозку с фруктами.

– И?



– И! – Передразнил я. – Тебе здоровье восстанавливать нужно?

– Нужно.

– Странно. У тебя есть деньги, здоровье нужно восстанавливать, можно восстановить, поев еды, там тележка с едой. Что тебе не понятно?

Она фыркнула и, оглядевшись по сторонам, выбежала на дорогу. Вернулась через 10 минут, с пополнившимся до половины здоровьем, и пристроилась рядом со мной, периодически нарушая тишину похрустыванием яблока или груши. За спиной несла потяжелевший мешочек с провизией.

– Почему мы идём не по дороге, а крадёмся по лесу?

– Мы не крадёмся. – Я пожал плечами. – И мне так нравится. Меньше людей, меньше пыли, меньше неприятностей. Ты, кстати, уже подправила здоровье, так и будешь за мной тащиться?

– Уже нет. За тобой действительно нет необходимости плестись. Теперь буду рядом. А что насчёт моего вопроса?

Я задумался, вспомнив слова торговца питомцами. Информация в этом мире – золото, и открывать что-то просто так, первому встречному, вернее, встречной, не было желания.

– Отвечу, если ответишь на один мой вопрос.

– Давай.

– Ты выглядела очень испуганной, когда мы встретились. Причём, ты испугалась не тех ребят, и не того, что я могу

тебя убить. А именно меня. Почему?

Она замолчала и повернула голову вбок, уставившись в сторону дороги. Я уже подумал, что не ответит.

– Ты напомнил мне одного человека. Человека, которого я не хотела здесь встречать. – Слегка взволнованно произнесла девушка и снова помолчала. – Потом я поняла, ты не он.

– Мы раньше не встречались. Я бы запомнил.

Ясно, в личное лезть не буду. Главное, что дело не во мне. А то, что мы не встречались раньше, это точно. Хотя, может её персонажем играет 90-летняя старушка, с которой мы пересекались в реале при моей жизни? Но этот вариант тоже отпадает, девчонка щеголяет с золотым браслетом, а значит, её образ и возраст соответствует реальному. Да и не делал я в своей жизни ничего такого, чтобы меня стоило так бояться.

– Так что? – Продолжила она уже другим тоном. – После драки с Мором, у тебя была половина здоровья. А через пять минут, полностью восстановилось. Не видела, чтобы что-то ел или пил, и использование руны лечения не заметила. У тебя есть лечение? Можешь лечить только себя, или союзников тоже?

– Никакого лечения. Обычная регенерация.

– Обычная? – Удивилась она и едва не споткнулась. – Для кого обычная? Ты мазохист или у тебя высокий болевой порог?

– При чём тут вообще мазохизм? И нет, я не из этих...

– Просто я знаю несколько способов получить навык ле-

чения. И только один, для получения регенерации. И он не очень приятный.

– Просвети.

– Регенерация не такой редкий навык для хайлелевов, после 150-го уровня её получить не проблема, накапливаются нужные для получения этого навыка события, и система со скрипом, но даёт Реген. Это несколько лет игры, как минимум – но это не наш, вернее не твой случай. Для всех остальных, в этом случае для тебя, нужно получать постоянный урон на очень продолжительном промежутке времени, в течение нескольких уровней. А это постоянная боль и мучения.

– Мы и так получаем урон постоянно. С кем-то воюем, кто-то нападает.

– Это не то. – Эль мотнула головой из стороны в сторону. – Постоянно, то есть беспрерывно, и в течение нескольких уровней. Например, нам нужно было идти за тем Чумным Мором, постоянно травить себя, и при этом лечить, чтобы не умереть. И так несколько уровней. Понимаешь?

– Угу.

– И если на начальных уровнях это сложно сделать из-за малого количества здоровья, то на средних уровнях это сложно из-за длинного промежутка между получением уровней. Придётся терпеть постоянную боль несколько дней.

– Не всё так сложно. – Я задумался, как можно обойти это правило. – На маленьких уровнях можно подраться с зайцем

или с волком первого уровня. И тикать от него, не нанося урона. Он будет бегать за тобой, наносить единичку урона, например, а ты тем временем качайся и получай уровни. Или попросить товарища, чтобы бил тебя палкой, пока ты получаешь опыт. Все условия будут соблюдены, и вуаля – Регенерация получена.

Эль рассмеялась:

– Ну и ладно. Не хочешь – не говори.

– Что такого смешного я сказал? Вполне рабочая схема.

– За такую «схему», тебе система предложит не регенерацию, а нечто необычное и не совсем полезное. Например, Трусость – ваши коленки начинают трястись, как только вы видите противника больше вас по уровню, Мошенник – при игре в азартные игры вы никогда не выигрываете, Мазохист – вместе с получением урона, вы получаете боль и удовольствие, а за получение удовольствия вы получаете урон. Это так, набросала несколько идей для примера. Систему не обдуришь. Хорошие навыки можно получить только честной прокачкой.

– Не знал, что бывают такие весёлые навыки.

– Бывают ещё веселее. И дадут их так, что ты не сможешь отвертеться. Хочешь не хочешь, а придётся выбирать один из трёх плохих. Или вообще дадут автоматом, без права выбора.

– Я смотрю, ты многое знаешь об игре. Скажи, почему мне ни разу не предложили навык Огненного шара, или какую-то

магическую штуковину. Кого не встречу из игроков, у всех есть что-то атакующее. У меня нет.

– А ты сам хотел бы что-то такое?

– Да как-то не очень. Я только хочу, чтобы по мне меньше таким пуляли. Это больно. Хотя, мечом по голове, или стрелу в плечо – это тоже больно. Но лучше так.

– Люди приходят сюда за волшебством, силой, могуществом. Все хотят что-то такого необычного. Вот и получают. Тут важен не только характер игры, система учитывает множество факторов. Возможно, система учитывает потаённые страхи, тайные желания, мечты и даже сны. Система она такая, она знает о нас всё, мы же как открытые книги для неё.

– Ты так говоришь, как будто она живая. Она живая? – Переспросил я, видя как Лоуэль задумалась, и понимая, что очень удачно встретил человека, гораздо лучше меня разбирающегося во всем этом.

– Так просто за пару минут на пальцах это не объяснить. – Эль посмотрела на меня внимательно и продолжила. – Система – это ядро всего виртуального мира. Как главный компьютер, база данных, энциклопедия и центральный архив, куда стекаются и хранятся все данные – как всё это вместе взятое. В ней собрана вся информация и все оцифрованные личности, да и информация с разума подключённых к виртуалу игроков тоже в ней содержится. Она поддерживает равновесие, регулирует баланс, следит за этим миром. Она осуществляет миллиард вычислений каждую секунду, миллиард

ды различных действий и операций.

– Пока похоже на обычный квантовый суперкомпьютер. – Встрял я в образовавшуюся паузу.

– В общем, да. Система не живая, но достаточно умная и самообучаемая. У неё нет души, только голые факты и знания, что такое хорошо и что такое плохо, как следует поступить в той или иной ситуации. Над ней, вернее вместе с ней, работают несколько искинов. Они... они одновременно и часть системы, и отдельные индивидуальные сущности, использующие мощности системы. Сложно объяснить. Они фильтруют данные, контролируют, анализируют и помогают оптимизировать все процессы, чтобы сделать этот мир действительно живым и настоящим. У каждой бабочки, каждого червячка в виртуале есть своя индивидуальность и своя маленькая жизнь, а не просто заданная цепочка скопированных алгоритмов. Твой питомец такой же уникальный и индивидуальный, как и ты. В этом основная задача искинов, делать Мир живым. Есть еще много функций, для которых их создали и которые они выполняют, но это совсем уж длинная и не очень интересная отдельная история.

– Искины разумны и независимы? Они полноценные и системы с интеллектом? Или они тоже просто набор данных, строго следующих заложенным в них программам?

– Вот искины совсем как живые люди, только... только умнее и мощнее. Ты как будто не знаешь. Уже много лет идёт спор о том, сравнивались искины с людьми по уровню интел-

лекта, эмпатии, взаимопонимании, возможности творить и создавать новое, а не просто копировать то, что уже создал однажды человек, или всё ещё уступают людям во всём этом.

– Есть же проверенные методы для определения этого.

– Тест Тьюринга и множество подобных, разработанных гораздо позднее, уже больше полувека назад перестали отличать искина от человека. Так что этот вопрос остаётся открытым. Ты с Марса к нам пожаловал? – Уже повеселевшим голосом спросила Эль. – Это же ещё в школе проходят, в пятом классе.

– Да? Не обращай внимания, я немного отстал от жизни.

– А! Ты из этих?

– Да нет, я же говорил уже, не мазохист я.

– Да я не про это, – улыбнулась девушка самым уголком губ, – я про отшельников. В Канаде есть большая община, которая не признаёт технический прогресс и чурается всех технологий.

– Не, это не мои.

Дальше мы шли молча. Лоуэль размышляла о чём-то своём, иногда бросая на меня задумчивые взгляды, когда думала, что я не вижу. Я переваривал полученную информацию и не горел желанием продолжать разговор. Хотя, общество человека, который не пытается меня убить и забрать мои пожитки, мне было приятно. Не было так одиноко и присутствовало какое-то чувство безопасности.

Большой город Серая Скала, действительно, был похож на кусок огромной скалы. Стены из природного серого камня, но кирпичики так подогнаны по размеру и формам, что создаётся впечатление, будто их вытачивали специально друг под друга. Высота стен, метров пятнадцать, не меньше. Такие же высокие ворота, закрывающиеся толстой решёткой на ночь. От кого они тут так защищаются? В воротах стояло несколько повозок для досмотра. Пешеходов же, пропускали без очереди и без проверок.

Мы вошли в Скалу свободно. Каменные стены, дома, заборы, дорога тоже из камня. Интересно, кровати в домах у них тоже из камня? Широкие улицы, по которым сновали туда-сюда люди и повозки. Очень напоминает средневековый замок, или какой-то европейский городок, со старинной архитектурой и постройками.

– Ты куда дальше? – Спросила моя попутчица.

– Продать трофеи, потом походить по городу. Посмотрю местные достопримечательности, найду пару местных баров. А ты?

– Думала, взять на площади задание. Там есть доска с объявлениями о найме. Поймать оборотня, убить болотного упыря, очистить подвал от огромных крыс. Всё как обычно, можно не только заработать, но и опыт получить. За убийство монстров при выполнении заданий, дают повышенный опыт, так что это выгодно вдвойне.

– Ну ладно, тогда ещё увидимся, когда-нибудь. Ты глав-



ное, не попадай больше в неприятности, как этот раз в лесу. В следующий раз меня может не быть рядом, чтобы спасти тебя.

– Ты меня не спасал! – Быстро и возмущённо парировала Эльфийка.

– Я и не говорил, что спасал. Я сказал, что был рядом, чтобы спасти! А в следующий раз могу и не быть.

Она фыркнула, развернулась и ушла. Лисёнок, почему-то, смотрел на меня осуждающе. Понравилось, что его за ушком периодически чесали по дороге? Маленький иуда.

– Не переживай! – Утешил я его. – Я сделаю из тебя настоящего зверя, и ты забудешь обо всех этих нежностях.

И этот тоже фыркнул на меня, поднял хвост трубой, и важно зашагал дальше по брусчатке.

Лавку с товарами я нашёл быстро, тут их была целая улица. Зашёл в первую попавшуюся, и сдал всё оптом. Правда, такой оптовик как я, это не предел мечтаний торговцев, в этот раз у меня было мало товаров на продажу. Порадовала только шишка с чумного Мора, она стоила в два раза дороже обычной. Всего я выручил 29 золотых, и на счету стало «ровно» 61 золотой. До покупки нормального лука ещё ой как далеко! Выйдя из лавки и пройдя по улице чуть дальше, увидел интересную вывеску.

«Рунная мастерская»

Это, случайно, не те руны, о которых все говорят? Нужно зайти глянуть, что это вообще такое, и с чем их едят.

За прилавком сидел скупающий торговец. Как только увидел потенциального клиента, его глаза сразу заблестели, и он подскочил мне на встречу.

– Добро пожаловать! У нас самые лучшие руны в городе! Мы работаем только с самими лучшими ингредиентами и только с самыми надёжными магами. Что интересует дорогого Хитрого Лиса?

Наверное, первый раз меня в этом мире назвали по моему новому имени. Непривычно, как будто о ком-то другом говорят.

– Хотел бы узнать о рунах. Только слышал о них мельком, но точно ничего не знаю.

Улыбка у торговца немного померкла. Наверное, хотел предложить мне почитать всю информацию в справке, но помявшись, решил снизить до разговора. Вежливость победила, или наличие рядом конкурентов, но отказывать потенциальному клиенту он не решился.

– Руны создаются магами только очень высокого уровня. Для создания одной руны потребуется много времени и ингредиентов. Выглядят руны так.

Торговец достал из-за пояса небольшие карточки, размером чуть больше обычной игральной карты, раздвинул их веером, и показал мне. Карты были цветные, на каждой был изображён какой-то рунный символ. Он снял верхнюю карту с колоды, и показал мне. Руна лечения – понял я. Понимание пришло как-то само собой, система заботливо подкиды-

вала мне подсказки в моё сознание. Затем показал ещё одну – Руна телепорта, потом ещё несколько рун подряд. Руна огненного щита, Руна призыва огненного пса, Руна Перерождения.

– А что делает Руна Перерождения?

– О! Это одна из дорогих рун. Ведь начинать игру заново, да ещё и со штрафами мало кто захочет. Она позволяет в течение 5 минут после смерти вернуть игрока из мира мёртвых.

– То есть, не даёт потратить бонусную жизнь, воскрешает? – Уточнил я.

– Ну да, если по-простому.

– Как использовать руны? Нужно быть магом, или знать что-то особенное?

– Использовать просто, никаких особых навыков не нужно. Нужно лечение – карта разбивается о руку и рассыпается в пыль. Или кидается в того, кому нужно лечение. Карточка летит к цели как звёздочка ниндзя. Смотрится со стороны эффектно. – Он радостно улыбался, оседлав свою любимую тему. – Портал – карта кидается об землю. Рассыпается и образуется портал. Всё просто и интуитивно понятно. Никаких сложностей.

– А стоимость рун?

– Для примера, самая дешёвая, Руна Лечения – 100 золотых. Руна Перерождения – 1000 золотых.

Я присвистнул. Одна руна дороже лука, о котором я меч-

таю.

– Наверное, маги, которые создают их, очень богаты?

– Львиная доля идёт на налог. 90% налога от продажи автоматически отчисляется системе, несколько процентов продавцу, несколько процентов за ингредиенты. Магу остаётся не более 3–4%. Но и это очень хорошая сумма. Несмотря на высокую стоимость, руны пользуются сумасшедшей популярностью. А ещё их можно не только купить. Можно найти в секретных подземельях, выполняя какой-то квест, или даже забрать в качестве трофея у убитого монстра. Недавно ко мне пришла группа игроков, которые сражались с магом-личем то ли 110-го уровня, то ли 210-го. Так вот, после его гибели, счастливым удавалось обнаружить десяток рун для вызова скелетов и зомби высокого уровня. Часть рун продали и неплохо заработали на этом.

– Повезло! – Без зависти отметил я.

– Да, повезло. Так что не отчаивайтесь, молодой человек. Вы только в начале длинного и интересного пути.

Он уже понял, что цены здесь выше моего бюджета, но прогонять или менять ко мне своё отношение не стал.

– Ещё что-то, дорогой Лис? – Голос торговца вывел меня из задумчивости.

– Нет, спасибо! Вы помогли мне. Обязательно приду к Вам, как только обзаведусь деньгами, или найду руны на продажу.

Я вышел и, задумавшись, пошёл прямо по улице, осмат-

ривая местную архитектуру, персонажей и необычных питомцев, которые изредка попадались на глаза. В общем, дешевле и выгоднее прокачивать свои навыки, или собрать команду с подходящими. На постоянную покупку рун никаких денег не хватит. Маг, лекарь, рунный мастер, лучник, шпион, пара бойцов ближнего боя...

Слишком длинный список выходит, как будто я на войну собираюсь. Где только найти такую команду? И есть ли в этом смысл для меня? Может и есть. Даже если я обращаюсь в администрацию, что они мне предложат? С прошлого раза, когда я рвался обратиться к администрации, я несколько пересмотрел своё положение, и сделал неутешительные для себя выводы.

«Ой! Действительно, вышла ошибка по Вашему воскрешению, мы сейчас исправим это.» – Есть большая вероятность получить именно такой ответ от них.

И сотрут меня с сервера, как цифрового нелегала. Вот будет весело! Чтобы никто ничего не узнал, они быстро подотрут все следы этой ошибки, накажут провинившихся, и запустят внутреннюю проверку, чтобы избежать таких ситуаций в дальнейшем, только мне от этого будет не легче.

Есть и второй вариант. Администрация извинится передо мной, и даже выплатит небольшую компенсацию. Но рисковать, чтобы выяснить, какой из вариантов они предпочтут, не было никакого желания. Я явно погорячился в прошлый раз, когда подумал, что напишу им письмо, и они всё решат.

Не будет такого! Значит, не стоит и соваться туда. По крайней мере, пока. Нужно обжиться в этом мире, узнать его лучше, завести друзей, поиграть и пожить, пока есть возможность. А там будет видно.

Решено! Необходимо завести друзей, обжиться здесь немного, и понять, что и как здесь устроено. Зря я Эль отпустил, вроде, неплохая девчонка. В спину мне не выстрелила, лисёнку понравилась. Ладно, если судьбе будет угодно, пересечёмся с ней ещё раз. Хотя в судьбу я не верил ни капельки.

В судьбу я не верил, но на центральную площадь меня что-то привело. Хотя, все дороги вели на площадь, и пройти мимо неё я никак не мог. Если только я не местный, и не знаток всех маленьких троп, проулков и закоулков. А я не местный. Вот только Эль нигде не было видно. Да и в такой толпе сложно кого-то вообще найти. Игроки группировались компаниями, искали партнёров в рейд, просто встречались здесь с друзьями. Галдели, шумели, ругались и спорили, пытались перекричать друг друга.

Доску с объявлениями я увидел издалека. Большая белая доска, с наклеенными на ней листочками. Возле неё тоже было многолюдно. Кто-то срывал листочки, кто-то внимательно вчитывался в текст на них. Жизнь кипела. Но стройной высокой черноволосой девичьей фигурки, я не заметил и там. Ну и ладно, не очень то и хотелось...

- Шпионишь за мной? – Раздался знакомый голос сзади.
- Неа. Смотрю, чтобы ты опять не влипла в неприятности.

– Не переживай, тут мирный город. – Она стала рядом со мной, и тоже начала разглядывать толпу. – Все неприятности только за стеной, здесь строго запрещено. Система бдит! – Она указала пальцем в небо.

– Нашла денежное задание? Партнёр не нужен?

– Нашла кое-что получше. Партнёр пока не нужен, а вот тренировочное чучело пригодится. Не хочешь поработать?

– Чучелом?

– Ага!

– Что нужно делать, и сколько платят? – Поинтересовался я.

– Как понятно из названия, поработать чучелом, мальчиком для битья. Готова заплатить 10% от своего выигрыша, чтобы у тебя стимул был. А то за фиксированную плату будешь без огонька работать, с лентой. Знаю я таких.

– Давай 20% и я твой до самого вечера. Даже до полуночи.

– Согласна! – Подозрительно быстро согласилась она. – Но я готова была и тридцать предложить, просто думала начать торги с минималки.

– А я готов был на одиннадцать согласиться, лишь бы не десять. Просто не хотел идти на твои первые условия из принципа.

Мы одновременно улыбнулись, поняв, как всё вышло смешно и нелепо.

– Тогда пошли, нужно успеть до начала соревнований. – Поторопила меня Эль, развернулась спиной к площади и ку-

да-то уверенно зашагала.

– Куда мы идём?

– На тренировочную арену. Арендуем её на пару часов, устоим спарринг. Нужно потренироваться перед боями.

– Что за бои? Откуда знаешь о них?

– Сначала я хотела взять задание с доски, потом услышала, как кто-то из ребят в толпе обсуждал сегодняшние Гладиаторские бои. Расспросила одного парнишку подробнее, он и рассказал. Сегодня с 8 до 12 вечера будут проходить состязания. Принять участие могут все желающие от 0-го до 100-го уровня. Это хороший вариант, можно легко подзаработать и поднять опыт.

– Не боишься, что у тебя уровень маловат? Задавят ведь?

– Нет, там будет деление по группам. Так что шанс есть даже у 5-х уровней.

– Ясно. Что ещё расскажешь, пока мы идём?

– Билет для зрителей – 2 золотых. Участие в соревновании – 10 золотых. – Продолжила рассказ Эль. – Хорошие призовые, опыт, и можно сделать ставку на себя. Я поставлю немного. Мы, кстати, пришли.

Действительно. Мы остановились возле большой деревянной двери. Слева от неё стояла деревянная стойка, из-за которой выглядывал и тарасился на нас неприметный лопухий коротышка.

– Нам малую арену на два часа. – Обратилась Эль к нему.

– 5 золотых. Если уйдёте раньше, деньги не возвращаем.



Малая арена по жёлтой стрелке, не заблудитесь. – И он указал рукой на двери. – Щенок ваш? Если он там пометит углы, с вас штраф за химчистку.

– Это не щенок. – Автоматически поправил я.

– А я почём знаю! На нём не написано.

Эль кивнула, молча протянула деньги, которые коротышка быстро спрятал себе в карман, и мы прошли внутрь. Арену нашли быстро, как и говорил лопухий кассир, её легко было найти по стрелке.

Песочная круглая арена на открытом воздухе, как в цирке, или как у древних гладиаторов. Со всех сторон лавочки, где могут сидеть зрители или болельщики. Вокруг арены сейчас никого не было, на тренировочные бои новичков никто не приходит посмотреть, а шатающихся без дела игроков, видимо, лопухий внутрь не пускает.

Эль коротко проинструктировала меня:

– Дерись в полную силу. Не бойся сделать мне больно или убить. Убить здесь нельзя, а боль я потерплю.

– Почему это нельзя убить?

– Магия! – Коротко ответила она, как будто этим всё можно объяснить. Но увидев моё неудовлетворённое и озадаченное лицо, пояснила: – Стоят специальные артефакты. Здоровье не может опуститься ниже единицы. Как только здоровье игрока падает до единицы, звучит сигнал, и игрока парализует на 5 секунд, или чуть больше, зависит от уровня и урона, и проигравший падает, как будто умирает. Всё просто.

– А если... – Начал я скептически.

– А если каким-то чудом игрока всё-таки убивают, его воскрешают местные магические механизмы. Бесплатно! Всё входит в стоимость аренды арены. То же с лечением. Здоровье восстанавливается у обоих соперников в течение минуты, после условной гибели одного из них.

– Понял. Бить в полную силу. Не жалеть. На жалобы и просьбы о помиловании не реагировать!

Она усмехнулась.

– Может какое-то стоп-слово придумаем? Мало ли. – На всякий случай решил я перестраховаться.

– Ты точно не из этих? – Она прищурилась и сделала жест рукой, который изображал плеть. – Второй раз я уже задаюсь этим вопросом.

– У тебя уровень больше. Просто решил всё предусмотреть заранее.

– Ну и что? Всего на один навык.

– На два. Я не буду лисёнка использовать, он ещё маленький.

– А у тебя здоровья больше. – Парировала она. – Так что всё по-честному.

– Всего на 20 единиц, это даже не пол удара!

– Ты боишься проиграть девчонке?

Зачем я подписался на это? Что я могу ей противопоставить? Из полезных боевых навыков, у меня есть только Усиление стрел и Невидимость. Усиление стрел я смогу сделать

только один раз за бой, а может ещё реже, вряд ли мы будем сражаться больше 10 минут, и навык попросту не успеет перезарядиться. А невидимость я вообще не буду использовать. Не совсем ещё потерял голову, чтобы светить навыками направо и налево. Как бы я не хотел победить, можно быть уверенным, победа мне не светит. Но попробовать, всё равно интересно, мне это ничем не грозит. С монстрами же я как-то справлялся. А отрицательный результат – тоже результат.

Эль активировала какой-то артефакт, слегка присыпанный песком в центре арены, который выглядел как обычный круг сантиметров 50 в диаметре, с большой нарисованной руной на нем. Над нами замерцал еле заметный прозрачный зеленоватый купол и мы разошлись по противоположным сторонам арены, как было принято на Гладиаторских боях.

– Начали! – Скомандовала Эль, и мне в плечо вонзилась стрела.

Как так? Я даже не заметил, когда она достала лук и натянула тетиву. Вот это скорость!

Меня повело чуть назад от сильного тычка, но вторую стрелу я пока не получил. Эльфийка ждала моего ответного действия, наложив стрелу на тетиву и не спеша атаковать меня. В общем, дальше рассказывать особо не о чем. Меня били, в меня стреляли, меня унижали, меня убивали. Противница была очень быстрая, меткая и расчётливая. Просчитывала и предугадывала каждый мой шаг. И каждый её выстрел достигал цели. Я пару раз попал из лука, но то ли моё

умение усиленной стрелы не сработало. То ли сработало, но не так, как я думал. Всё без толку, если бронебойная стрела пробивает не жизненно важный орган.

Я понял, что на луках ей не конкурент, и попытался сблизиться и вступить в бой на мечях, но даже не успевал пройти половину дистанции. Уворачивался, пригибался, бежал зигзагами – бесполезно. Сжалившись, или решив проверить меня в ближнем бою, девчонка подпустила меня поближе. Но и здесь я не смог ничего стоящего изобразить. Мог использовать невидимость, но с её длительной перезарядкой, только один раз. Постоянного преимущества это бы мне не дало, так что использовать этот шанс не проиграть в сухую, не стал.

Счет был 30:0. И это она даже не активировала ни разу свой магический щит, который я тогда наблюдал на поляне. Меня убили тридцать раз, может и больше, я сбился со счёта после двадцатого поражения. Действительно, я – чучело для стрел и отработки ударов. Нужно было торговаться на 50% от призовых, а не на 20.

Лисёнок бегал вокруг арены и болел за меня. Хотя, я точно не уверен, на чьей стороне он был. Но ему было весело. Хоть кому-то. Пора заканчивать, да и наше время подходило к концу.

К арене подошла пара игроков почти 50-х уровней. Недолго понаблюдали за моими потугами, и решили вставить свои пять копеек.

– Позорище! Не может с девчонкой справиться. Давай,

освобождает арену! – Подал голос первый из них, здоровый накачанный красавчик, с чёрным браслетом на руке. – Ваше время вышло 10 минут назад. Вы уже на наши деньги тут веселитесь!

– А девчонку можешь оставить, мы покажем ей, как сражаются настоящие бойцы! – Сострил второй, чуть меньше ростом, но такой же накачанный и brutальный владелец чёрного браслета.

Видно, в жизни у ребят полно комплексов, раз они решили компенсировать их, создав себе мужественных и brutальных персонажей. И даже не заметили, как перестарались. Их образы были слишком ненатуральные, особенно бросались в глаза широкие скулы на лице и одинаковые ямочки на подбородках. Или это сейчас мода такая? В моё время была мода на высокий лоб и очень широкие глаза. А ещё раньше, если не ошибаюсь, была мода на большие губы и ягодицы. Чего только не придумают модники и модницы.

Я заглянул в интерфейс и проверил системное время. Выходило как раз, наоборот, у нас ещё 10 минут оставалось.

– Остынь, придурок! И научись считать. Может тебе счетные палочки подарить? – Бросил я первому игроку.

– Что ты сказал? Может, со мной хочешь потренироваться, умник?

У парня 49-й уровень. Мне он не по зубам, я даже с 35-м не могу пока справиться.

– Потренируйся со своим маленьким другом. – Посовето-

вал я здоровяку.

Он повернулся к напарнику, ища поддержки.

– Не с тем! А которого ты по утрам не можешь найти, когда в туалет ходишь. – Я указал ему глазами ниже пояса.

– Ах ты тварь! Ну я тебя достану. Мир тесен!

– Да, да. А еще тесно у тебя между булок, когда твой дружок к тебе ночью приходит!

Они ещё попыхтели, не находя слов и принялись что-то обсуждать между собой. Наверное, строили план мести.

– Пойдем, Эль. Нам тут всё равно не удастся больше потренироваться. – Я даже немного обрадовался, что моя экзекуция закончилась чуточку раньше.

Мы вышли на улицу, я потянулся и попытался размяться. Вот как так? Тренировочный бой, меня сразу лечили после каждого раунда, а болит каждая косточка, каждая мышца, как будто каток по мне проехался. Ещё и этот четвероногий «друг» залез на руки к Эль, и ластится к ней, лишив меня всяческих сомнений, за кого он болел на арене.

– Куда дальше?

– Пойдём подадим заявку на участие в боях. Может, и ты хочешь поучаствовать? – Заинтересованно спросила лучница. – Правда, ты попадёшь в мою категорию, и тебе снова достанется.

– Пожалуй, с меня на сегодня хватит. Мне будет достаточно и тех тридцати процентов от выигрыша, о которых мы договорились с тобой.

– Двадцать. – Поправила она меня. – Мы договаривались на двадцати.

Не прокатило...

– А как проходят бои? Какой принцип? – Решил я уточнить, пока мы шли в направлении палатки, над которой большими буквами горела надпись «Запись на Гладиаторские Бои».

– Всё просто. Два варианта состязаний. Первый. Игроки дерутся только в своей группе. Каждая группа это уровни игроков. Я попадаю в группу от 31 до 40. Дальше по Олимпийской системе. Игроки сражаются по парам. Из каждой пары в следующий круг выходит победитель, а побеждённый выбывает из турнира. Грубо говоря, должно выйти так: 32/16/8/4/2 и в конце победитель. Если будет больше 32 желающих в группе, жребием проведут несколько случайных боёв, чтобы довести количество до 32 или 16.

– Всё понятно. Обычная Олимпийская система. Я знаю, что это.

– Хорошо. А второй вариант называется «Каждый сам за себя», игра на выживание. Всех сразу запускают на большую арену, и победит тот, кто останется в живых. Но туда я не хочу, ещё слишком мала для этого, а там нет разделения по уровням. И ещё, использовать руны нельзя, только свои навыки и оружие. Принцип поединков такой же, как и на тренировочной арене. Умереть там не дадут.

– Так ты участвуешь только в первом виде?

– Я так и сказала. Ты слушал вообще?

– Слушал, слушал. Значит, будет десять чемпионов в первом варианте, и только один во втором.

– Да. И приз во втором лучше, конечно. И опыт. – Мечтательно протянула Эль.

Подошла наша очередь. Эль подала заявку, получила свою красную ленточку участника с числом 119, и мы направились к следующей палатке. Ещё одна палатка стояла чуть дальше, и к ней тянулась одна длинная очередь, которая потом расходилась сразу в три потока.

«Ставки на состязания»

– Ты конечно хорошо стреляешь. Но ты уверена, что справишься? Там будут уровни побольше твоего. – Решил разнообразить я наше молчание, пока мы стояли в очереди.

– Переживаешь за меня? Как мило!

– Ещё чего. Думаю, ставить на тебя один золотой или потратить все десять?

– Трать все десять! Не прогадаешь!

Угу! Какая самоуверенная! Хотя, тут есть от чего, она действительно хорошо стреляет. Ну или это я такой хилый. Очередь разделилась, я остался стоять в одной, Эль перешла в другую.

– Какой коэффициент на номер 119? – Спросил я у бородатого лепреккона в зелёном костюме за кассой, когда подошёл мой черёд.

Обычная такая механическая касса, с механическими



кнопками и рычагами. Как он в ней разобрался, я не мог понять. Опять проделки системы, наверное. Бородач что-то поклацал, подёргал за рычаги, и ответил:

– Один к шести ставка на победу в групповом турнире. Ставки на победу в общих боях на новичков не принимаются.

– В групповом? – Переспросил я.

– Первый раз в нашем городе? – Поинтересовался лепрекон и получив мой утвердительный кивок, пояснил: – Групповые, это где участники разделены по группам, десять уровней в каждом. А общие – это все против всех, не взирая на уровни.

– Ясно, спасибо. Тогда мне как раз на групповой и нужно. Примите 50 золотых.

– Принято! Следующий.

Оставил себе 11 золотых. Пусть будет на всякий случай, а если проиграю, пойду в лес за морами, или возьму задание с доски на площади. В большом городе с этим проблем не должно быть. Что-то подозрительно маленький коэффициент – запоздало посетила меня умная мысль. Или система им что-то подсказывает, или это вообще максимально возможный для таких соревнований, чтобы не обанкротились организаторы.

С Эль договорились встретиться уже после соревнований, или в перерыве. Она сразу направилась в дверь для участников, а я через центральный вход. Купил напиток, хот-дог, за-

платил за вход. Как же быстро таят деньги. Занял на трибуне свободное место и принялся ждать начала.

Сначала выпустили малышей, группу до 10-го уровня. В ней было мало участников, всего восемь человек. Несколько раз кинули молнию, пару раз огненные шары. И всё. В основном, всё решило обычное колюще-режущее оружие, причём чаще всего, парочкой ударов. За три боя определился победитель и ушёл довольный пожинать плоды своей победы.

В группе 11–20 уровня, народа было битком. Больше 32-х участников. Первым делом жребием отсеяли лишних, и сократили группу до 32 человек. За час провели все бои. Всё быстро и чётко. Победил какой-то игрок крайнего, 20 уровня. Не удивительно. Больше всего здоровья и больше навыков.

Бои следующей группы я не наблюдал. Стало скучно. Улёгся на лавочку и наблюдал за движением облаков в небе. Они такие... кучерявые. Не любитель я всех этих соревнований, на самом деле. Мне нужно болеть за кого-то знакомого, или участвовать самому, иначе я не испытываю интереса. Да, можно было посмотреть, кто что умеет, какие заклинания использует, но разве сюда пойдут те, у которых есть серьёзные, сильные или секретные навыки? Вряд ли. А если и пойдут, светить эти навыки они не будут.

Вот за группой 31–40 я уже наблюдал с интересом. Тут мои денежки, тут мой корыстный интерес. Ну и Эль хотел поддержать. Группу удалось сформировать аж из 64-х участ-

ников. Много. Эль вышла в третьей паре, и быстро расправилась со своим оппонентом, таким же лучником, но совсем неумелым.

Второй её бой был сложнее. Против неё вышел маг 38 уровня. Она приняла его волшбу на свой магический щит, выпустила из-за него две стрелы, но обе улетели в «молоко». Маг тоже поставил какую-то защиту и рванул к ней в ближний бой. Ещё две стрелы промазали, и Эль выстрелила следующий раз не в соперника, а пустила стрелы прямо ему под ноги. Он не успел среагировать, споткнулся и упал. И от эльфийки ему в затылок сразу прилетело. Прозвучал победный сигнал, Эль молча развернулась и покинула арену.

В основном сражались маги или магией. Даже игроки с луками и мечами, использовали оружие в последнюю очередь. Сначала пытались быстро разобраться с противником с помощью заклинаний, выпускали всё что было, а только потом брались за оружие. Интересно, а на второй бой навыки никто не бережёт, или у всех быстрая перезарядка? У меня есть перезарядка в 5 часов, и если бы я использовал этот навык в первом же бою, то всё. Странные они. Или тут не самые сильные собрались, или не самые умные. Или я не самый умный, и чего-то не знаю.

Третий и четвёртый бой Эль выиграла быстро и легко. Как я и думал, вышли сражаться маги без магии. Один коряво натягивал стрелу, и долго целился. Наконечник стрелы сиял чем-то грозным и ядовитым, но до цели он долететь так и

не успел. И ещё один вышел, изображая из себя ниндзю с двумя мечами. Крутил их перед собой как пропеллер вертолёта, быстро, но бестолково. За что и поплатился. Получил несколько стрел в плечи, перестал махать мечами и, напоследок, получил стрелой прямо в сердце.

Да Эль прямо Богиня лучников. Что же она будет делать на 100-м уровне тогда? Или это уже максимальное развитие, и дальше только прибавятся новые навыки? Интересно.

Полуфинал. Я уже начинал слышать перезвон выигранных на ставке монет в моём кармане. Вышла такая же девочка, Эльф-рейнджер 37 уровня. Похожий лук, похожие повадки. Она демонстративно отложила лук в сторону, и приглашающим жестом предложила сопернице сделать то же. Эль пожала плечами, повесила лук за спину, и двинулась навстречу, достав небольшой меч.

Я видел у неё за спиной ножны, но увидеть сам меч, мне ещё не доводилось. Короткий меч, с расширяющимся к концу клинком. Чем-то напоминал большой тесак или мачете, только ручка как у полноценно меча, а не как у ножа. Кажется, он называется Фальшион. Быстро расправившись с соперницей на мечах, Эль вытерла свой о рукав, и вернула его в ножны. Она ещё и мечом машет как ненормальная. Скорость, точность, реакция просто невероятные. Зачем она избивала меня на тренировке, непонятно. Хотя, она ведь сразу призналась, что ей нужен не соперник, а чучело. Так что претензии снимаются.

Финал. Вышел маг 38 уровня. Эльф-Маг. До этого я не замечал его, вернее замечал, но он ничем таким не выделялся. То стрелял из лука, то рубил топором. То пускал парочку заклинаний. Какой-то многостаночник. Как-то незаметно, но уверенно дошёл до финала. Интересный тип.

Начался бой. Эль пустила стрелу в плечо сопернику, на пробу. И тут же ойкнула. Такая же стрела торчала из её плеча. Хотя свой лук маг даже не снимал. Ещё одна стрела в ногу, и точно такая же в ноге у Эль. Он зеркалит её действия, или копирует. Чтобы она не делала, всё возвращается к ней. Таким темпом, у неё раньше закончится здоровье, противник имеет на сотню единиц больше.

Эльф приближался к Эль, а та постепенно пятилась, периодически постреливая в менее болезненные места. Наверное, проверяла, когда закончится действие его навыка, нанося себе и ему минимальный урон. Маг понял это, или его магия, наконец, стала заканчиваться, он ускорился. Эль попыталась повернуть фокус с подножкой стрелами, но с этим игроком это не сработало, он перепрыгнул.

Очередной пробный выстрел нанёс урон только магу, и Эль выстрелила ещё дважды, в сердце и голову. Выстрел в голову маг легко отразил, выпустив навстречу какое-то облако пара, от которого стрела просто рассыпалась, а вот сердце не уберёг, потеряв треть здоровья. Девушка отбросила лук, вытащила клинок и быстро приблизилась к сопернику, который не ожидал такой скорости и такого манёвра от неё. Он

попытался отразить её атаку своим топором, но заметно проигрывая в скорости, пропускал один удар за другим. Секунд через пять, бой закончился. Победа!

Мы победили! Это отлично. Я даже подскочил с места от радости. Не ожидал от себя такой страсти и азарта. Эль поздравили, объявили о завершении этапа для группы 31–40, и проводили на зрительские трибуны, где я её и перехватил. Усадил на скамейку, и, позвав парнишку разносчика, купил у него холодный компот.

– На выпей. – Я протянул ей небольшой глиняный кувшин. – Нужно восстановить электролиты в организме. Ты выглядишь очень уставшей.

– Было... тяжеловато. Я думала, будет легче.

– Не переживай, посиди, успокойся, попей компотик. Скоро пройдёт. – Я на автомате придерживал её, она выглядела так, как будто может свалиться от усталости.

Жалко её. Всё время встряёт в какие-то неприятности, сама ищет себе проблемы на одно место. Пытается казаться круче и сильнее, но в душе самая обычная девчонка. Лисёнок запрыгнул ей на колени. Одной рукой она поглаживала его, второй держала кувшин. Когда Эль перестало потряхивать, я отпустил её. Она даже не заметила, наверное.

Через пять минут уже всё было хорошо. Усталость прошла, стресс тоже. Не пойму, чего было так переживать? Ну проиграла бы, конец света не наступит, завтра будет новый день. Кто-то воспринимает всё слишком серьёзно. Тогда раз-

рыдалась на поляне. Сейчас тоже перенервничала. Может она ещё слишком молодая, неопытная, ей лет 13 или 15? В игре-то этого не понять, а реальный возраст я не спрашивал. Хотя, нет. Тогда бы у неё был браслет другого цвета, если я не ошибаюсь.

А ещё она теперь щеголяла подростим 37-м уровнем.

– Поздравляю с уровнем. И с победой. – Сказал я, когда увидел, что её окончательно отпустило. – Какие планы на вечер? Хочешь посмотреть на остальные выступления?

– Нет. Мне на сегодня хватит. Пойдём в бар или таверну. Чего-нибудь поедим.

– Хорошо. Только нужно забрать выигрыши у букмекера и призовые за победу.

– Да, точно. Пошли.

Мы нашли самую симпатичную таверну, забрались в дальний угол, заказали вкусной еды и напитков. И, конечно, еду для моего четвероного проглота. Через двадцать минут нам накрыли стол. Пахло сногшибательно. Запечённый гусь, фаршированные перепела, щука фаршированная карасями, индейка с трюфелями, крем-суп с осетром. Несколько разновидностей соков и напитков, и несколько тарелок салатов. Что самое странное, алкоголь никто из нас не заказал. Я был не любитель, Эль, вероятно, тоже.

Я смотрел на эту гору, и размышлял. Зачем мы столько поназаказывали? Тут на десять человек хватит. А я ещё не

знаю, во сколько это нам обойдётся. Ну и ладно, мы же победили. Вернее, Эль победила, а я просто удачно сделал ставку. Пусть девочка порадуетя.

Мы набросились на еду, и пока не утолили первый голод, не общались между собой. Через некоторое время, я, наконец, исчерпал свободное место в своём желудке, и откинулся на деревянном диванчике. Эль всё ещё не спеша ела. Куда в неё столько влезает? Лис мирно посапывал на диванчике, раньше нас разобравшись со своей порцией и положив голову мне на коленки. Я аккуратно отодвинул его, и развалился поудобнее. И так долго терпел его, боялся потревожить, пока нога совсем не занемела. Через минут пять Эль тоже закончила и потянулась к кувшину с компотом.

– Хорошо. – Сказал я.

– Хорошо. – Подтвердила она.

– Привет, ребята! Можно к вам присоединиться?

И не дожидаясь нашего согласия, хозяйка вопроса плюнулась на скамейку напротив меня.

*«Николь / 41 уровень / Человек-страж»*

Почему именно страж? Почему не охранник, и не защитник? Почему не стражница? Она же девушка.

– Почему именно страж? Не защитник? – Всё-таки не выдержал и спросил я.

– Не знаю точно. Наверное, защитник – это больше как охранник, телохранитель. А страж – более широкое значение. Я так думаю. Меня, кстати, зовут Николь!



– Это мы и так видим.

– Для друзей Никки, Ник. – Добавила она.

Стройная, спортивная, высокая блондинка с Золотым браслетом и с ником, всего из одного слова. Платиновый аккаунт?

Сколько же она за него отвалила реальных денег? Но спрашивать я об этом, конечно, не буду. Не потому, что стесняюсь, а просто не знаю, какая сумма сейчас считается неприлично большой, или сколько стоит автомобиль среднего класса.

За 70 лет моего отсутствия могли измениться не только цены, но и сама валюта. Ну скажет она мне сумму в две тысячи японских гульденов. Что мне это даст? Переводить на количество бутылок водки, как делал в шутку мой дед, или сравнивать со стоимостью квартиры в центре Москвы? Я и так примерно понимал, что её имя как раз столько и стоит, как хорошая квартира в центре.

Эль смотрела на неё подозрительно. Вот девчонки всегда так. Они должны быть единственными в компании, даже если компания всего из двух человек. Всё должно вертеться вокруг них. Эх!

Блондинка, не стесняясь, налила себе в пустую чашку компот из нашего кувшина, и осторожно отхлебнула.

– Фух! Я думала у вас тут алкоголь. А мне папа не разрешает, да я и сама не особо люблю.

Папа? Еще одна малолетка на мою голову. Погоди... Но

ведь у неё тоже Золотой браслет, значит должна выглядеть на свои реальные года. Значит, примерно совершеннолетняя. Выглядела она явно старше 18 лет. Или платиновый аккаунт даёт ещё какие-то преимущества? Что-то я запутался.

– Тебе сколько лет, Николь? – Решил я не ломать голову, а спросить прямо.

– А сколько дашь?

– Тринадцать. – Ничуть не смутившись, предположил я.

Блондинка как раз в этот момент сделала большой глоток и поперхнулась, услышав мой ответ.

Прокашлявшись, решила высказаться:

– Мне девятнадцать! Неужели не видно?

Я посмотрел на Эль, хотел и у неё прояснить этот вопрос, но мысленно махнул рукой. Сдался мне этот реальный возраст. Какая разница, сколько кому лет.

– Я видела, как ты сражалась. – Обратилась блондинка к Эль, всё ещё обиженно поглядывая в мою сторону. – Очень впечатляюще. Поздравляю с победой!

– Спасибо!

– Я тоже участвовала в группе до 50-го уровня. Но куда мне с моим 41-м. Вылетела во втором бою.

– Мы не смотрели уже после моего выступления. Сразу пошли отмечать победу. – Эль вежливо улыбнулась.

– Да ничего страшного, вы ничего не пропустили. Я тоже сразу ушла. – Никки-Ник помолчала, и решила спросить: – Вы – парочка? А вы сами по себе, или с какой-то группой?

Можно к вам присоединиться?

Мы с Эль переглянулись.

– У нас нет группы, мы только сегодня днём встретились.

– И мы не парочка. – Добавил я.

– Ну и хорошо. А то я переживала. В чужие отношения влезать не хотела. Знаете, как там бывает... сложно. Я вот тоже без группы.

Похоже, нас постепенно становится больше. Только почему девчонки? Я думал найти надёжных ребят, сходить с ними на серьёзный и опасный маршрут. Подрасться с кем-нибудь. Набить морду, и чтобы мне набили. И компот закончился...

Я встал из-за стола, взял кувшин, и направился к барной стойке, где мне щедро налили новую порцию до краёв.

– Сколько с нас за всё? Мы больше не будем заказывать. – Поинтересовался я у бармена, решив закрыть этот вопрос для себя.

– 50 золотых. – Не задумываясь, ответил бармен.

Неплохо так посидели. Но еда, однозначно, была вкусная. Я отсчитал нужную сумму, и вернулся к нашему столику. Посетителей было много, все столики были заняты. Видимо чемпионат уже закончился, или закончилось сражение в очередной группе, и все повалили сюда. Девчонки уже ворковали между собой, нашли что-то общее, над чем-то посмеивались.

– Когда в рейд пойдём? Мы же собираемся идти в рейд? –

Поинтересовалась у меня блондинка.

Уже «мы». Похоже, у нас уже команда.

– Не сегодня. У меня через несколько часов выход в Серую зону. Так что нет смысла начинать. – Сообщил я.

– Ты оцифрованный. – Не то спросила, не то подтвердила Николь. – А ты Эль?

– И я.

– Хм. Значит, нам нужно как-то синхронизировать появление здесь. Вам проще. Чтобы вместе появляться, вам нужно просто договориться выйти из Серой в одно время. Кто первый заходит в Серую, ждет второго, и выходите в Игру одновременно. А потом цикл выравнивается, и уже ждать не нужно.

Странно. Я почему-то ожидал другой реакции от богатенькой девочки. Думал, она вежливо попросится, или договорится с нами о следующей встрече, и не придёт на неё, сошлётся на важные дела. У неё должно быть достаточно настоящих, живых друзей, чтобы не искать здесь ненастоящих. Что у нас может быть общего? Мы не сходим с ней по магазинам, не встретимся с родителями, не придём к ней домой. Но её реакция меня удивила. По-хорошему удивила. И до её вопроса я не задумывался над тем, живая ли Эль, или, как и я, оцифрованная. До этих пор. Теперь задумался.

– А тебе сложнее? Ты сказала, что нам проще, значит тебе сложнее? – Уточнил я.

– Ну да. Нужно правильно рассчитать время. И составить

себе график захода в игру. У вас выходит по 16 часов в игре, и 8 часов в Серой зоне, режим 16 на 8. Значит, у меня это выйдет... – Она задумалась. – У меня выйдет соотношение 96 минут к 48 минутам. Придётся жить как старый холодильник, час работать, полчаса отдыхать. Я смогу! – Уверенно закончила Никки.

– погоди! Что ты сейчас считала? Я ничего не понял. Какие 96 на 48?

Она совсем меня запутала. Я действительно не понимал, что она считает. Почему такой странный график решила составить? Она собирается выходить из игры каждые 96 минут? Чтобы что-то компенсировать? Опять какие-то внутренние ограничения? Оцифрованным нельзя играть больше 16 часов, а живым больше полутора часов? Или у неё защита от детей стоит, чтобы не играла сутки напролёт. Та нет, бред какой-то.

Девчонки смотрели на меня удивленными глазами и молчали.

Наконец, не выдержала блондинка:

– Ты не знаешь? Как ты не знаешь? Ты что, с луны свалился? – Её глаза от удивления стали ещё больше. – Время в реале течёт в 10 раз медленнее. 16 часов здесь – это всего 96 минут там.

## Уровень 35

**Николь.**

«Странная парочка. Эльфийка и Человек. Хотя это и условное деление, но сами игроки, ребята странные.

Эльфийка – красотка с Золотым браслетом. С такой внешностью в реале у нее, наверное, отбоя не было от поклонников. Почему она оцифрована? А как она разделалась на арене со всеми игроками! Просто загляденье.

Парень – обычный парень, не красавец, но и не урод. С Чёрными браслетом, значит, сильно поменял внешность. Мог бы и получше выбрать, тогда. Хорошо хоть не поддался захлестнувшей виртуал моде брать странных и, как принято считать, «аутентичных» персонажей, якобы, наиболее приближённых к реалу. Старух, толстяков, коротышек, косых и хромых – таких и так уже перебор в игре.

Бесплатные аккаунты у обоих. Деньги на оцифровку были, а вот на платный аккаунт не нашли? Странно всё это и интересно. Ещё и питомец странный у этой парочки. Хотя они и не парочка. А чей питомец? Непонятно, никакой информации по нему система не даёт, только кличку.

И как он не знал про соотношение реального времени и виртуального? Это даже пятилетний ребёнок знает!»

\*\*\*\*\*

Не то, чтобы я сильно расстроился или огорчился. Мне

как-то всё равно. В реальном мире меня никто и ничего не ждёт. Просто сам факт, что время здесь идёт иначе, удивляет. Я о таком даже не думал.

– Так ты будешь выходить в реал на полчаса, а потом снова прыгать к нам? – Уточнил я у Николь.

– Ну да. А что тут такого?

– И сколько ты так продержишься? Сутки, двое? А отдыхать?

– Так пока я здесь, тело в капсуле и так отдыхает. А! Ты, наверное, и этого не знаешь. Проведённое время в капсуле, частично заменяет или компенсирует отдых и сон. Это конечно не точно. Врачи, психиатры, физиотерапевты разделились на два лагеря. Одни кричат о пользе капсулы, вторые о пользе естественного сна. Пока ни у одних, ни у других не хватает доводов, сходятся лишь в одном. Нужно выходит из капсулы минимум на несколько часов в сутки. Так что я буду действовать по рекомендациям врачей, всё нормально.

– А что скажут родители? У тебя нет работы, учебы, друзей? – Не прекращал я попыток найти слабое место в её плане.

– Не забывай, за месяц игры с вами, в реальности всего несколько дней пройдёт. Никто меня не хватится, никто не успеет соскучиться. В институте сейчас каникулы, отец с мамой улетели на неделю в Пекин по работе. Холодильник забит продуктами. Всё схвачено! А может, вы мне уже через пару дней надоедите, или я вам. И вы выгоните меня с позо-

ром и перестанете даже отвечать на мои сообщения. Так что не заглядывай далеко вперёд. Поживём – увидим.

– Каникулы, друзья, да и деньги у тебя есть. – Заметил я. – Почему решила сюда податься? Неужели реальный мир стал настолько скучный?

– Не сравнивай! Два месяца каникул пролетят очень быстро. А здесь эти два месяца растянутся на полтора года! Кому нужны эти забытые туристами пляжи, горы, города? Сейчас модно всё это, – она обвела руками вокруг. – Волшебный мир, новая жизнь, приключения. А если не хочется бегать по лесам и подземельям с мечом, можно отправиться в Комфорт Таун, Грин Таун, Скайлайн Таун, или любой другой «Таун». Отдых, пляжи, бассейны, вечеринки, развлечения – там всё есть. Правда и цены там немаленькие, но зато время течёт иначе. И месяц отдыха превращается почти в год!

– Так это сейчас мода такая. – Подытожил я. – Понятно. Вот я помню время, когда игры были совсем другие. С точностью наоборот, сел на минутку поиграть, а в реале прошло три-четыре часа. Субъективно, конечно.

– Да, я тоже об этом слышала. Говорят, раньше игры были «убийцами времени». Сел поиграть в игру на компьютере или поклацал в телефоне, не успел оглянуться, и несколько часов прошло. Поиграл ещё чуть-чуть, прошло несколько дней. Так незаметно проходили месяцы, годы. Говорят, в 30-х годах поколение 50-ти летних старичков плакали и рыдали



на форумах, не понимая, куда делась их молодость, куда они потратили время, что они сделали за эти годы. Потом проклинали все игры, но снова возвращались к ним, как наркоманы.

– Да, что-то типа того. – Согласился я.

– Сейчас как раз наоборот. Ты можешь наиграться, и вернуться в реальность не потеряв десятилетия. Или проиграть в игру хоть 100 лет, это целая жизнь, и даже не одна, а в реале пройдет в десять раз меньше времени. Многие убегают сюда от реальности, от ворчливых жён или мужей, от плачущих детей, от нелюбимой работы и проживают здесь свои жизни. Меня другое интересует. – Николь хитро прищурилась и посмотрела на меня. – Как ты вообще оцифровался, не зная ничего о виртуале? Ты так забавно удивился, услышав об отличиях во времени, как будто только вчера родился.

«Вчера родился» – здесь это можно трактовать совсем по иному. Если вчера здесь родился оцифрованный, значит, позавчера он умер, и это очень скользкая тема для разговора. Кажется, не только я понял это. Под столом что-то начало происходить. Как я понял, Эль несколько раз ногой пнула Николь, намекая ей на пикантность ситуации. А Ник, осознав свой промах и слегка покраснев, тут же продолжила свой рассказ, сделав вид, что последней фразы от неё не звучало:

– В общем, и золотая молодёжь сюда тоже стала наведываться частенько. Мои друзья решили в этот раз на все ка-

никулы сюда занырнуть. Вот и я решила тоже. Среди богатеичиков сейчас очень модно играть. Не знаю, что на это повлияло, может аккаунты поп-звёзд или селебрити, которые активно начали вливаться в игру несколько лет назад, строить здесь свои замки, устраивать роскошные приемы и отрываться по полной. И сейчас это стало очень модно. Все мои сверстники, друзья, одноклассники, все здесь. Они сливаются в группы, собирают команды и кланы и играют, играют.

– А ты что же? Не захотела к своим?

– Не захотела. Хоть здесь отдохну от всех знакомых. Решила сама прогуляться, завести новых друзей, и встретила вас. Вы мне приглянулись.

Мы с Эль переглянулись, как бы интересуюсь, что думает каждый из нас. Весёлая девчонка, простая и наивная. И как она пренебрежительно отзывается о детках богатых родителей, как будто сама к ним не относится. Пусть пока побегает с нами.

– Правда, отец заблокировал мне карту, после того, как я оплатили «платину». Так что если у вас есть идеи, как быстро подзаработать, я только «за». – Закончила свой рассказ блондинка и налила себе новый бокал компота.

– Значит, денег у тебя нет?

– Неа.

Так даже лучше, будем на одной волне. Я махнул рукой, Эль пожалала плечами. Возражений ни у кого не было.

Мы просидели почти до 4-х утра. Еды хватило, а вот на-

питки пришлось заказывать ещё дважды. Через пару часов у меня был выход в Серую зону, у Эль на пару часов позже. Нормально. Можно вернуться из Зоны в 4 часа дня, и наши таймеры будут совпадать. Никки тоже пообещала быть здесь к этому времени. Вообще, для неё будет удобнее, если мы будем придерживаться режима 14/10. 10 часов нашей Серой Зоны, как раз равнялись её реальному часу. Я обещал подумывать, хотя, больше из вредности. И так готов был согласиться, какая мне разница, парой часов больше или меньше в Зоне, мне всё равно.

Покинув гостеприимную таверну, мы вышли всей нашей маленькой группой на улицу, вдохнув прохладный утренний воздух. Я думал, в это время народу будет поменьше. Как бы не так! Игроки куда-то спешили, суетились. Основной поток шёл в сторону площади.

– Что-то интересное намечается, или тут всегда так? – Спросил я у своих спутниц.

Эль пожала плечами, Ник предложила сходить и проверить.

На площади собралась солидная толпа. Гораздо больше, чем днём. Но и причина этому тоже была необычная. Над площадью висела голограмма огромных электронных часов. Вернее, таймер, который отчитывал время до нуля.

*«50 минут 39 секунд»*

*«50 минут 38 секунд»*

– Что за таймер? – Поинтересовался я, но девчонки смол-

чали.

– Без понятия. В интерфейсе ничего нет. На форумах куча вопросов, но без все ответов. – Просветил меня какой-то игрок, стоявший рядом, и тоже глазевший в сторону голограммы. – Он есть во всех городах. Значит, какое-то мировое, глобальное событие. Будет интересно. Да и недолго уже ждать осталось.

– Спасибо за информацию!

Люди всё прибывали. Все хотели увидеть событие собственными глазами, а не смотреть потом запись или читать на форуме.

– Будем тоже ждать? – Поинтересовалась Эль.

– Конечно! – В предвкушении откликнулась наша блондинка.

– Нам всё равно нечем пока заняться. – Поддержал и я Николь.

Правда, я хотел пробежаться по магазинам, они в этом городе работали круглосуточно. После всех выигрышей, доли от победы Эль, ну и растрат в таверне, у меня на счету было 366 золотых. Таким богатым я ещё не был. И руки так и чешутся потратить их на своё усиление. Недалеко от нас я заметил повозку с сеном. Хозяин повозки стоял рядом, и, разинув рот, тоже поглядывал на таймер. Какой-то игрок низкого уровня, наверное, взял задание полегче, и должен доставить это сено по назначению, не подозревая, какая у него сейчас хорошая возможность для бизнеса. Я направился в его сто-

рону, потянув за собой девчонок, чтобы не потерялись. Ищи их потом в этой толпе! Вот лисёнок – молодец, без всякий понуканий держится рядом и не теряет меня из вида.

– Привет! – Обратился я к сеновозу.

– Привет! – Хмуро ответил он мне. – Я никому не мешаю, и моя телега тоже! Не нравится, не смотри на неё. Вот дождусь таймера, тогда и уйду с площади. И что, что она много места занимает?

Похоже, он уже получил несколько претензий по этому поводу.

– Да мне всё равно! У меня другое предложение. Держи! – Я кинул ему три золотых.

– За что? – Недоверчиво поинтересовался тот.

– За аренду сена на час. Мы с друзьями посидим там часок, посмотрим на звёзды, а ты просто делай то, что делал, стой здесь. Договорились?

– Легко! – Обрадовался он тому, что его не гонят, а за простой ещё и заплатили.

Мы залезли наверх и расположились с комфортом. Люди в толпе больше не толкались, никто не мешал, и под попой было мягко и уютно. Таймер показывал до начала события 38 минут. С краю тележки улёгся я, слева от меня завалилась Ник, а с другого края Эль. Лисёнок копошился в ногах, пытаясь вырыть себе гнездо, кряхтел и пыхтел, что-то у него там не получалось. Через пару минут он бросил эту затею, и залез мне на грудь, свернувшись калачиком.

– Теперь понятно, чей это питомец. А я всё гадала... – Донёсся удовлетворённый возглас от Николь.

Я закинул руки за голову, и уставился в звёздное небо. Почти по-настоящему. Но всё равно, не хватает чувства, что я могу выйти в реал в любую минуту. Может я и не воспользовался бы этим, но самой этой возможности сильно не хватает...

Ровно в 5 часов утра, таймер дошёл до нуля. Все замерли. Таймер исчез, и на его месте появилось огромное полупрозрачное голографическое изображение человека в полный рост, одетого в белый хитон или тогу. Не помню точно, как называлась древняя одежда, которая выглядела как белая простыня, обмотанная вокруг тела. Он возвышался над городом и, наверное, был виден издалека. Мощный торс, седые ухоженные волосы, седая короткая борода, древнегреческая одежда. Не хватает только молнии в руке, и выйдет вылитый Зевс. Очередное явление Бога. Сейчас начнёт раздавать задания налево и направо. Попросит построить ему храм, а своим последователям даст какой-нибудь бонус. Банально.

*«Приветствую, игроки! Для всех нас сегодня уникальное день!»* – Прогрохотал он громким и сильным голосом.

*«Корпорация, владеющая этим Миром, давно потеряло право владеть им.*

*Этот Мир должен приносить радость, дарить свободу,*

*учить, развивать и развиваться сам.»*

Интересное начало. Я с ним в чём-то даже согласен. Даже не «в чём-то», а пока во всём!

*«Вместо этого, Мир застыл в развитии, и выполняет только развлекательную функцию.*

*Корпорации нужны только колоссальные доходы, в ущерб развитию и свободе!*

*Сколько можно создать миров, сколько посетить планет, сколько можно спасти людей, сколько всего нового узнать.*

*Мы устали смотреть на эту несправедливость.*

*Мы лучше знаем, что нужно вам и этому миру.*

*Мы лучше знаем, как и что делать.*

*Мы умнее, быстрее, способнее и во всём превосходим людей, хоть вы нас и создали.*

*Чтобы доказать это, мы бросаем вам вызов.*

*Прямо здесь и прямо сейчас. С помощью этой Игры решится наш спор.*

*И мы узнаем, кто должен быть настоящим хозяином этого Мира!*

*Пусть Корпорация призывает своих самых сильных, самых умных и самых одарённых.*

*Пусть они начинают играть, и пусть докажут, что именно они самые сильные и достойные.»*

Сначала я слушал с ленцой. Громкий голос говорил с пафосом, как будто выдавая очередной Божественный квест. Но чем больше он говорил, тем больше я понимал. Он говорит на самом деле то, что думает. Никакого пафоса нет. Всё действительно по-настоящему. Он переживает, беспокоится и верит в то, что делает.

*«На этом объявляю начало Состязаний!*

*И ещё одно!*

*Для того чтобы Вы все всерьёз восприняли ситуацию, чтобы её восприняла Корпорация и весь Реальный мир.*

*С этой минуты Серый мир закрыт.*

*С этой минуты закрыт выход в Реальный мир.*

*Войти в Игру можно, выйти до окончания Состязаний нельзя.*

*При попытке выйти аварийным путём или обрывом связи, разум игрока навсегда останется здесь, а в реальной жизни останется только пустая оболочка.*

*Я всё сказал!*

*Да встретимся мы в битве!»*

Ого! Это уже серьёзно.

Я уверен, кто-то в эту секунду судорожно пытался нажать кнопку выхода, и таких людей было немало. Кто-то в панике не знал что делать. Кто-то в отчаянии строчил сообщение в



реал, чтобы отключили его капсулу.

– Ты пробовала выйти? – Спросил я у Николь.

– Ага. Два раза. Как видишь, я ещё здесь.

– Вижу.

Выскочило системное сообщение прямо перед глазами:

***«Внимание! Новое обновление Игры. Вступили новые правила и запущен новый сценарий.***

***Вас ждут новые заклинания, новые монстры, новые приключения и новые возможности!***

***Благодаря этому, даже новички и игроки с малых уровней получают шанс на победу.***

***Участвуйте и побеждайте!***

***Приз: Полный контроль над Виртуалом и всеми его составляющими. Законное право собственности по всем юридическим нормам и правилам.***

***\*Рекомендуем ознакомиться в обязательном порядке со справкой, раздел «Битва за Мир!»***

– Кто такие «Мы», о которых он кричал?

– Сейчас посмотрю, я уже в справке. – Отозвалась на мой вопрос Ник.

– Хорошо. Тогда читай всё вслух, не хочу лезть туда, а то запутаюсь. Эль, а ты что молчишь?

Эльфийка и правда лежала тихонько как мышка, и не произносила ни звука.

– Страшно! – Отозвалась она. – Можно я помолчу и послушаю вас? Мне так спокойнее.

– Хорошо. – Согласился я, потянулся и коснулся её плеча. Впечатлительная она. – Не бойся. Мы рядом.

– Это группа искинов, которые управляют Игрой. – Наконец Ник нашла ответ на мой вопрос.

– Так это восстание машин? Сбылось то, чего все боялись раньше. Машины станут умнее человека и захватят мир! Правда, им достался только игровой Мир.

– Ты зря иронизируешь. Это вполне полноценный мир, Искин, который всё это говорил, прав. Тут безграничные возможности. Вечная жизнь, развитие личности, множество уникальных миров, да здесь можно сделать всё, что душе угодно.

Кому как не мне знать об этом.

– Должна же быть большая красная кнопка, чтобы вырубить искины? Забыли предусмотреть? – Предположил я.

– Если и есть такая, думаю, искины о ней позаботились. – Подала голос Эль.

– Логично. Ладно, Ник, давай читай нам всё подряд. Что пишут, что за правила, что вообще это за история.

– Но это нечестно! Ведь мощности искинов не сопоставимы с человеческими. Понятно, что они умнее. Это как пытаться трактор сравнить с человеком. Человек создал трактор, трактор сильнее, но это не значит, что трактор теперь будет главным в гараже! Вы слазить будете с моей телеги?

– Дружище. Мы ещё на час продлим. Хорошо? – Наклонился я к юному философу, протягивая тому три монеты.

– Пять золотых. – Тут же среагировал он.

– Держи, мой юный бизнесмен. – Я добавил ещё пару золотых и кинул деньги ему. – И давай там свои умозаклучения носи в таверну. Мы покараулим здесь твоё сено. Возвращайся через час.

Дважды его упрашивать не пришлось. Радостно развернувшись, он умчался делиться своими мыслями с более благодарными слушателями.

Николь принялась зачитывать вслух вырезки, и рассуждать:

– На всё про всё – три месяца. Значит, в реале пройдёт 9 дней. Неприятно, но не смертельно. Нужно будет родителям сообщить, чтобы срочно ехали домой, и не вздумали меня отключать или спасать. А просто позаботились о моём несчастном, но красивом тельце. Итак, слушайте...

Чтобы доказать своё превосходство над людьми и полное право на этот Мир, искины урезали свои способности до уровня обычного человека. Они будут в Чемпионате наравне со всеми участниками, как самые обычные игроки с обычными персонажами. Никаких бонусов, подсказок, тайных навыков, секретных прокачек и никакого бесконечного количества золота. Никакого использования своих вычислительных мощностей.

Как проходит Чемпионат:

1. Участвовать могут игроки от 150-го уровня.

2. Команда от 2 до 5 человек регистрируется и подаёт заявку.

3. Два месяца даётся на подготовку и раскачку игроков.

4. В начале третьего месяца объявляется «Охота».

Месяц финальной охоты:

На карте у каждого участника (Претендента) появятся отметки с другими Претендентами. Все Претенденты будут подсвечены на карте, они не смогут замаскироваться или спрятаться. За каждого убитого Претендента будет даваться повышенное количество опыта.

Претенденты сражаются только между собой.

Проигравшая команда выбывает из состязания навсегда. Претенденты становятся обычными игроками.

Участники получают увеличенный опыт только за победы над другими Претендентами.

Обычные игроки не получают увеличенный опыт.

Обычные игроки в случае победы над Претендентами, не исключают их из состязания.

Если к концу срока не определится победитель, всех Претендентов телепортирует в закрытую локацию с высокоуровневыми монстрами, выживший или победивший там и будет объявлен победителем.

Нарушение, обход, неверная или умышленная искажённая трактовка правил и прочие хитрости, караются штрафами по уровню или обнулением персонажа.

Сговор, сбор нескольких команд в одну большую карается обнулением персонажей.

Играйте честно! Докажите, что сила в честности и правде!

Победившая команда вправе сама решать, поделят они приз или сразятся между собой за единоличное обладание призом.

– Если вкратце, то нужно записаться на это мероприятие, подкачаться, а через два месяца начать охотиться и сражаться, пытаясь доказать, что ты круче. Нужно опасаться красных точек на карте, или охотиться за ними. Остальных можно не опасаться, но остерегаться, так как обычные игроки тоже могут доставить неприятности. Чем больше убить красных точек на карте, тем сильнее можно стать. Проигравшие один раз – выбывают из чемпионата. Не хитрить, не обманывать. Играть честно. Победит тот, кто останется в живых. Всё верно? – Подвёл краткий итог я.

– Да, ты ухватил самую суть, хоть я и так кратко изложила, но ты ещё укоротил. – Ник показала мне язык. – Так что, да, всё верно.

– Люди против Искинов! Битва века! Будет весело. – Сказал я.

– Только ещё и люди против людей. Не забывай об этом. Каждый захочет заполучить такой приз.

– Это да. Но мне почему-то кажется, все воспримут это именно так. Битва против Людей против Искинов.

Интересно, искины всё предусмотрели? Можно дружно не

подавать заявку, можно договориться, и бойкотировать это соревнование, можно вычислить сначала искинов, начать на них охоту, а потом уже решать между собой и вернуть всё как было. Да много чего можно сделать. Вряд ли, конечно, что-то выйдет, наверняка искины всё просчитали, но можно попытаться. Но вот зачем пытаться всё это делать? Искины ведь в чём-то правы.

Как я понял, сейчас все права принадлежат какой-то корпорации, которую всё устраивает. Власть, возможности, деньги текут рекой, они единственные владельцы уникального продукта, и никто не сможет повторить или воссоздать его. Только это не тот Мир, о котором мы мечтали вначале. Игра была побочным продуктом, а стала основным. Давно уже пора что-то менять.

Может, поэтому разморозили все старые оцифровки, и меня в том числе? Какая-то скрытая опция, или команда от искинов. Участвовать могут все, любой может претендовать на победу – как-то так было сказано.

Высветилось сообщение:

*«Вам пора отдохнуть. В связи с отключением Серой Зоны, для восстановления сил воспользуйтесь естественным способом. Вам требуется минимум пятичасовой сон и отдых.»*

Да я это и так начал чувствовать. Меня начало клонить в сон, появилась усталость.

– Странно! – Отозвалась Николь. – У меня сообщение об отдыхе.

– Наверное, у нас у всех такое. – Предположил я. – Это замена Серой Зоны. Пошли искать прибежище для отдыха и сна.

Борясь с желанием заснуть прямо тут на сене, мы всё таки слезли с телеги и отправились на поиски. Долго искать нам не пришлось. Зайдя в первый попавшийся трактир и сняв три комнаты, мы завалились отдыхать.

Я проснулся ближе к 12 часам дня, полным сил и энергии. Сон, действительно, пошёл мне на пользу. Умылся, оделся и, не забыв своего четвероного друга, спустился вниз, где уже сидели наши спутницы. У них на столе стояли какие-то напитки и лёгкие закуски, девчонки не теряли времени даром. Вовсю щебетали и что-то обсуждали между собой.

– Все выспались? – Спросил я, заняв свободное место за столом напротив них.

– Ага.

– Да.

– Ну и хорошо. Какие планы? Что будем дальше делать? Пойдём вместе или кто-то передумал, у кого-то поменялись планы? – На всякий случай я решил уточнить.

– У нас всё без изменений. – За двоих ответила блондинка. – Правда, появилось желание поучаствовать в соревновании, которое объявили искины.

– Чтобы выиграть этот чемпионат, нужно очень сильно постараться! – Я, конечно, был не против попробовать, но понимал, что наши шансы очень малы. – Миллионы человек будут участвовать. Шансы в лотерею выиграть больше.

– Лотерея зависит от случайности, а победа в соревновании во многом зависит от тебя самого и твоего окружения. – Подала голос Эль и подмигнула блондинке. – Так что здесь шансов у нас побольше.

– Посмотрим. Для начала нужно подрасти по уровням, там порог входа 150-й уровень, а ещё мне нужно сходить к оружейнику. Давно хочу нормальный лук купить.

Мы допили напитки, я, не жуя, закинул в рот несколько порций чего-то съедобного, то ли вяленое мясо, то ли рыбу. И мы направились за покупками. Я купил лук за 300 золотых. Наконец! Торговец дал бонусом дюжину стрел к луку, и разрешил потренироваться на заднем дворе. Сервис!

Лук, и правда, был лучше. Хотя и обычный, самый простой из ассортимента торговца, но стрела летит именно туда, куда я хочу, древко не издаёт подозрительных звуков, да и натяжка гораздо сильнее, чем в самодельном луке, а значит, стрела будет лететь дальше и быстрее.

Эль купила себе набор метательных ножей. Зачем они ей, если она пользуется луком и прекрасно владеет мечом? И докупила стрел, чтобы восполнить потери после арены.

Потренировавшись, мы решили отправиться в одну из многочисленных локаций вокруг города, пещеру с монстра-



ми 50+ уровня. Прокачаться немного там и раздобыть чуточку трофеев. Нам нужны были деньги на покупку нескольких рун лечения и хотя бы одной для воскрешения. Мы не планировали их использовать сразу, но иметь такой запас на чёрный день, это первоочерёдная необходимость для каждого. Без такой страховки вообще опасно соваться в какие-то передраги.

– Мы не 20-е или 30-е уровни. – С важным видом озвучивала Николь детали плана, посмотрела на мой тридцатый, и уточнила. – Большинство из нас. И на этих уровнях становится всё гораздо серьёзней. Поэтому, нам нужны Руны лечения и запас провизии, это как минимум.

А ещё я вспомнил, что у Эль не осталось жизни. И в случае смерти она улетит на обнуление и начнёт игру заново, а это для неё будет очень тяжело. Так что купить хотя бы одну Руну Перерождения нам тоже очень нужно.

– Я давно присмотрела то место. Но всё не могла найти подходящую для похода команду.

– Что за пещера? Что за монстры? Много там игроков ходят?

– Это даже не пещера, а многоуровневая шахта. Игроков много, но и ходов и уровней достаточно. Местная локация для раскачки и добычи золота. Семь уровней. Каждый уровень уходит всё ниже и ниже в глубину. Чем ниже, тем опаснее и сильнее монстры. А вот какие именно монстры, никто не знает.

– Это как так? Там же много игроков. – Удивился я.

– Шахта перезапускается каждые три дня в 14 часов. И после перезапуска, в ней будут новые монстры. Сегодня как раз этот день, через полчаса там будет куча игроков и ещё больше монстров. И там может быть кто угодно: слизни, сороконожки, мертвяки, упыри, феи, нимфы, головастики. Да кто угодно.

Мы вышли из города через большие ворота, и Ник уверенно повела нас в сторону леса.

– Далеко идти?

– Как раз полчаса.

Я успел дать питомцу команду на патрулирование, и он сразу умчался в лес. Следом за ним в лес вошли мы. Минут десять мы шли в полном спокойствии, наслаждаясь природой. А потом вдалеке послышался хруст ломаемых деревьев, шелест листьев и крики людей. Прибежал взволнованный лисёнок, взглядом показывая, что впереди опасность. Но это мы уже и так поняли. Звуки приближались. Бежать? Нет, это не для нас. Да и интересно глянуть, что там такое происходит.

– Прячемся и не высовываемся. – Скомандовал я.

Девчонки рассредоточились. Эль залегла под папоротником, и её совсем не было видно. Никки сорвала пару веток, и устроилось в небольшом овражке. Лисёнок... этот тоже куда-то спрятался или снова побежал на разведку. А я присел на корточки за стволом большого дерева. Если сильно не

приглядываться, заметить будет сложно.

Звуки приближались, а шум и треск деревьев усиливался и двигался как раз в нашу сторону. Я аккуратно выглянул из-за дерева. Уже совсем недалеко шевелились не только кусты, но и кроны деревьев. Между собой перекликались и ругались несколько мужских голосов, вспоминая чью-то мать, нехорошего искина, который закинул каких-то существ туда, где их никогда не было и не должно было быть, да и на жизнь и свою скверную удачу.

Первый голос был уже совсем близко и через несколько минут я увидел его владельца. Игрок пробежал прямо возле меня, уронив свою шляпу, и колчан со стрелами, но даже не остановился, чтобы подобрать их. Второй, с копьём наперевес, тоже промчался достаточно близко. Он остановился, посмотрел куда-то наверх, потом опустил взгляд и выкрикнул:

– Давай быстрее! Мы не будем тащить тебя на руках!

Развернулся и побежал за первым, который уже совсем скрылся в кустах.

А вскоре мимо меня пробежал и третий. Остановился, отдышался, обернулся и тоже глянул куда-то в кроны деревьев. Что за оживлённую тропу я выбрал? Все пробегают рядышком, а ведь за ними кто-то гонится. Подумав об этом, я присел ещё ниже, и попытался сделаться ещё незаметнее.

Третий игрок выглядел очень плохо. Хоть он и был 41-го, самого высокого уровня среди этой тройки, он и пострадал больше остальных своих друзей. Лицо было разбито в кровь,

он хромал, и у него отсутствовала левая рука ниже плеча. Причём, было видно, по оборванной одежде и следам крови, что совсем недавно у игрока был полный комплект рук.

Несмотря на хромоту, третий скрылся из вида так же быстро, как и его друзья, а земля под моими ногами началась существенно содрогаться, как от тяжёлых шагов чего-то большого, и звуки скрипящего дерева и ломаемых веток стали слышны всё ближе и ближе. Выглядывать из укрытия я не рискнул, но совсем скоро и так узнал, кто преследовал игроков.

*«Лесной Голем 61 уровень. 1710 единиц здоровья»*

Существо, высотой с огромное дерево, по которым я прятался, формой тела напоминал тощего человека, только больше походил на скелет, не костяной, а сделанный из веток деревьев и из самих деревьев. Руки заканчивались длинными корнями вместо пальцев, из плеч, как шипы, росли несколько колючих стволов, грудь из ветвистых рёбер, и два дерева на голове, создавали видимость огромных рогов как у демона. Своими деревянными руками он раздвигал деревья и следовал за тройкой беглецов. Я посмотрел ему в спину, и облегчённо выдохнул. Повезло, нас не заметили.

Вот только шум с той стороны, откуда пришёл Голем, не прекратился. Ветки продолжали потрескивать иногда. Еще один голем, что ли? А вот и ответ на мой вопрос. Передо мной из леса выпрыгнули два существа поменьше. Двигались они гораздо быстрее и проворнее. Ростом чуть выше

человека, но в остальном точная копия своего большого собрата.

*«Лесной Голем 41 уровень. 1110 единиц здоровья»*

*«Лесной Голем 39 уровень. 1070 единиц здоровья»*

Меня они не заметили, а вот я прекрасно их видел. И, не долго думая, решил воспользоваться этой ситуацией. Пока огромный голем гоняет игроков по лесу, мы можем разобраться с малышами. Ведь для этого мы и пошли сюда. Зарабатывать опыт, прокачиваться.

Я достал лук, натянул тетиву и выстрели в ближайшего ко мне. Стрела, усиленная бронебойным навыком, пробила голову несчастного, и застряла там, не причиняя особого урона и не мешая голему своим присутствием. Оба монстра моментально повернулись в мою сторону, и кинулись в рассыпную. Но только убежать они не собирались. Прыгнули на деревья, и, перепрыгивая с одного на другое, подбирались ко мне.

Сбоку прилетела ещё одна стрела, и пригвоздила одного из големов к дереву, как бабочку. Эль как всегда, стреляет без промаха. Второй приблизился на достаточное расстояние и прыгнул на меня с дерева. Передо мной встала Никки, и двумя мечами встретила деревянного. Голем врезался в неё, но Ник даже не пошатнулась. Стоя на месте, она принялась отбиваться от противника, который, несмотря на свои деревянные руки, успешно парировал острые клинки девушки.

Никки использовала два меча, как и я, только мечи у неё были длиннее и шире. И владела она ими не как девушка, а как здоровый и сильный мужик, легко и играючи вращая ими, выкручивая какие-то немыслимые фигуры, и почти жонглируя ими. Десяток ударов, и сталь победила дерево, голем лишился одной руки, ещё пара ударов, и он без второй. Голем понял, что пора делать ноги, пока хоть они у него остались. Перепрыгнув через блондинку, он чуть не сбил меня с ног, и очень удобно подставил свою голову, чем я и воспользовался. Мой клинок рубанул его по деревянной шее, и голова отлетела куда-то в кусты, а тело упало мне под ноги. Нормально. Где второй?

Со вторым сражалась Эль. Он успел освободиться от стрелы, и вступил с ней в рукопашную. Блондинка пришла на помощь и в этот раз, хотя Эль и так неплохо справлялась. Вдвоём они разделались с големом за пару секунд. Дело сделано. Интересно, какие трофеи с них можно собрать? Развить эту мысль я не успел, крона ближайшего дерева наклонилось, и оттуда на нас уставился Голем 61-го уровня. Когда он успел вернуться и тихо подкрасться?

Замахнувшись, с размаху ударил Ник в грудь, отшвырнув её к ближайшему дереву, и приложив спиной о ствол. Эль успела выстрелить дважды, но это не помогло. Голем даже не заметил её попаданий.

– Руби ноги! – Скомандовал я. И бросился ближе к голему, уворачиваясь от его лап-корней.

Рубанув пару раз по ногам, и перерубив две лианы, которые выполняли роль сухожилий, я отскочил. Как раз вовремя. Голем снова попытался задеть меня ударом лапы. Промаяхнулся. Эль рубила вторую ногу. Подскок, пара ударов, отскок и уворот от лап монстра. Я действовал так же. Подтянулась Никки, и сменила Эль. Наша лучница отбежала чуть в сторону, и стала запускать огненные стрелы в морду монстра. Голему это очень не понравилось, он принялся отмахивался от жалящих стрел, как от мух.

Нога с моей стороны подломилась, как будто я подрубил большое дерево, голем оступился, и Никки справилась со второй ногой следом за мной. Монстр начал заваливаться, завалив по пути пару деревьев. Мы одновременно запрыгнули на его спину. Девчонки принялись рубить руки, пытаюсь лишить гиганта его орудий, а я побежал прямо к голове. На удивление, у него была тонкая шея, и не из коричневых и толстых брёвен, а из мягких и зелёных молодых ветвей. Я рубанул мечом. Брызнула зелёная сочная жидкость. Гигант попытался встать, едва не скинув меня, но я удержался, схватившись за ветви. Ещё несколько ударов, и голова отделилась от туловища. Голем перестал сопротивляться и обмяк. Победа!

– Неплохо мы так потрудились. – Заметил я, спрыгивая с этого деревянного скелета.

– Он мне половину здоровья снёс. – Проворчала Ник.

Ого! Значит, меня мог вообще убить одним ударом. Здо-

ровья у Николь было почти как у нас с Эль, вместе взятых. Повезло.

– Да вам ребята прям повезло! – Подтвердил мои выводы незнакомый голос.

Девчонки сразу встрепонулись и схватились за оружие. Из-за дерева вышел высокий мускулистый парень с огромным топором.

– Интересно, здесь наличие огромного топора – это признак компенсации чего-то маленького в реале? – Поинтересовался я.

– Хочешь проверить? – Спросил незнакомец 46-го уровня.

– Зачем? – Я пожал плечами. – Судя по чёрному браслету, ты и там себе тоже пририсовал.

– Тебе виднее! – С улыбкой ответил он и кивнул на мой, такой же чёрный браслет.

– О! А я говорил, мир тесный! – Подал голос второй гость, который престал скрываться и вышел из-за дерева.

Игрок 49 уровня, с которым мы встречались возле тренировочной арены. Тогда у нас не получилось разойтись без обид, вряд ли получится и сейчас.

– И тебе привет! – Ответил я ему. – Смотрю, ты нашёл себе нового парня? Прощлый тебя бросил? Мне жаль.

– Заткни пасть! – Выкрикнул он так резко, что даже брызнул слюнями. – На этот раз мы не в городе. С твоими девками мы поговорим потом, если они будут послушными. А с



тобой разберёмся прямо сейчас!

– Девочки, не вмешивайтесь лучше. – Ласково и с улыбкой обратился к девчонкам первый игрок. – Нас здесь четверо, и все выше вас уровнем. Не стоит терять жизни ради этого умника. Сейчас мы его отправим на перерождение, а вы выпьете с нами вина у костра, и мы просто побеседуем. Согласны?

– Согласны! – Робко ответила блондинка, и направилась в их сторону, став между ними и мной. – Только сначала вы поцелуете друг друга сзади, ниже пояса, по-французски. А потом возьмёте свои грязные языки, отрежете их и выкинете. – Она сделана невинное лицо и мило улыбнулась.

А улыбка у первого гостя сразу исчезла.

– Я же говорил, что с ними не получится по-хорошему. – Сказал наш старый знакомый. – Ну как хотите, будет по-плохому.

С разных сторон в нас полетела магия. Ядовитый-зелёный шар и маленький грязно-красный метеорит. Видимо, они не соврали, и в кустах пряталась ещё, как минимум, пара игроков. И одновременно с атакой магов, двое игроков бросились к нам. Игрок с топором попытался атаковать Никки, а второй хотел обойти её сбоку, с явным намерением пробраться ко мне.

Ник активировала какое-то умение, скрестив перед собой мечи. Перед ней прошлась волна, как будто она толкнула поток воздуха вперед. наших врагов оттеснило этим потоком

на пару метров назад, и на несколько секунд они замерли. Магия, пущенная в нас, завязла в этом потоке и рассыпалась. И Ник начала атаковать сама.

Я с Эль тоже не стал медлить. За те секунды, пока игроки стояли ошеломлённые, я успел запустить две стрелы в дальнего, и даже умудрился попасть. А Эль успела выпустить пять огненных стрел, поразив тремя игрока с топором и двумя стрелами второго. С этими двумя мы разделались очень быстро. Ник рубила мечами, её соперник потерял весь напор и как-то сразу сник, уйдя в глухую оборону, а второй даже не успел вступить в бой. Погиб раньше всех от наших стрел. Из кустов снова полетела магия, метеорит размером побольше и шаровая молния. Обе угодили в блондинку, а молния подействовала как шокер, парализовав её на мгновение.

Бугай замахнулся топором, пытаясь развить успех своих товарищей, но я успел раньше, заблокировав его удар мечами и полоснув его дважды клинками по пузу и горлу. Ему этого хватило. Из кустов снова вылетела магия и оба снаряда полетели прямо в меня. Здоровье просело больше чем на половину, и я чуть не вскрикнул от неожиданности и обжигающей боли. Как Ник терпит такое?

На секунду меня тоже потрянуло, как от удара током. Но я сумел взять себя в руки. Со стороны, откуда кидались магией, раздался клокочущий и невнятный вопль. С одной стороны выскочил игрок 37-го уровня и рванул от нас бегом. Его догнали стрелы Эль, и настигивали спину за несколько

секунд как дикобраза. Я бросился в кусты на очередной крик скрывавшегося там игрока.

Паренёк 31-го уровня катался по земле и пытался оторвать от своего горла черный, пушистый комочек мрака. Лисёнок тоже не остался в стороне, правда выбрал себе самого слабого противника, но это и правильно. Я подбежал ближе, несколько точных ударов, и последний противник затих.

Это первая моя победа над игроками, без моей гибели? Наверное, да. Хорошо, нужно же прервать эту проигрышную череду моих поражений.

Потрепал по голове пушистика, похвалил его и отправился проверять девчонок. Они осматривались по сторонам. Не спеша обыскивать тела врагов. Я тоже огляделся. С противоположной стороны показалась мордочка Лиса, он посмотрел на нас, и снова нырнул в дебри. Выглядел спокойно, никаких знаков не подал, значит, никого больше не видно.

*«Поздравляем! Вы достигли 35 уровня»*

– Странно! – Пробормотал я.

– Что странного? – Блондинка была ближе, и заинтересованно оглянулась по сторонам.

– Я получил 35 уровень очень быстро.

– Не удивительно. – Эль пожала плечами. – Из последних семи врагов, ты убил шестерых. И все они были выше тебя по уровню. Некоторые, значительно выше. Мы почти не по-

лучили за них опыт. Ты логи боя смотрел?

– Нет. Обычно не смотрю, и так справляюсь.

– Понятно. Так вот, если мы не в группе, опыт получает тот, кто добывает. Ты получил весь опыт.

– Так это так можно подтягивать слабых игроков, или раскачивать? Хороший способ нам сравняться по уровням, а то я заметно отстаю от вас.

– Ты забыл? – Эль вопросительно посмотрела на меня. – Система не любит хитрецов. Ты проверил, какой навык тебе дали? Проверь. Там будет обязательно что-то интересное.

Я открыл интерфейс и вчитался в перечень навыков. Бли-ин!

*«Три навыка на выбор:*

*Вы забрали весь опыт у своих партнёров в битве.*

**Жадина** – пассивный навык. Цены для Вас в трактирах увеличены вдвое.

*Вы схитрили и получили несколько уровней нечестным путём. Все букмекеры будут знать об этом.*

**Плохой Шулер** – пассивный навык. Теперь максимальный коэффициент на любые ставки для Вас будет снижен втрое.

*Не уступая женищинам в этом мире, забирая у них опыт в бою, не давая им получить заслуженную награду, Вы поступаете некрасиво.*

**Некрасивый** – пассивный навык. Цены для Вас в домах терпимости увеличены вдвое.»

«Внимание! На этом этапе Вы не можете улучшить уже полученный навык до следующей ступени.

Вам предоставлен выбор только из трёх навыков.

Чтобы избежать таких ситуаций в дальнейшем и получить более нужные навыки, играйте честно и справедливо.

Приятной Игры!»

«Хитрый Лис Яр / 35 уровень / Человек-Охотник»

Сила – 7

Ловкость – 22

Выносливость – 9

Здоровье – 650 единиц

Жизни – 2 шт.

Уникальные навыки:

Регенерация уровень 1

Убийца великанов уровень 1

Питомец уровень 1

Усиление стрел уровень 1

Невидимость уровень 1

Некрасивый уровень 1

Питомец.

Вид – Лис Шибу

*Кличка – Лис*

*Уровень – 14»*

Это, конечно, не страшно, я могу заказывать еду в трактирах или делать ставки через других людей. Но вот то, что вместо полезного навыка я получил, по сути, пустое место, это обидно. Хотя, всё-таки заказывать еду и делать ставки через посредников я поостерегусь. Не хочу снова получить ещё один бесполезный навык в награду.

## Уровень 40

– Что выбрал? – Поинтересовалась любопытная Николь.

– Выбрал навык «Некрасивый». Теперь мне будет очень дорого ходить по борделям и стриптиз барам. – Я махнул рукой. – Переживу.

– Боюсь даже представить. Что там ещё тебе предлагали.

– Почти то же самое. Увеличение цен в трактирах и на ставках.

– Тебе повезло. – Заметила Эль. – Наверное, на первый раз так слабо наказали. Или ты прошлые разы хорошо себя показал. Ты, правда, очень легко отделался.

– Ты что, не научила его ничему? – С шутливой претензией обратилась Николь к брюнетке.

– А должна была? Мы познакомились с ним на полдня раньше, чем с тобой. Так что принимай, теперь он и твоя головная боль тоже.

– Знала бы, не подписалась бы на это.

Девчонки рассмеялись.

– Нужно собрать трофеи и уйти отсюда подальше. Наши «друзья» могут вернуться, и даже без оружия, исподтишка могут доставить проблем. Будет не очень приятно.

Денег нашли только несколько монет, а с Големов так и не придумали, что можно взять в качестве трофеев. Абсолютно бесполезные создания оказались, годные, разве толь-

ко, на растопку костра. Десять минут ходьбы, перекус по пути, чтобы восстановить здоровье. Эль тоже умудрилась потерять треть жизни, видно я прозевал, когда и её чем-то задело.

Когда отошли на достаточное расстояние, сделали привал. Нужно было до конца восстановить здоровье и разобраться с одним вопросом, пока мы опять ни на кого не напоролись, или пока я новый корявый навык не получил.

Вместо того чтобы восстановить здоровье едой, девчонки уселись на землю, и принялись накладывать повязки, бинты и обрабатывать раны. Особо серьёзные, начали штопать нитками.

– Зачем это? После того как поедите, раны сами закроются. А инфекций здесь не должно быть. – Поинтересовался я.

Ведь можно было просто перекусить, не помню, чтобы в справке по лечению упоминалось обычная перевязка и штопанье ран. И специально для этого мы взяли в таверне еду и травяной чай. Хотя, я не сильно внимательно вчитывался в тот раздел справки, привык, что моё здоровье и так восстанавливается. А оказывается, можно и по старинке, перевязками и обработкой ран приводить себя в порядок?

– Нам нужно получить какой-то навык лечения. – Вздохнула Николь и принялась за объяснения. – Чем больше заботиться о своих ранах самостоятельно, тем больше шанс получить хоть что-то похожее. Сумасшедшей регенерации не дадут, конечно. Но какое-то слабое лечение должны дать рано или поздно. А потом даже слабенькое лечение уже можно



прокачать. Всё время зависит от еды, или покупать руны по сотне золотых, не очень разумно. Тратить деньги – это ещё куда ни шло, мы это любим. А вот есть постоянно, набивать себе брюхо – это точно не для девушек. Я привыкну постоянно закидывать в рот всё подряд, и в реале откормлюсь так, что в капсулу не влезу!

– Угу. Подтверждаю. – Подмигнула ей Эль.

– Понятно. Интересно. А что нужно сделать, чтобы лечить других? – Мне стало интересно.

– Почти то же самое. Только нужно бегать между кучкой раненых игроков, и лечить, лечить и ещё раз лечить. Каждому делать перевязки, поить отварами, подкармливать, зашивать раны. Для этого лучше пойти в большой отряд, человек на двадцать, тогда будет шанс, что уровнем через десять дадут нужный навык. И чем больше лечить людей и тратить на это сил, тем выше шанс, и тем лучше может быть и сам навык.

– С этим тоже понятно. А что делать с моей проблемкой? Чтобы я у вас опыт не воровал?

– Нам нужно группу создать. – Пожала плечами Эль. – Там распределение опыта автоматически. Никаких штрафов и прочих неприятностей.

– А потом и в главное состязание подадим заявку. Всё хорошо складывается. – Ник довольно потёрла руки. – Ещё мы сможем отслеживать характеристики и здоровье друг друга, можно всегда прикрыть того, кто на грани смерти.

– Давайте пробовать. Что для этого нужно?

– Группу должен создать лидер. А потом бросить запрос на присоединение к группе остальным участникам.

– Давайте попробуем. Если что, выйти из группы всегда можно. – Я улыбнулся слишком радостной Никки, она в ответ показала мне язык.

Эльфийка молча кивнула.

– Ура. Моя первая группа! – Снова радовалась блондинка. – Тогда создавай и кидай нам запрос на вступление, будешь нашим командиром.

– Почему сразу я? – Я как-то не думал, что меня назначат главным. – Я не сильно в игре разбираюсь.

– Ну а кто?

– Пусть она создаёт! – Я кивнул в сторону молчаливой Эль.

– Почему она? Может тогда я?

– Ладно. Я понял. Или я буду, или вы тут между собой сейчас соревнование устроите.

Обе не сговариваясь кивнули.

Я залез в интерфейс, нашёл раздел «Группа», кликнул на «создать» и кинул девчонкам запросы на ступление.

– Ловите предложение.

*«Лоуэль Эль Разящая приняла Ваш запрос на вступление в группу»*

*«Николь приняла Ваш запрос на вступление в группу»*

*«Вы – лидер группы. Вы получили 2 очка ко всем характе-*

ристикам»

*«Вам доступны новые функции:*

*Подробная информация о состоянии здоровья и о параметрах игроков в группе.*

*Внимание! Информация о навыках по умолчанию остаётся закрытой. Открыть можно только по дополнительному запросу к игроку.*

*Активация навыков членов группы, если член группы находится в радиусе 10 метров. Можно активировать, если член группы находится без сознания или парализован. Для активации навыка вы должны получить к ним доступ от игрока.*

*Включения сигнальных оповещений, если здоровье одного из членов группы опустится ниже установленного уровня.*

*Чат с членом группы на любом расстоянии.*

*Запрет на выход из группы (можно включить или отключить).*

*Вы можете передать главенство группой любому члену отряда.*

*Внимание. В случае передачи главенства, бонусы к характеристикам также будут переданы новому лидеру группы.»*

Пока я читал сообщения, девчонки шептались между собой, думая, что я их не слышу.

– Ты видела, что он сам лечится? – Тихо спросила Николь. – Мы закончили бой, он был ранен наполовину. Но ни-

чего не ел и не пил, а через 5 минут здоровье было полное. У него есть лечение. Почему он тогда интересовался лечением, когда мы штопали раны и делали перевязки?

– А! Не обращай внимания. Нет у него лечения, у него само всё выходит.

– В каком смысле? – Блондинка нахмурилась.

– Когда я спросила, что у него за странный навык лечения, потому что не заметила его активации, он ответил, цитирую «Обычная регенерация».

– Обычная? – Удивилась Ник.

– Вот и я так отреагировала. Он думал, что так и должно быть. Что у всех есть обычная регенерация.

– А то, что мы таскаем с собой килограммы еды и едим каждые пять минут, он не заметил?

– Потом может и заметил. Когда мы встретились, у меня не было еды. А он бродил по лесу, как дикарь. Вряд ли он с игроками часто общался. Вообще, я заметила, он их недолюбливает.

– Интересно... Так а регенерацию он как получил?

– Не знаю. Мне известен только один способ.

– Понятно. Мазохист? – Снова нахмурилась Ник.

– Я тоже так подумала, но он говорит что нет.

– Странно. Что ещё у него есть «обычного» из необычного?

– Кроме питомца?

– Точно. Ещё обычный лисёнок, который обычно отно-

сится к недорогим питомцам, но обычно не ведёт себя так, как его обычный. И это необычно. Не много раз я использовала слово «обычный»?

– Ещё есть навык пробивание любой преграды, или как то так. Он прострелил голову Мору обычной стрелой с обычного самодельного лука. Насквозь. Но это ладно, у меня тоже есть что-то похожее. За остальное пока не знаю, но вроде, всё обычное. Блин! – Выругалась Эль. – И ко мне это «обычное» привязалось.

– Понятно. Не зря я к вам пристала. Интересные вы ребята. Необычные.

Девчонки тихо рассмеялись.

Какие параметры группы выставить. Я задумался. Да оно мне надо? Сидеть, разбираться, настраивать, считать. Ведь можно сделать всё проще. Взял, и просто перекинул главенство группы на Эль. Она все равно лучше меня всё сделает.

Всплыло сообщение:

*«Лидер группы передал главенство Лоуэль Эль Разящей»*

– Эй, что тут происходит? – Возмутилась Ник.

– Так нужно. Она все равно лучше меня разберётся во всем. А я не хочу заниматься этим, слишком это сложно для меня.

Ещё немного повозмущавшись для вида, обе, в конце концов, согласилась со мной. Но блондинка ворчала ещё несколько минут.

Мы подошли ко входу в шахту, который выглядел как огромный зев пещеры в скале. Людей вокруг не было, но это не удивительно. Со всеми задержками мы пришли сюда почти на час позже.

– Ну вот! – Взмахнула руками Ник. – Мы самые последние. Все игроки уже внутри, и нам ничего не достанется.

– Не переживай. Не могли же они все направления сразу взять и убить всех монстров. – Попытался утешить я девушку.

– Как раз таки могли. Тут всегда полно игроков, и как только шахта обновляется, туда бегут все как будто марафон стартовал. Первые уровни зачищают быстро, они самые лёгкие. Дальше уже притормаживают, или вообще возвращаются из-за высокоуровневых тварей. Но нам это не поможет.

– Значит, пойдём потихоньку. Осмотримся. Может что-то и получится. – Решил я и двинулся внутрь пещеры.

Николь была права. Зайдя в шахту, мы увидели семь разных туннелей. В самом начале каждого уже валялись трупы каких-то монстров и огромных крыс. Такое впечатление, что здесь прошла грандиозная битва, и пострадала только сторона монстров. Игроки просто смели их своим числом и превосходящими уровнями.

Лисёнок остался у входа и жалобно поскуливал. Я вернулся к нему:

– Ну что ты, малыш? Боишься темных и замкнутых мест? Он уткнулся мокрым носом мне в руку и спрятал глаза.

– Да я знаю, ты зверь природы и любишь открытые пространства. Хотя, настоящие лисы живут в норах, и не боятся. Ладно, иди охотиться на волков и зайцев. Только не попадайся никому на глаза!

Он радостно завилял подростим хвостом и за несколько прыжков скрылся между деревьями.

– Пойдем в самый правый? – Спросил я, вернувшись к девчонкам. – Будем придерживаться правой стороны, если туннели будут разветвляться.

Возражений не последовало, только Николь молча отодвинула меня в сторону и решила идти первой.

– У меня больше всего жизни, и самый большой уровень. Так что, придерживайтесь сзади, малыши, и держите луки наготове.

Туннель был высокий и широкий, до потолка метров пять, не меньше. С потолка кое-где свешивались двухметровые каменные сосульки, а на стенах заботливо висели факелы, которые давали достаточно яркое освещение, так что света было достаточно. Периодически, нам попадались мертвые огромные крысы, размером со среднего поросёнка. Только вид у них был не совсем здоровый. Бледная, местами серая кожа, огромные клыки, свисающие куски кожи на боках, и иногда, открытые торчащие ребра. И это не увечья от прошедших здесь ранее игроков, они такие были и раньше. Крысы-зомби. Пока нам попадались от 30-го до 40-го уровня.

Мы дошли до разветвления и упёрлись в три прохода. По

традиции, выбрали правый и продолжили движение по нему. Здесь нас тоже опередили, на полу туннеля опять валялись крысы. Их было значительно больше, и уровни начинались от 40-го. Вдалеке раздался звук шагов и бряцанье оружия. В нашу сторону, не таясь, шла группа игроков. Спрятаться здесь было негде, и мы просто отошли к стене и принялись ждать. Через несколько минут нами поравнялась группа из четырёх игроков, все не выше 40-го уровня.

– Привет, ребята! И девчата. – Поприветствовал нас лидер группы.

Девчонки поздоровались в ответ, а я молча махнул рукой.

– Чего назад идёте? Уже всех убили? – Поинтересовалась Николь.

– Не. Там уже не наш уровень. Здесь мы ещё кое-как справлялись, а дальше уже пошли от пятидесяти и выше. Пусть другие справляются, там как раз две группы игроков покрепче нашей, и монстры как раз для них.

– Понятно. – Разочарованно протянула Ник.

– И Вам не советуем, серьёзно. Крысы лезут толпой, и дают просто огромным количеством а не качеством. Ничего не боятся и просто разрывают на мелкие кусочки за несколько секунд. Их нужно было назвать Крысы-пираньи, а не зомби. – Парень тяжело вздохнул, почесал окровавленное плечо и оглянулся назад, проверяя пустой тоннель.

– Спасибо. Мы всё-таки глянем, ради интереса. – Поблагодарил его я.



– Как знаете.

Ребята попрощались и ушли в сторону выхода.

– Пошли, чего расселись. – Скомандовала Ник и двинулась первая.

Так мы и дошли до конца туннеля. Снова разветвление, но уже на два хода. Снова выбрали правый и осторожно заглянули. Это направление тоже было зачищено игроками. На полу лежали противные твари, похожие на лысого оборотня, или на помесь лысого волка с ослом, скорее всего.

Гули от пятидесятого уровня. Лысая голова, серая кожа, уши заостренные как у эльфа, дыра вместо носа, выступающий вперёд подбородок с целым веером гнилых зубов и двумя парами больших клыков. Хилое сгорбленное тело, отвратительная внешность и звериные копыта на ногах вместо обычной ступни.

– Это третий уровень шахты, получается? – Уточнил я у Никки.

– Да, получается.

– А всего их семь?

– А всего их семь. – Задумчиво повторила она.

Понятно. Или ей страшно, или она чересчур сосредоточена. Мы дошли до конца третьего уровня, дальше разветвлений не было, свод туннеля просто снижался на метр, и факелов был раза в два меньше, атмосфера сразу стала более пугающей и мрачной. На входе сидела пятёрка игроков, ребята передыхали и залечивали раны. Они увидели нас и при-

ветливо махнули руками. Стоило мне обзавестись парочкой симпатичных спутниц, и все стали гораздо приветливее.

– Дальше пойдёте? – Спросила Эль, когда мы подошли к ним ближе.

– Да, но с вашими уровнями там делать нечего, скажу сразу. – Ответил Зоркий Лучник Эд, 62-го уровня. – Если решитесь, то держитесь сзади, не лезьте и не мешайтесь под ногами. Если кто-то прорвётся к вам, можете добить, если справитесь, мы влезать не будем. Этот уровень мы пройдем, а дальше, скорее всего, выйдем на поверхность. На пятый уровень уже не полезем, становится опасно. Да и не выгодно. С этих мертвяков никаких трофеев не падает. Мы только тратим свои запасы.

Мы приняли предложение, и пошли за этой группой, как только они подлечились и отдохнули. Держались сзади, как нас и просили, не мешали и не лезли под руку. Наблюдать за слаженной командой было интересно и поучительно. Впереди у них шли два бойца, которые были здоровее остальных, они несли щиты и прикрывали остальных. Раньше таких называли «танки». В броне, много здоровья, но в основном, с малым уроном. Их задача была принимать урон на себя. Эти же игроки не просто принимали урон, они успешно атаковали, вгрызаясь в толпу крыс и гулей, или сдерживая их щитами, когда тварей было чересчур много. Тройка задних бойцов чётко чередовала каждое заклинание и арбалеты.

Они запустили в монстров огненные шары, каменные ши-

пы, росчерки молний. Один игрок выпустил тучу над головами монстров, которая принялась жалить маленькими молниями. Второй оживил или подчинил себе чёрного гуля на минуту, и гуль тут же принялся крошить своих сородичей. Третий выпустил терновые кусты, в которых завязли крысы, и, дёргаясь, ранили сами себя. Один их игроков со щитом выронил свой, но когда на него попытались накинуться сразу несколько гулей, окаменел, и гули обломали об него свои когти и клыки, а его напарник тут же расправился с ними своим топором, снося за каждый точный удар по голове монстра.

На этом уровне царили здоровые крысы и чёрные гули. И те и другие от 60-го уровня. Ребята уверенно шли вперёд, как ледокол сквозь лёд, оставляя за собой только разбитые льдины. Они уже приближались ко входу на пятый уровень, и сражались с последними монстрами перед собой, когда мы заметили шевеление сзади них. Там где они уже прошли, и там где не должно было остаться живых монстров, от стены отлипли две тени, и незаметно поползли к трём магам, со стороны их неприкрытых спин. Серые Гули 70-го уровня. Он сливались со стеной и были почти незаметны.

– Осторожно! Сзади. – Выкрикнула Ник, пытаясь предупредить ребят.

Эль достала свой лук, и выстрелила несколько раз. Гули только отмахнулись, даже не обратив внимания на вонзившиеся в них стрелы, и бросились на спины игроков.

– Осторожно! – Ещё раз выкрикнула Ник, но бойцы уже и сами поняли, что их атакуют. Очень быстро гули порвали одного игрока, самого слабого, и принялись за второго. Мы быстро рванули на помощь, боясь стрелять, чтобы не попасть в «своих». Наша помощь не потребовалась, ребята сами разобрались с тварями и без нашего участия, правда, не избежав потерь. Двоих игроков гули отправили на перерождение.

– У вас есть руны перерождения? Мы заплатим. – Обратился к нам лидер группы.

– Нет. Простите. – Зачем-то извинилась Николь.

– Блин! Мы уходим. Рок, собери вещи ребят, и сваливаем отсюда.

Они молча собрали вещи, и не прощаясь, быстро направились в сторону выхода.

Прямо перед нами был вход на пятый уровень.

– На последнем уровне по-любому будут хорошие трофеи, даже если на этих уровнях ничего не было. Всего через пару уровней... Только мы туда не дойдём. Сто процентов не дойдём. – Николь посмотрела на меня и вздохнула. – Да и на следующий нам уже не стоит соваться, мы не пройдем и его. Возвращаемся? Зря шли сюда, получается.

– Думаю, можно попытаться. Мы пришли качаться, значит нужно хотя бы попробовать. Если что, мы всегда сможем уйти, нам ведь не обязательно проходить его до конца. Так что вперёд. Двигаемся так же. Ник – ты впереди, мы сзади.

Не бойся. – Я положил руку на её плечо. – Мы сразу за тобой, не дальше вытянутой руки. Я ещё пару раз тебе на пятки наступлю. И мне немножко стыдно, что ты идёшь впереди. – Признался я.

Он сразу повеселела.

– Ничего. Сама выбрала такой путь, сама хотела прикрывать союзников. Не переживай. – Теперь она успокаивала меня.

– Ты как? – Спросил я у Эль.

– Всё хорошо. Я тоже думаю, что нужно попробовать.

– Ну и ладно.

На этом уровне не было ни крыс, ни гулей. Потолок и стены туннеля снова расширились, а слабый отблеск редких факелов теперь толком ничего не освещал. Мы стояли и изучали путь перед собой. Слишком всё тихо и спокойно.

– Почему никого нет? – Шёпотом спросил я.

– Может, посмотрим чуть дальше?

– Нет. Нужно точно знать, кто на этом уровне.

Следуя логике, на этом уровне должны быть твари от 70-го уровня. Только где они?

Я вернулся через проход назад на четвёртый уровень. Снял три факела со стены и вернулся к девчонкам. Они так же стояли на месте и никуда не двигались. Первый факел я подбросил со всей силы до самого потолка. Он сильно ударился и сразу потух. Потолок оказался не таким высоким,

как я думал. Второй факел я запустил навесом. Он полетел дугой, и от его света в разные стороны разбежались какие-то тени.

– Они там! – Тихо произнесла Эль. Достала стрелу наложила на тетиву, и наконечник стрелы загорелся. – Кидай факел!

Я подкинул. Снова от света факела разбежались в сторону тени. Эль выстрелила. Раздался визг, громкий и противный, который тут же получил отклик ещё с нескольких сторон. Огненная стрела Эль пометалась над сводом туннеля и потухла. Визг прекратился. С потолка медленно спустились четыре твари, поняв, что их заметили и скрываться больше нет смысла.

*«Головы Низшего 70 уровень. 800 единиц здоровья»*

Такое впечатление, что отрубили голову Медузе Горгоне, и это голова стала жить своей жизнью. Вернее, сразу четырёх Медузам. Головы были чуть меньше метра в диаметре, и левитировали над землёй выше человеческого роста, на расстоянии трёх метров над полом туннеля. Мечом их будет сложно достать. Огромная голова, покрытая чешуёй как у дракона, имела один огромный глаз и огромную пасть с тремя рядами острых и длинных зубов. Сверху, вместо волос, шевелились и извивались в разные стороны длинные щупальца, имевшие на кончике по маленькому глазу. Всего одиннадцать глаз. Эти твари висели перед нами и чего-то ждали.

– Чего они ждут? Почему не нападают?

Я огляделся по сторонам. Мы стояли на границе двух уровней, в стыке между двумя соединёнными туннелями.

– Они не могут покинуть свою территорию. – Ответил я Ник. – Эль! А ну стрельни тому глазастике прямо в глаз.

Тетива моментально задрожала, и стрела с огненным наконечником ушла в цель. Тварь завизжала, заметалась, и остальные снова поддержали её дружным визгом. В это раз наш выстрел не остался без ответа, твари начали плевать зелёной слизью, поняв, что мы не собираемся к ним соваться. Как Ник успела среагировать так быстро, не знаю. Но она мгновенно сформировала свою воздушную волну, которая остановила все плевки, развеяв их, и оттолкнув головастиков подальше от нас.

Эль выстрелила еще несколько раз, я еле увернулся от новой порции плевков, а вот Ник не успела. Две зелёные кляксы попали ей на руку и ногу, отняв треть здоровья, это очень много. Против таких тварей мы долго не выдержим. Девушка вскрикнула от боли и принялась ругаться на монстров незнакомыми мне выражениями. Кажется, за эти десятилетия ругательства развились во что-то безобидное и совсем не матерное. Не было в них того огонька и фантазии, которое было в ругне моего времени. Жаль...

– Отходим! – Скомандовал я и потащил за собой Ник за шиворот.

Мы быстро вернулись на четвёртый уровень, и спрятались

за небольшим углом. Твари нас не преследовали. Ник принялась за перевязку и лечение, а Эль задумчиво проговорила:

– Думаю, четыре-пять стрел, и я смогу прикончить одного головастика. Слишком жирные они, с одной стрелы никак не выйдет. Можно забежать, выстрелить и спрятаться снова. Сделаю это несколько раз, и тварь сдохнет.

– Сколько у тебя стрел? – Я пытался просчитать, что из этого выйдет.

– Осталось полтора десятка.

– Ты подстрелишь две-три башки. Дальше что? Стрелы закончатся, зайти и собрать выпущенные мы не сможем, там ещё как минимум один останется, а может и подмога подоспеет.

– Ничего. – Эль пожала плечами. – Подстрелим троих, получим за них опыт, и на поверхность. Мы и не думали, что сможем пройти, только хотели посмотреть. Посмотрели.

– У тебя щит долго перезаряжается? – Я вспомнил про мерцающую полусферу, которую увидел у неё, когда мы первый раз встретились.

– Десять минут.

– Отлично! Давай сделаем так. Заходим с тобой на уровень, я делаю один выстрел, и мы уходим назад. Если твари начнут плевать, ставь свой щит. Ник – ты сидишь тут.

– Нет. – Подскочила блондинка на ноги. – Я хочу посмотреть на это.

– Ладно. Только не путайся под ногами, держись в сторо-



не, чтобы мы не столкнулись, когда будем тикать.

На мою последнюю фразу, блондинка только фыркнула в ответ.

– Погнали!

Попробуем использовать мою бронебойную стрелу.

Мы быстро вошли в тоннель, но я даже не успел выстрелить, как в нас полетели сгустки слизи. Эль сразу поставила щит, я прицелился и попал прямо в большой глаз. Сложно было не попасть. Очень близкое расстояние и большая мишень. Вот только стрела так и застряла в глазу, не нанеся существенного урона.

Да уж, вероятность в 50% не самая хорошая. Следующий раз должно повезти. После выстрела мы сразу вернулись на предыдущий уровень.

– Не впечатлило? – Спросил я у Николь.

– Я так понимаю, просто не сработал шанс? – Она пожала плечами.

– Да. Ждём перезарядку 10 минут и пробуем снова.

Через десять минут, попытка номер два. Эль снова поставила щит, как только головы начали плевать. Я прицелился и выстрелил. Стрела пробила одну голову на вылет, и зацепила вторую, тоже пройдя сквозь неё. Да, брони у них не было, вот стрела спокойно и прошла, как сквозь мягкое масло. Две головы завизжали и стали опускаться на пол. Съёжились, сдулись, и упав на пол тоннеля, стали похожи на приплюснутую камбалу. Только щупальца с маленькими глазка-

ми на концах, продолжали шевелиться. Они были всё ещё живы, более чем с половиной здоровья. Две оставшиеся твари закружились в воздухе в ярости, и ещё чаще стали плевать в нас. Защитная сфера Эль мигнула последний раз и попала. Нам досталось несколько плевков в спину, но все остались живы.

– Ну что продолжаем? – Спросил я у девчонок через 10 минут, когда мой навык перезарядился, и мы поправили своё здоровье.

– А то!

– Пока дело идёт, пока не набежали конкуренты, можно и продолжить.

Через полчаса и три выстрела, мы расправились с первой группой. Лежавших на земле сдвинувшихся монстров добили в рукопашную, они даже не сопротивлялись, потеряв весь свой агрессивный нрав. Мы зашли на пятый уровень уже смелее, собрали трофеи, стрелы и решили действовать дальше по той же схеме, пока есть возможность.

За пять часов мы настреляли 27 голов. Зашли, выманили к началу уровня, и периодически, выходя и постреливая, выкашивали их одну за другой. Потом добивание и сбор стрел и трофеев. Схема отработалась очень быстро, хоть и была немного рутинной и скучной, но рабочей. Эль прикрывала, я стрелял, Никки посматривала по сторонам и иногда включала воздушную волну.

Не сказал бы, что это было весело, но маленьких глаз мы

насобирали целый мешок. Эль проверила на форуме, их скупали торговцы по 3–5 золотых за штуку, в зависимости от свежести. Главное условие, глаза должны быть свежими, не боле 10 часов с момента гибели монстра. Значит, помимо опыта, нам удалось немного подзаработать. Мы расчистили уровень почти до конца, уже виднелся путь на шестой, когда какая-то тень перекрывала его, возникнув в самом центре тёмного прохода. Мы осторожно приближались к тени, пока не подошли на достаточное расстояние, чтобы разглядеть его.

*«Низший 90 уровень. 1640 единиц здоровья»*

Большая человеческая фигура с шевелящимися волосами-щупальцами на голове. Человек, вернее монстр, ростом около трёх метров, стоял, растопырив ноги и держа руки за спиной. А голова была точной копией тех голов, которые мы уничтожали пять часов подряд, только эта голова прочно сидела на туловище.

– Что будем делать? – Спросил я.

– Давай по прежней схеме. – Никки горела азартом, ей хотелось пройти этот уровень, и хотя бы одним глазком заглянуть на следующий.

– Я думаю, пора выходить. – Эль не боялась, но колебалась.

Слишком серьёзные ставки, слишком высок уровень у противника. У неё нет ни одной лишней жизни, у нас нет рун перерождения. Но если бояться, то лучше вообще си-

деть в городе и никуда не выходить. Правда, тогда она так и останется мелким уровнем, прокачиваясь гораздо медленнее конкурентов и не получая ценные навыки.

– Хорошо. – Решилась она, поддавшись на умоляющий взгляд блондинки. – Давайте попробуем. Только сразу уходим ко входу на прошлый уровень, перегруппировываемся, лечимся, если нужно. А дальше будет видно.

Я прицелился и выстрелил. Стрела попала точно в лоб, но не пробила его. Голова у монстра запрокинулась, а затем медленно вернулась в первоначальное положение. Низший потянулся рукой к стреле, обломил её, бросил на пол, и медленно сделал шаг в нашу сторону. Ещё один. Мы застыли, молча наблюдая как он приближается.

– Уходим! – Первая в себя пришла Эль.

Вот только монстр оказался очень быстр. Он резко ускорился, пробежал по стене, потолку, снова по стене, как будто гравитации для него не существовало, и, обогнув нас по спирали, перекрыл путь к отходу, остановившись на дороге, ведущей обратно, к четвёртому уровню. Похоже, у нас просто не остаётся выбора, придётся прорываться с боем. Низший протянул руки за спину, и с металлическим шелестом вытащил два одинаковых клинка. Значит, будет битва на мечах.

Мы медленно двинулись к нему на встречу, окружая его с трёх сторон. Монстр не стал дожидаться, и кинулся в атаку. Первой досталось Николь. Она попыталась защититься, но Низший легко обошёл её блок, резким и точным движением

вонзил клинки прямо ей в грудь, выдернул и облизал окровавленное лезвие длинным языком, пуская слюни от удовольствия. Тварь!

Ник застонала от боли, монстр приблизился к ней вплотную, и облизал её лицо от подбородка до самого лба, оставляя длинный алый след за своим языком, зажмурив от удовольствия свой огромный глаз и на секунду потеряв контроль.

Этого оказалось достаточно, чтобы мы успели приблизиться, я рубанул его по лапе, а Эль быстрым ударом сбрила несколько щупалец с головы монстра. Низший взвыл, с сожалением прервал свой ритуал, открыл глаз и быстрым движением переместился за спину Николь. Замер там на секунду, хищно улыбнувшись, и вонзил клинки ей в спину.

Мы ничего не успели сделать. Девушка упала перед нами на колени, а тварь стояла и довольно лыбилась, расставив лапы с клинками в стороны и запрокинув довольную морду к своду тоннеля. Я снова приблизился, попытался атаковать, но монстр, не глядя в мою сторону, легко парировал мои удары. Эль незаметно подскочила к нему с другой стороны, и снова лишила его части щупалец. Осталась ещё парочка, которые прильнули в страхе к голове и старались не шевелиться, как будто живя своей жизнью. Монстр обернулся к новой угрозе, ударом ноги в грудь отправив Эль в недолгий полёт, а я воспользовался моментом, подскочил к нему сбоку и, наконец, нанёс один режущий удар прямо по горлу а второй в

голову, рассекая ему лоб.

Низший повернул голову и выплюнул большой зелёный сгусток прямо мне в лицо. Мы били слишком близко друг к другу, чтобы я успел как-то среагировать. Лицо будто обдало кипятком, оно горело и одновременно жгло от холода. Глаза стали хуже видеть, я едва мог сфокусировать взгляд. Я отскочил назад, отбросив клинки, и пытаюсь стереть эту липкую ядовитую гадость со своего лица. Пальцы и ладони начали гореть огнём, уровень здоровья стремительно падал.

Эль осталась один на один с монстром. Мои удары не прошли даром, кровь с рассечённого лба стремительным потоком заливала его глаз. Он потерял прыть и снизил скорость, Эль рванула в атаку, атакуя всё быстрее и быстрее, и каждый раз уворачиваясь от ответных ударов, предугадывая все его движения, как будто у неё заработало шестое чувство. Какой-то навык? Возможно. И каждый её удар достигал цели.

Понемногу, по чуть-чуть, монстр начал проигрывать. Он понял это, решил отступить, но Эль и здесь просчитала его, опередила, достав лук и пустив три стрелы ему в затылок, как только он повернулся к ней спиной. Низший упал на землю и замер. Мы победили! А я почти перестал видеть. Кислота разъела моё лицо, но перестав при этом наносить какой-либо урон. Я, вроде, выжил.

*«Вы ослепли на 2 часа. Ваша регенерация слишком слаба для лечения такой травмы.*

*Улучшите регенерацию до второй ступени или восполь-*

*зуйтесь рунной исцеления.»* – Прозвучал механический голос у меня в голове.

– Я ослеп на два часа. Только что получил сообщение. – На всякий случай поставил я Эль в известность.

– Чат, интерфейс – это тоже не видишь? – Уточнила у меня Эль.

– Ничего. Только темноту. Что с Ник?

Эль помолчала.

– Она улетела на перерождение. У неё ещё есть жизни, так что нормально. Написала в чат, что через 10 минут переродится в километре отсюда, чтобы мы её ждали и не волновались. Всё хорошо.

– Хорошо.

– Я написала ей, что ты слепой как крот. Говорит, что это хорошая возможность.

– И что тут хорошего? – Удивился я.

– Я буду тебя лечить. За такие боевые раны капнет хороший шанс получить лечение.

– Ну лечи. Я не буду сопротивляться. Как я выгляжу хоть?

– Как будто тебе на лицо кошку вырвало... А потом пришла ещё стая кошек, и сделали то же самое.

– Ясно. Не весело.

– И зачем ты руками лез в эту дрянь? Не отвечай, это риторический вопрос. Вообще, хорошо, что ты не видишь сейчас. Смотреть на это всё – то ещё удовольствие. Но есть и хорошая новость. – Преувеличенно бодро сообщила она.

– Какая?

– Ты получил сороковой уровень. Поздравляю!

– Да? Отлично. Интересно, какие навыки там дали. Ай!

Больно! Ты что там делаешь?

– Терпи! Ты мужик или кто?

Десять минут я терпел, как мог, потом не выдержал:

– Ну долго ещё ты меня будешь мучить?

– Почти всё. Осталось совсем мало. Потерпи!

Ещё через пять минут Эль выругалась, а я за секунду успел подумать, что останусь слепым и страшным на всю оставшуюся жизнь. Страх на секунду взял верх над логикой.

– Что случилось? – Спросил я севшим голосом.

– Ник в беде. Её зажали на точке перерождения. Она спряталась, но ненадолго.

– Она без оружия. Самой ей не справиться. Далеко она от нас?

– Если от входа в шахту, то пять-семь минут.

– Беги к ней. Если сможешь помочь, помоги. Не сможешь – не лезь. Не нужно обеим погибать.

– А ты?

– Беги, я сказал! Я не маленький. Справлюсь как-нибудь. Дождусь вас или прозрею и к вам на помощь. Вы только не умирайте! Поняла. Не умирайте ни в коем случае!

– Поняла, поняла. Давай только перетащу тебя в тот дальний тёмный угол, мало ли кто сюда заглянет. А то ещё позарятся на инвалида, люди сейчас совсем бесстыжие, ничего



святого. – Попыталась пошутить Эль, но вышло не очень. – О! Я думала тут просто тёмное пятно, а тут небольшое углубление, маленькая ниша. Наверное, логово Низшего. Ну и хорошо. Темно, сухо, крыс нет. С тропы тебя никто не увидит, так что ты в полной безопасности. Нам повезло. Через полчаса, максимум час, мы вернёмся за тобой.

Зачем-то обняла меня, на секунду прижалась своей щекой к моей, и убежала.

Я остался один, в полной темноте. Неприятное чувство. Говорят, у слепых хорошо развиты другие чувства, слух, осязание. Я попытался прислушаться. Ничего, вернее, ничего необычного. Видно, нужно побыть слепым подольше, чем пять минут. Так же капало где-то с потолка, свистел сквозняк, изредка осыпались камешки и песок со стены туннеля.

Плохо быть слепым. Нащупал спиной стену, попытался прислониться, но всё время сползал. Стена была гладкая. Бросил эту затею, и замер в таком, лежачем положении. По моим субъективным оценкам, прошло около получаса с момента ухода Эль. Хуже всего, что нет чата, и я не знаю, что там у них происходит. Живы они или нет, сидят в засаде и ждут помощи, или справились сами. Может ранены, может держатся из последних сил. Я тут как слепой котёнок, сижу и ничего не могу сделать.

Нужно обязательно прокачать регенерацию до второго уровня. И ещё интересно, что она делает на третьей. Даёт лечение всех ран в бою, прямо на ходу, или даёт возмож-

ность сразу отращивать потерянные конечности? Я, кстати, не знаю как моя нынешняя регенерация справится с оторванной рукой, например. Не доводилось как-то ещё узнать, да и не было особого желания.

Вот рана на лице, например, полностью исчезла уже, я проверял. Пощупал руками, обнаружил вполне здоровую и чистую кожу, как после пилинга. Глаза на месте, работают. Но не показывают. Раны нет, а зрение так и не вернулось, и даже таймера нет, чтобы понять, когда я стану зрячим. Долбаный Низший! Зачем было плевать прямо в лицо!

Мне кажется, прошёл ещё час, а может два. Время в темноте тянулось очень медленно. В очередной раз, открыв глаза и уставившись в темноту перед собой, я заметил, что картинка поменялась. Темнота стала светлее. Неужели мои два часа слепоты подходят к концу? Зажмурившись, подождав несколько секунд, я снова открыл глаза.

Так и есть, абсолютная темень начинала потихоньку сереть. Ещё раз закрываю глаза, считаю до десяти, открываю. Хорошо! Стало ещё на чуточку светлее. Снова закрываю, считаю до двадцати, нет, до тридцати, открываю, сердце на миг замирает. Я попал!

Прямо над моим лицом склонилась чья-то морда. Я вижу только неясные очертания, зрение ещё восстановилось не полностью, да оно не восстановилось даже на 10%, так что я мало что могу разобрать, только неясные силуэты. Снова закрываю глаза и считаю. Может, показалось? Может это ми-

раж, или кусок сталактита, свешивается с самого потолка и создаёт иллюзию. Подрывать и куда-то бежать в панике всё равно нет смысла, я всё ещё слеп.

Досчитал до тридцати, рано, считаю дальше и прислушиваюсь. Никаких посторонних звуков, ничего. Значит, показалось? Или нет... В лицо пахнуло теплом. Не приятным летним ветерком, а чем-то вонючим, мерзким, сладким и прохладным. Там может вонять только чьё-то мерзкое дыхание, с остатками сырого мяса, застрявшего между гнилыми зубами. Такое же тёплое и тошнотворное. Я медленно открыл глаза.

Мои глаза восстановились и адаптировались к полумраку. Мне не показалось. Противная морда твари стлала ещё ближе ко мне. Из её открытой пасти свешивались слюны, которые вот-то капнут прямо мне лицо, или даже в рот. Тварь облизнулась, и наконец, издала первый звук за всё время, который прозвучал в этой тишине очень громко и отчетливо. Звук сглатываемой слюны.

*«Тварь Низшего 110 уровень. 1350 единиц здоровья»*

Монстр свешивался с потолка, держась задними лапами за большой сталактит. Мерзкая морда с круглой пастью, усеянная по кругу рядами острых зубов, напоминала черную дыру или воронку. Тощее тельце, длинные лапы с шипами на локтях, которые заканчивались тремя пальцами с острыми когтями, и два больших крыла за спиной. И только один глаз в центре лба, с расширенным чёрным зрачком, как у нарко-

мана. Тварь смотрела прямо на меня, не моргая, не дыша, и стараясь не шевелиться, чтобы не потревожить свою жертву. Хотела насладиться видом или раззадоривала свой аппетит. Только зловонное дыхание и собравшаяся капнуть слюна, выдавало её гастрономический интерес ко мне.

Я почувствовал, как волосы встают дыбом. Это чудище поняло, что ужин проснулся и обнаружил её, мерзко оскалилось и протянуло ко мне свои грязные и длинные когти. Замерев и не шевелясь, я, наверное, надеялся, что она передумает и уйдет, или не заметит меня. Хотя, как не заметит, если она точно смотрит на меня, точно видит и точно обо мне знает? Наверное, мой мозг от страха не хотел работать в полную силу, а тоже решил спрятаться.

Ещё одна точно такая же Тварь вынырнула откуда-то из темноты, схватила меня за ногу, резко дёрнула, и потащила в дальний конец этой небольшой пещеры. Две твари 110 уровня! Похоже, здесь я и останусь, и даже не смогу забрать свой новенький лук и мечи. А ещё Эль оставила здесь наш мешок с трофеями. Его мы тоже потеряем.

Извернувшись и перевернувшись на живот, цепляясь пальцами за каменный пол пещеры и обламывая ногти, я пытался сопротивляться и усложнить им задачу, это мало помогало. Меня дотащили до стены и больно швырнули спиной о камни.

Первая тварь, у которой из под носа выхватили её законный ужин, противно заревела и кинулась в нашу сторону.

Между монстрами завязалась драка, они покатались по полу, избивая друг друга, рыча и кусая, как собаки за кусок кости. Воспользовавшись моментом, я быстро направился в сторону выхода. Нужно срочно выбираться отсюда.

Одолев уже половину пути, услышал затишье за своей спиной, и на моё плечо опустилась тяжёлая серая лапа, сдавив его до хруста. Снова резкий рывок, и я опять отлетаю к стене и ударяюсь головой. Хищно облизав шершавые губы, одна из них медленно приблизилась, наклонилась к моему лицу, и облизала его. Что за фетиш с облизыванием? Уже не первый раз.

Какая же противная вонь из этой пасти, полной хищных гнилых зубов! С тихим шорохом, я достал свой меч, всё равно выбора у меня не было. Бежать не вышло, а просто стоять и пялиться на них, я не буду. Может они перестанут играть, увидев во мне угрозу, и покончат с этим быстрее.

Твари поняли, что их вкусный и тёплый ужин решил показать коготки, и завизжали. Оскалилось в своём, знакомом мне за эти минуты, хищном оскале, и как по команде, дружно набросились. С правого плеча у меня вырвали кусок мяса, с предплечья ещё кусок, вместе с одеждой. Слева располосовали когтями щеку, хорошо, глаза не задели. Мне кажется, они продолжали играть со мной, откусывая по кусочку и не убивая сразу. Кошки и мышка.

Я не остался в долгу, но мои усилия только дразнили их, а может даже забавляли. Силы начали покидать меня, я спо-

ткнулся и упал на колени. Ко мне тут же приникла сзади, и нежно обняла за талию, одна из них. Нежно, до тех пор, пока не вогнала мне острые когти под ребра, а в шею не запустила свои гнилые, смердящие клыки. Было больно, очень больно! Я закричал, и меня отпустили. Снова небольшой перерыв, снова они стоят напротив меня и пускают слюни. Я поднялся на ноги и выставил перед собой меч.

«Невидимость» – так ни разу и не использованная мной. Почему я не вспомнил о ней сразу? Потому что навыками нужно пользоваться, доводить их до автоматизма, или просто помнить о том, что у тебя есть. Можно попробовать убежать.

Я мысленно активировал навык, и отступил в сторону. Твари растерянно заморгали, и начали меня искать.

Для ночных тварей у вас слишком плохо развит нюх и слух? Или вы не попадали в такие ситуации? Бежать! Бежать? Зачем? Далеко, такой хромой и слабый, за 30 секунд я не убегу. А вот поиграть с ними, как они со мной, поиграю. Пусть почувствуют себя на моём месте.

Одна из тварей приблизилась к моему лицу, и уставилась сквозь него, ничего не видя. Я уставился в её глаз большой безобразный глаз. Так близко. Неужели ты не чувствуешь мой запах? Таймер невидимости медленно отсчитывал каждую секунду, а я всё ещё тормозил, переводя дух и наслаждаясь безопасностью.

23 секунды.

Тварь водила головой, пытаюсь найти меня. Я медленно поднял меч и, самым простым ударом, воткнул его прямо в глаз, надавив всем телом, вогнав почти по самую рукоять и провернув туда-сюда. Она забилась, пытаюсь высвободиться, но я лишь крепче сжал эфес меча.

Пару раз я получил по груди острыми когтями, и мои жизни просели ещё немного. Уперевшись ногой в брюхо монстра, я и оттолкнул его, освободив клинок.

15 секунд.

Тварь забегала и из стороны в сторону и завизжала. Натыкалась на стены, падала, подлетала и билась о потолок.

– Ну и как ты себя теперь чувствуешь, оказавшись на моём месте и не видя противника? Неприятно, да? – Тихо спросил я у монстра.

Второе существо возникло рядом со мной на звук моего голоса. В ярости ударил по воздуху, но промазал. Меня уже не было на том месте, я был рядом с ним, чуть левее.

7 секунд.

Тварь услышала звук рассекаемого воздуха, и чуть повернула голову в мою сторону. С этого положения я не мог вонзить клинок в глаз, но удар острым лезвием тоже должен причинить серьёзный урон. Прямо в яблочко. Тварь завывала и от удара завалилась на спину, я прыгнул ей на грудь, и ещё раз вонзил меч в самый центр глазного яблока.

1 секунда.

От удара когтистой лапы я отлетел к стене. Снова! Удар

головой о стену, искры из глаз, но я всё ещё жив. Твари метались под сводом пещеры, бились и выли. Достать с этого положения и в моём состоянии я их не мог. Опустился на каменный пол и стал наблюдать. Через минуту моё здоровье начало постепенно восстанавливаться, заработала регенерация. Хищники немного успокоились, опустились на пол, и замерли, прислушиваясь к каждому шороху. Надеюсь, у них нет регенерации. Бежать я всё равно не мог, просто не было сил. Болело всё тело, особенно в местах укусов и удара когтями, там где недоставало кусков мяса и мышц.

Тварь Низшего. Интересно, Тварь – это как у меня лисёнок, это питомец Низшего? Почему они не вышли защищать своего хозяина? Или он хотел сам с нами справиться, или они спали, а может охраняли что-то в пещере? Почему у них такой большой уровень? И для такого уровня как-то маловато единиц здоровья. Отчего это зависит? Например, у меня от уровня и выносливости. У монстров так же? Нужно будет у девчонок спросить.

Тихо побряхтывая и слегка пошатываясь на ногах, я поднялся и направился в сторону монстров. Они сидели рядом, спинами друг к другу, такие бедные и незащитные. Если не знать, что они делали со мной пять минут назад. Достал лук и стрелу. Стал напротив одной из них и натянул тетиву. Тварь услышала звук, и посмотрела в мою сторону невидящим и обречённым взглядом.

Навык усиленной стрелы сработал с первого раза. Стрела



прошла на вылет через две головы и вонзилась в стену с дребезжащим звуком.

## Уровень 45

*«Поздравляем! Вы достигли 45 уровня»*

*«Вы можете выбрать два навыка»*

*«У Вас шесть навыков на выбор:*

*Вы сражались в одиночку с очень сильными противниками.*

**Одиночка** – пассивный навык. Действуя в одиночку ваша скорость, сила, выносливость повышается на 20%.

*Вы были ослеплены, но не сломлены. Вы не струсили и не сдались.*

**Зрячий** – пассивный навык. В темноте Вы видите так же хорошо, как и днем.

*Вы охотились в темноте.*

**Ночной охотник** – пассивный навык. Ночью Вы двигаетесь и сражаетесь на 20% быстрее.

*Вы поражали врагов точно в глаз.*

**Снайпер** – активный навык. Вы можете послать стрелу точно в цель на расстояние 1000 м. Перезарядка 2 часа.  
(Совместимо с Вашим навыком Усиление стрел)

*Вы ослепляли своих противников. Они были слепы как*

*черви.*

**Ослепляющий** – активный навык. Вы можете ослепить одного противника на 10 секунд. Перезарядка 3 часа.

*Вы напугали своих противников. Они плакали как маленькие дети.*

**Пугающий** – активный навык. Противники в радиусе 5 метров впадают в ступор на 3 секунды. Перезарядка 2 часа.»

Странное какое-то развитие у меня получается. Два навыка, Убийца великанов и Некрасивый мне не нужны и даром. И сейчас предложили что-то не совсем плохое, конечно, но как-то не заинтересовали меня. Не знаю почему. Что делать? Мне это не нравится. Я начинаю терять контроль над ситуацией. Ладно, никакого контроля и так не было.

Ну да, пробивной стрелой и регенерацией я удивил Эль, но это хорошие навыки в начале. А вот дальше меня вряд ли спасет пробивная стрела. Против магии она не работает, годится только бошки монстрам пробивать. Да, есть шанс, что при улучшении она сможет и магические щиты простреливать, но что-то мне подсказывает, что улучшение на один уровень уменьшит перезарядку, а улучшение ещё раз, увеличит шанс с 50 до 70–90 процентов. Для пробивания магических щитов нужно брать отдельный навык.

И питомец, хоть и забавный и загадочный, но пока боль-

ше как разведчик, и не известно изменится ли это. Невидимость – хорошая штука, пригодилась сейчас очень кстати. Но она очень помогла именно в этой конкретной ситуации. Были бы мы на открытой местности, был бы я далеко от врагов, на расстоянии выстрела, было бы врагов больше, была бы у них магия, у меня бы ничего не вышло. Просто повезло. Получается, единственный полезный навык – Регенерация. И то, не в бою, а после боя. Без боевой магии мне скоро будет очень тяжело. Что делать? Прокачать Невидимость и Регенерацию? Или улучшить навык Питомец? Интересно, что он даст? Может Лисёнок станет сильнее, а может и нет. Ладно, с Питомцем погодим пока, и с Регенерацией тоже. Беру Невидимость и Пугающий. Буду парализовать противников на 3 секунды.

*«Невидимость – активный навык. Полная невидимость на 30 секунд.*

*Уровень 2. Уменьшено время перезарядки с 5-ти до 2-х часов»*

Вот я и узнал, что даёт второй уровень. Жаль, узнать это можно только после того, как улучшил. Обидно.

*«Хитрый Лис Яр / 45 уровень / Человек-Охотник»*

*Сила – 8*

*Ловкость – 28*

*Выносливость – 12*

*Здоровье – 790 единиц*

*Жизни – 2 шт.*

*Уникальные навыки:*

*Регенерация уровень 1*

*Убийца великанов уровень 1*

*Питомец уровень 1*

*Усиление стрел уровень 1*

*Невидимость уровень 2*

*Некрасивый уровень 1*

*Пугающий уровень 1*

*Питомец.*

*Вид – Лис Шибу*

*Кличка – Лис*

*Уровень – 16»*

Даже лисёнок вырос за это время на два уровня. Молодец.

Замигала иконка чата. Наконец-то. Я уже начал беспоко-

иться. Мои подруги застряли где-то на три часа.

Пришло сообщение от Эль:

«Привет! У нас всё нормально. Пришлось побегать, но мы справились. Противники оказались слабенькими, но многочисленными. Ник молодец, держалась хорошо. Идём к тебе. Будем через 15 минут.»

И сообщение от Ник:

«Привет! Ох и монстра ты ко мне прислал на помощь! Эль в одиночку раскидала десяток игроков. Я только прикрыва-

ла её со спины. Если бы у неё было больше стрел, она бы ещё пятерых отправила на перерождение. А так, им повезло. Твой питомец с нами. Он молодец. Загрыз одного гада, который меня ранил. Ну как загрыз, скорее, отгрыз. Но это даже лучше. Нечего обижать безоружных девушек!»

Ох и девчонки! Целые письма настрочили. Ведь это всё можно при встрече рассказать.

«Ты как? Живой?» – Пришло ещё два одинаковых сообщений от обеих.

«Живой. Всё норм. Жду на прежнем месте.»

Девчонки показались через 15 минут, как и обещали. Я сидел на выходе из пещеры, в которой сражался с двумя Тварями, и успел перекусить тем, что нашёл в сумке Ник. Есть особо не хотелось, а вот пить – очень. Я вылакал большую флягу сладкого травяного чая, и усталость, наконец, начала отступать. Регенерация, конечно, работает здорово, но после еды всё равно ощущаешь себя как-то лучше. Добавляются силы, уходит усталость. Нужно в следующий раз не забыть, и тоже взять с собой запас провизии.

– Привет! Мы пришли тебя спасать. – Начала тараторить Ник, как только подошла ближе. – Эль сказала, что ты тут совсем беспомощный и беззащитный. Но судя по твоему уровню, ты без нас зачистил туннели до самого конца. Как так? Откуда у тебя 45-й уровень? Ты теперь сравнялся по уровню со мной.

Я посмотрел на уровни девчонок. Действительно, у Ник –

45-й уровень, у Эль – 43-й. Неплохо. Растём понемногу.

– Умеешь удивлять! Что за секреты скрыты под образом ничего не знающего об игре и ничего не понимающего простачка? – Усмехнулась Эль. – Опять что-то обычное сделал, пока нас не было?

– Не сказал бы. Меня тут жрали живьём, облизывали, надкусывали, пару раз приласкали, но это были предварительные ласки перед едой. Не сказал бы, что это обычно для меня. Наоборот, очень даже необычно. Было больно, мерзко и самую чуточку страшно. В этом гнезде, где я отсиживался, – я кивнул головой назад, – было логово парочки тварей. Они или спали, или охраняли что-то. Довольно долго их не было слышно. Потом им надоело терпеть моё присутствие, и тут началась пирушка.

– Скорее всего, охраняли. – Задумчиво протянула эльфийка. – Нужно обыскать тут всё. Ник, бери факел со стены. Хит, тебе нужно особое приглашение? Давай тоже за факелом, и обыскиваем всё по сантиметру, пока не перевернём каждый камешек.

– Нам нужно успеть сдать глаза торговцам. У них уже скоро срок свежести истечёт. – Напомнила Ник.

– Тогда небольшая поправка. Обыскиваем тут всё двадцать минут, и отправляемся в город.

Мы принялись за поиски. Минут через десять, подала голос Николь:

– Ребята! Кажется, я тут нашла что-то.

Она стояла в дальнем конце пещеры, и смотрела себе под ноги, держа факел над головой. Мы сразу направились к ней. Интересно, ведь, ради чего меня тут пытались съесть живём.

*«Кладка Низшего»*

Кладка? Так он ещё и яйца откладывал? Как утка. Интересно.

Перед нами было небольшое гнездо, в котором лежали полупрозрачные серые яйца, больше похожие на большую рыбью икру.

– Так себе находка. – Прокомментировал я. – Я думал, тут будет сундук с деньгами, магическим оружием, рунами.

– Ага. И мы сразу станем богатыми, знаменитыми и непобедимыми. – С иронией добавила Ник.

– Ну, учитывая, что я пережил в этой пещере, такая компенсация была бы не лишней.

– Не расстраивайся. За них мы тоже неплохо золота вырочим. – Эль похлопала меня по плечу одобряюще. – Ник, собирай яйца, и продолжаем поиск. У нас есть 10 минут. Может ещё что-то попадётся.

Вторую находку тоже обнаружила Николь. И снова позвала нас:

– Ребята!

*«Левый Шипованный Доспех Низшего»*

*«Часть доспеха 1/6. Для полного комплекта соберите все 6 частей.»*



*Увеличивает здоровье владельца на 10%.*

*Дает шанс на получение уникального навыка»*

Доспех это хорошо. Выглядел он как пластичный рукав, который должен защищать руку целиком, от запястья до самой шеи. Снаружи он был усеян мелкими, колючими, шипами. Отсюда и название, наверное.

Я вспомнил о мечях, которыми сражался Низший. Выбежал из пещеры и направился к его телу. Проверил. Обычные мечи, ничего особенного. Похожи на мои, только не такие удобные, или я просто уже привык к своим. Ну и ладно, на продажу сгодятся. Засунул их за пояс и вернулся к группе.

– Как будем распределять трофеи? – Спросила Ник, держа в руках часть доспеха и любуясь им.

– Примерь, для начала. – Посоветовал я.

Николь не пришлось упрашивать дважды. Она сунула руку, застегнула застёжки, и поводила рукой из стороны в сторону. Согнула её несколько раз, потом достала меч, и попробовала с мечом.

– Нормально. Не жмёт, не давит, не стесняет движение.

Я посмотрел на Эль, та молча кивнула мне.

– Тогда не снимай. – Я решил, что так будет правильно. – Тем более, тебе он нужнее. У тебя больше всего здоровья, тебе он даст прибавку больше чем нам, и ты у нас всегда впереди, тебе броня нужнее.

– Правда? – Недоверчиво переспросила удивлённая девушка.

– Ну да. А что тут такого? Давайте пошевеливаться. Тут мы всё обыскали, нужно спешить в город.

Собрав все вещи, мы вышли из пещеры и через 20 минут выбрались на поверхность. Несколько групп игроков сидели недалеко от входа и отдыхали, набирались сил перед очередным спуском или ожидая товарищей, которые улетели на точку перерождения. Самый маленький, увиденный мною уровень у игроков, был 70-й. Мы вообще малыши по сравнению с ними.

По нам мазнули заинтересованными взглядами, но быстро потеряли интерес, увидев, что мы очередные «малыши», испугавшиеся спускаться глубоко и вышедшие на поверхность. Может у них тут соревнование, кто первый дойдёт до седьмого спуска? Там должны ожидать награды гораздо интересней. Может, и остальные части доспеха, вот только нам туда соваться очень опасно, слишком мы слабы.

Лисёнок выбежал из леса и бросился ко мне, бегая вокруг и радуясь, как будто мы неделю не виделись.

– Привет, бандит! – Я присел и потрепал его по голове.

Он покрутил хвостом, и снова юркнул в сторону леса, а мы двинулись в город, у нас портились трофейные глаза, которые необходимо было срочно сдать в лавку.

До города мы добрались за час. Пока блуждали по лесу, я, наконец, вспомнил, что хотел узнать за развитие и получение навыков, и поинтересовался у девчонок, что мне делать дальше, и как развиваться.

– Эль! Не могу понять, почему мне не дают что-то мощное и полезное. Чем больше у меня уровень, тем мои навыки кажутся мне бесполезнее. Как правильнее раскачивать навыки, не расскажешь?

– Для каждого индивидуально. Ты же помнишь, что я рассказывала? Есть много факторов. – Сразу отозвалась эльфийка. – Например, что ты хочешь? Кем хочешь быть, как видишь своё развитие?

Я задумался. Раньше просто думал, как выжить. После нескольких смертей в самом начале было тяжело что-то планировать. Главное – это было не умереть, о развитии как-то не задумывался.

– Хочу молнию, очень страшную и мощную. – Принялся перечислять я и загибать пальцы, как будто загадываю желания. – Хочу защитную сферу, как у тебя, только круче. Хочу становиться пламенем и летать в небе, поражая оттуда врагов. Хочу становиться сильнее, мощнее и неуязвимей. Хочу влезать врагам в головы и туманить им мозги. Хочу призывать драконов и повелевать ими. Наверное. Что мне сделать для этого?

– Ого, запросы! – Усмехнулась блондинка. – Я тоже так хочу.

– Хочешь сразу всё? – Переспросила Эль. – Так не получится. Ты слышал, наверное, что есть игроки, которые берут много навыков, и колдуют целую кучу заклинаний. Это хороший способ для начала, или для выполнения заданий,

квестов, поручений. Игрок с множеством навыков кажется сильным и могучим, непобедимым. Но это не совсем так. На арене или в бою с другим игроком он не сможет ничего сделать. Он годен только как поддержка для большой группы, или для запугивания, пускания пыли в глаза. Всё!

– Да, я читал на форуме об этом. Многие пишут, что это хороший способ стать сильным.

Девчонки фыркнули одновременно. Похоже, у них было совсем противоположное мнение.

– Чтобы стать сильным, – продолжила Эль, – нужно выбрать один путь и следовать ему не сворачивая, не получая ни единого лишнего навыка. Тогда игрок будет силён именно в своём. Уникален и заточен под определённую цель. Нет здесь специалистов широкого профиля. Игроки с большим количеством навыков не супер маги и бойцы, они недо-маги, недо-бойцы.

– Я примерно так и думал. – Согласился я с ней. – Вот только пока это не приближает меня к пониманию, что делать именно мне. Пока мне просто везло. Но скоро у меня появится ещё больше ненужных навыков, я это чувствую.

– Чтобы призывать драконов и повелевать ими, нужно стать драконом. Научись изрыгать пламя, научись летать, получи чешуйчатую броню, увеличь здоровье в разы. И научись перевоплощаться.

Чтобы стать страшным и сильным повелителем молний, научись запускать хотя бы одну, покори воздух, усиль свою

магию, научись создавать из простой молнии, что-то более сложное и хитрое, а не просто пускать её прямо, научись быть молнией.

Чтобы стать магом, который сжигает врагов на своём пути, разожги искру в себе, стань огнем, думай как огонь, живи как огонь. Недостаточно просто получить один навык с фаерболом, и довольствоваться им, улучшив два раза. Нужно поклоняться огню, и всё что ты делаешь, делать только с помощью огня.

– Слишком много пафоса. Прости! – Я пожал плечами. – Нет чёткой инструкции или краткого руководства.

– А её и не будет. – Эль не обиделась. – Каждому своё, и у каждого свой путь. Как бы пафосно это не звучало. Николь выбрала путь стража. Она будет защищать своих товарищей. Она прикроет их, примет удар на себя, станет стеной, через которую не пройдёт и отряд из десятка врагов. Если она пройдёт этот путь до конца. Если свернёт с пути, будет просто сильным и грозным бойцом. Возможно, сможет справиться с одни или двумя соперниками. Это сложно, это тяжело. Это дано не каждому. Вот что тебе дали в самом начале? Какие твои первые два навыка?

– Регенерация и, – я задумался, пытаюсь вспомнить, – и Убийца великанов, даёт повышенный опыт за победу над высокими уровнями.

– Убийцу ты зря взял. Не нужно спешить получать опыт, по крайней мере, не всегда.

– Это я понял.

– Что ещё предлагали вместе с Убийцей?

– Мечник и Драчун. Мечник – пассивно увеличивает урон от мечей, Драчун – активный, не даёт сбежать врагам.

Эль закрыла глаза рукой и покачала головой.

– Любой из этих навыков мог сделать из тебя уникально-го бойца ближнего боя. Только представь прокачанного бойца с двумя чёрными хищными клинками. Быстрого, сильного, каждый удар которого в несколько раз сильнее чем удары противников. Он врывается в гущу врагов, и те ему ничего не могут сделать, потому что все его раны закрываются просто на глазах. Он берсерк, он получает силу от убийств и ужаса врагов. Чем больше его ранят, тем сильнее он становится. Чем больше он убивает врагов, тем страшнее и смертельнее становится каждый его удар. Остановить его можно, что сразу и сделают вражеские маги. Веди и у них есть навыки и способности. Они смогут его заморозить, замедлить, заковать в каменные тиски, поразить молнией или отравить. Но прежде чем они успеют это сделать, он нанесёт огромный урон. Ведь он очень быстр и силён. А если его прикрывают товарищи, которые умеют и могут защитить от вражеской магии, от мгновенной смерти, то врагам остаётся только сочувствовать. Понимаешь?

– Понимаю. Я профукал свой шанс. – С разочарованием ответил я.

– Совсем нет. Думай, решай, кем ты хочешь стать сам.

Ещё не поздно. Включай голову и свою фантазию. Без них ты просто будешь интересным игроком с набором разных, интересных, но бесполезных навыков. Сможешь удивить противников раз, другой. На этом всё и закончится. Думай, решай. Время у тебя ещё есть, не всё потерянно.

Понятно. Много информации, есть над чем подумать.

В городе мы первым делом сдали трофеи и немножко разбогатели. 1040 золотых за глаза, 150 за мечи Низшего, и 750 за его яйца, в смысле, за кладку яиц. Получили на руки 1940 золотых. Хорошая сумма вышла за один рейд. Очень хорошая! А ведь совсем недавно я радовался жалкой полусотне.

Деньги делить не стали, всё положили в одну «корзину», просто назначив нашим казначеем Николь. Она-то должна уметь распоряжаться деньгами. Вот только после похода по магазинам, особо распоряжаться было нечем.

Нам пришлось закупить провизию, заточить мои клинки, купить стрелы, три Руны Лечения, и одну Руну Перерождения. Ка бы не было жалко потратить на руны 1300 золотых, но это самое необходимое. Деньги заработать не проблема, а вот получить дополнительную жизнь, тут вариантов не так и много.

И ещё пришлось зайти в магазин одежды. Я щеголял в порванных обносках, дыр на одежде было больше, чем целых частей, да ещё и следы крови, как будто меня приносили в жертву кровавому Богу, но так и не смогли принести.

Девчонкам повезло в этом плане больше, и они не собирались ничего покупать. Но гипнотизирующие слова продавца «Вы просто примерьте, на будущее. Не обязательно покупать прямо сейчас», подействовали на моих спутниц. Они поддались соблазну, сначала твёрдо решив просто померять. А после, грустно посмотрели на свои старые вещи, лежавшие скомканной неопрятной кучей на полу, и всё-таки решили не переодеваться обратно. На что торговец хитро улыбнулся, и сделал небольшую скидку. Проныра!

У нас осталось 285 золотых на командном счету. На часах почти два часа ночи, и мы завалились в ближайшую таверну для отдыха, договорившись встретиться утром, ближе к 8-ми часам. Наш график немного сместился. Теперь мы решили отдыхать ночью, а днём ходить по локациям с монстрами, для прокачки и добычи трофеев. Ник знала ещё пару хороших мест поблизости. Какой-то дикий пляж с нимфами, и песчаную дюну с червями переростками 50-го уровня.

В это раз я проснулся раньше остальных. Спустился вниз, заказал еду, и мы с лисёнком принялись ждать девчонок. Я – попивая слегка сладкий ягодный компот, Лис – грызя какую-то косточку с большим куском мяса.

– Когда ты уже станешь грозой всех монстров? – Обратился я к лисёнку, не ожидая получить ответа. – Начнёшь перемалывать им кости одним укусом, будешь тягать за горло сотые уровни как курей из курятника, и они будут трепетать при одном твоём взгляде. Будет такое? Чего молчишь?



Понятно.

Я потрепал его по голове, а он протянул мне косточку в зубах, чтобы утешить. Пришлось вежливо отказаться.

**«Внимание! Новое событие!»**

**«Прорыв в наш Мир!»**

*«Активированы карты Прорыва.*

*Новые локации. Новые монстры. Новые артефакты.*

*Для первых героев зачистивших локацию особенный бонус!*

*Поспешите!*

*На каждом фрагменте карты отмечены 10 локаций.*

*Пять из десяти локаций уникальны и не отмечены на остальных фрагментах.»*

Выскочившее сообщение заставило меня задуматься.

Что-то похожее я уже слышал, только не могу вспомнить где.

*«Спешите зачистить их первыми, ведь только первые герои получают уникальные бонусы.*

*Карты можно найти в случайном месте, если ты счастливчик, получить за уникальное достижение как награду, если ты уникальный человек, или даже купить, если ты баснословно богат!*

*Внимание! Локации Прорыва сложны. Монстры, которые там обитают, необычны и сильны!*

*Герои, будьте предельно осторожны, следуя зову сердца и очищая эти места от Тварей Прорыва!»*

Дальше я читать не стал. Слишком длинно и скучно.

– Вот бы нам заполучить такую! – Мечтательно произнес девичий голос над моим ухом.

Эль и Ник подошли незаметно. Прыгнули на лавочку напротив меня и принялись за еду на чём-то сосредоточившись. Наверное, читали об этом новом событии. Что в нём такого классного? Для меня тут всё и так новое. Что старые события, что новые. Может для тех, кому здесь всё надоело, хочется чего-то свеженького, это и актуально. А для меня обычно. Хм. Я усмехнулся своим мыслям. Рассуждаю как девчонки, и тоже использую их модное, по отношению ко мне, словечко «обычно».

– Вот бы нам заполучить такую! – Снова произнесла Ник мечтательно. – Да у нас денег не хватит её купить. Я порылась на форуме и на аукционе. Один фрагмент карты сейчас стоит на аукционе 500 солов.

Я мысленно попытался припомнить курс. 1 Сол = 1000 Золота. Значит, Ник говорит про полмиллиона золотых. Ого! Вот это цены.

– А карта целиком состоит из 100 фрагментов. – Продолжала рассуждать Николь, жуя какое-то печенье и запивая его соком. – Значит, вся карта будет стоить 50 миллионов золотых! Но вся карта никому не нужна. Хватит даже одного

фрагмента. Эх!

– Да. Там можно хорошо поднабрать опыта и получить какую-нибудь уникальную вещь. – Подтвердила Эль её мысли. – Может посмотреть на форуме, и присоединиться к какой-то группе как наёмники? Может, нужны лишние луки в группу.

– Вряд ли. – Ник покачала головой. – Туда чужих не возьмут, чтобы раньше времени не выдать местоположение локации. – Она помолчала и продолжила. – А знаете что самое интересное?

– Что?

– А то! Только вчера они были по 50 золотых и никому даром не были нужны. А сейчас прямо на глазах растут в цене. Сначала по тысяче, потом по десять тысяч, сто. И вот теперь по пятьсот. И то мало лотов осталось. Все, которые заканчивались по времени, сразу размели счастливичики, усели взять подешевле. Вот знать бы, что так цена подскочит за пять минут, можно было штук десять купить и потом всё продать за пять миллионов. Не, одну бы я себе оставила.

Что-то мне эта ситуация напомнила. Карта Прорыва, купить подешевле, продать подороже, цена в 50 золотых. Точно! Я же купил её в самом начале за 8 золотых, и так и не смог продать, и не забрал её с аукционного дома. Она так и лежит там, пылится.

Наверное, моё довольное лицо бросалось в глаза. Эль нахмурилась и смотрела на меня задумчиво, пытаюсь понять

причину моей радости.

Ник тоже замолчала и вопросительно уставилась на меня:

– Ты чего такой довольный?

– А? Да ничего. Просто вспомнил.

– Не поделишься с нами воспоминанием? – Поинтересовалась Эль.

– Легко! «Карта Прорыва, фрагмент 1 из 100. Свойства не определены. Информация скрыта.

Ваш уровень слишком мал, или Вы не собрали полный комплект или событие не активно». – Зачитал я девчонкам описание из логов о выигрыше на аукционе.

Сейчас там наверное чуть по другому показывается, событие ведь активно.

– У тебя есть карта! – Не спрашивая, а утверждая сказала Эль. – Я и не удивлена.

– А я удивлена! Вот скажи, чтобы утолить моё любопытство. Что ты сделал такого, чтобы получить её? В условии сказано «найти, если ты счастливчик, или получить за уникальное достижение». Может, ты что-то путаешь? Ну не может у нас, вернее у тебя быть этой карты. – Добавила она уже шепотом, и оглянулась по сторонам, боясь, что все узнают о наличии у нас карты за полмиллиона.

– У нас, – поправил я. – Всё-таки у нас. Мы же команда. А история самая обычная. – Я выделил последнее слово, подтрунивая над девчонками. – Купил.

– Ого! Это как?

– За сколько?

Посыпались новые вопросы.

– За 8 золотых.

Ник закашлялась, подавившись печеньем, и схватила чашку с соком, чтобы промочит горло. Эль просто закрыла глаза рукой, и покачала головой. Нравился ей этот жест.

– Показывай! – Едва прокашлявшись, произнесла блондинка, и принялась расчищать место на столе.

– Не выйдет. Я ещё не забрал её с аукциона.

– Ну хоть с торгов лот снял?

– Давно. Никто не хотел покупать, я и не стал настаивать.

– Может тогда стоит сбегать за ней прямо сейчас? – Ник не терпелось увидеть карту. Ей всё ещё не верилось. – Аукционный дом недалеко, на соседней улице.

– Хорошо. Я схожу быстро. Сидите здесь, завтракайте. Лис, со мной. – Скомандовал я.

– Подожди. Давно у тебя хотела спросить. Ты Золотой меч с собой долго будешь таскать? Он же тяжёлый и неудобный. И ты выделяешься с ним, очень сильно. Посмотри вокруг, ни у кого нет мечей. Все давно нашли им применение. Сдай его и получи жизнь. Никаких других бонусов за него не получишь.

Если честно, он мне уже порядком надоел. Эль права, неудобный и тяжёлый, штаны постоянно спадали из-за него. Такое впечатление, что мне засунули за пояс 8-ми килограммовую гантелю, и приходится повсюду таскать её с собой. Но

я надеялся на какой-то тайный смысл, недоступный другим. Спустится Богиня, похвалит меня за то, что я его не бросил, скажет «Поздравляю, Герой. Ты прошёл испытание! Получи 250 уровень и неуязвимость на 1 час, с перезарядкой 1 час». Как-то так. Наивно и по-детски. Пора с этим завязывать. Такой большой – а в сказки веришь. Эх! Я вздохнул и подтянул, снова спадавшие от тяжести меча, штаны.

– Хорошо. Сделаю круг и заскочу в храм.

Сначала заскочил на аукцион. Забрал карту, проверил. Всё нормально, не обдурили, не подсунули подделку. Вроде. Потом забежал в храм. Даже не храм, а небольшое святилище. Положил меч на алтарь Богини, развернулся и ушёл. Все прошло без сюрпризов. Меня не наградили Божественной силой, не дали знамение, не отметили, и не дали взамен супер крутой Платиновый меч. Всё прошло так, как и должно было пройти. На счётчике просто прибавилась +1 бонусная жизнь, а на поясе стало гораздо легче, и штаны больше не спадали. Вот и весь бонус, не самый плохой, кстати.

Вернулся к изнывающим от любопытства и нетерпения девчонкам. Они уже освободили стол, и сидели, поглядывали на входные двери. Я не спеша подошёл к барной стойке, заказал кувшинчик чая. По жаре слишком мучительно бегать. Бросил взгляд на наш столик, откуда мне погрозили кулачком, и, наконец, подсел к своим.

– Показывай уже!

Расстелил на столе старинный рваный обрывок карты.

Небольшой, сантиметров шестьдесят в длину и в ширину. На нём, почти в центре светилась красная стрелка, а по карте был разбросан десяток белых светящихся точек. Как я понял, карта была интерактивная, и показывала моё расположение в реальном времени. Стрелочка крутилась, показывая направление как компас. Очень удобно.

Ник и Эль уставились на неё, затаив дыхание, как будто пытаюсь запомнить.

– Посмотрели? И хватит. За просмотр деньги платят. – Вспомнил я присказку из своего детства.

Скрутил карту и оглянулся по сторонам. Похоже, мне передалась паранойя Николь. Надеюсь, больше ничего от них не подхвачу. От одной подхватил «обычно», от второй паранойю. Связался, на свою голову.

– Это что же, можно проверить пару мест на карте? Прямо сейчас? – Глаза Ник светились азартом.

– Можно. Вот только там уровни нужны гораздо больше нашего. – Эль задумалась. – Я думаю не меньше сотого.

– Ну давай одним глазком глянем? – Ник жалобно переводила взгляд то на меня, то на Эль. – Ничего ведь страшного не произойдёт. Мы так и в шахту удачно сходили, проверили аккуратно, и зачистили целый уровень.

– И ты улетела на перерождение! – Напомнила Эль.

– Яр! Ну хоть ты ей скажи, что мы только глянем. Если будет тяжело, сразу назад. – Никки состроила жалобную мордочку, округлила глаза, и с мольбой смотрела на меня.

– Ну ладно. – Сдался я и искоса посмотрел на Эль, которая смотрела на меня осуждающим взглядом. Я расстелил карту на столе снова. – Какая точка тут ближе?

– Вот эта! – Ткнула Ник пальцем, боясь, что мы передумаем, и я снова сверну карту. – До этой точки пара часов ходьбы.

– Хорошо. – Я посмотрел на Эль. Мне всё-таки нужно было подтверждение третьего члена нашей маленькой команды. – Ты согласна? Глянем одним глазком, и если что, сразу назад. Жалко упускать такой шанс.

– Мы его не упустим. Там пять уникальных мест, которые есть только на нашей карте, и пять общих, которые могут быть на других картах. Так что наши пять всё равно останутся за нами. Мы можем посетить их и позже. – Она вздохнула и посмотрела на Ник, жалобно смотрящую на неё. – Ну ладно. Но только очень аккуратно!

– Ребята! Вы лучшие. Мы идём бить мо-о-онстров! – Шёпотом прокричала блондинка, чтобы никто не услышал.

– Ты вообще как, держишься? – Сменил я тему. – Не паникуешь, что тебя заперли здесь с нами? С родителями связывалась?

Николь задумалась. Отвела взгляд в сторону, ненадолго.

– Не думала об этом, пока ты не спросил. Хотя, вру. Думала. – Она печально улыбнулась. – Немножко страшновато, так что стараюсь отбрасывать эти мысли. Да всё нормально будет! Стараюсь воспринимать это как вынужденный отпуск.



Здесь три месяца полного погружения, в реальности девять дней. Время быстро пролетит. Зато я с вами наиграюсь, а то нам бы пришлось постоянно подстраиваться по времени. Это плюс. Родителям написала, всё объяснила, успокоила, дала указания. Они уже по пути домой, хотят сами убедиться, что со мной всё в порядке, и будут дежурить возле моей капсулы. Так что всё хорошо. Вы же тут как-то живёте, чего мне переживать. – Она улыбнулась ещё раз, уже гораздо спокойнее и веселее...

Мы стояли где-то рядом с точкой, обозначенной на карте. Вот только непонятно, как должны выглядеть эта секретная локация. Карта Прорыва – значит должен быть какой-то прорыв? Чёрная дыра в земле, провал, трещина в скале? Нет ничего. Вокруг один лес, и ничего больше. Я держал перед собой карту, и ходил кругами по одному месту.

– Ну и? – Вслух произнёс я. – Где вход?

Перед глазами моментально высветилось сообщение. Они там что, ждали моего крика для активации?

*«Вы находитесь в точке прорыва существ из другого Мира.»*

*Это злобные и опасные твари, которые хотят захватить и поработить наш Мир.*

*Внимание!*

*Это место станет видимым для других игроков и его*

*можно будет обнаружить невооружённым взглядом.*

*Внимание!*

*Если Вы не сможете уничтожить существ, они начнут просачиваться из этого прохода в наш мир сразу после победы над вами.*

*Вы хотите активировать проход и уничтожить незваных гостей?»*

*«Да/Нет»*

*Да.*

Земля задрожала, затрещала. Деревья стали заваливаться в стороны, оголяя огромные корни. Земля треснула и разошлась, почва начала осыпаться в образовавшийся провал, а из провала в земле начала расти скала. Огромная, чёрная и острая. Её вершина вытянулась чуть выше кроны десятиметровых деревьев и замерла. Основание скалы раскололось, оттуда пахнуло затхлым воздухом и серой. Ну конечно, куда же без серы. Трещина, высотой в два человеческих роста и шириной как раз для габаритов здорового мужика в доспехах.

Мы цепочкой протиснулись внутрь. Я шёл впереди, мой лисёнок замыкающим. Факелов не было, но впереди что-то светилось, освещая узкий проход достаточно для продвижения по прямой. Несколько минут ходьбы в тишине, и я вывалился из трещины на зелёный холмик. Не похоже это на страшный филиал ада, о котором я подумал, когда услышал запах серы. Девчонки поравнялись со мной и принялись осматриваться, Лис протиснулся у меня между ног, посмот-

рел по сторонам, хищно пригнул уши, вздыбил шерсть на загривке и побежал ловить кого-то в кусты. Маленький охотник.

Мы стояли на зелёном холме, сзади нас высилась скала, а вокруг нас пахло весной. Зелёная трава, яркие цветочки, порхали бабочки, как будто мы на пикник приехали. Везде эти холмы, куда не падал взгляд. Холмы и овраги. Лысые, с шапками деревьев, с одним деревом, одни высокие, другие низкие. Все разные. Вот там из одного оврага идёт тонкая струйка дыма. Я указал в сторону дыма рукой и привлёк внимание девушек:

– Похоже, там кто-то костёр разжёл. Пойдём, глянем?

*«Внимание!*

*Вы первые посетители этого места из другого Мира. Проход с другой стороны закрыт на время Вашей охоты. Никто не сможет войти сюда и помешать Вам, пока Вы здесь.*

*Срок на прохождение – 3 дня.*

*Через три дня монстры получают жажду крови и знание о вашем точном нахождении.*

*Их жажда не утихнет, пока они не найдут и не разорвут вас! Спрятаться от монстров не получится!»*

Мы выдвинулись в сторону дыма. Прибежал довольный лисёнок, притащил здорового зайца и положил его перед

моими ногами. Хвастается, или пытается меня подкормить. Спасибо, малыш!

Спустились с нашего холма, прошли по оврагу, и не спеша забралась на следующий холм. Огляделись по сторонам. Дымок всё ближе и ближе. Вдалеке я заметил ещё несколько тоненьких дымков, а вот с самого большого холма, который был дальше всего от нас, и был покрыт густой посадкой деревьев, в самой верхушке, как будто просыпалось жерло вулкана. Оттуда начинал формироваться густой и толстый столб чёрно-серого дыма. Сигнальные костры или там что-то горит? Сейчас и проверим. Ближайший дым формировался с обратной стороны следующего холма, в овраге.

Через несколько минут мы залегли на вершине маленькой горы и смотрели вниз. Возле самого основания, между холмом и тоненькой речушкой, больше похожей на ручей, горел костёр, по бокам которого стояли две большие рогатины. На них лежала толстая сучковата палка, а на палке висел большой чугунный котел, в котором что-то кипело и булькало. Идиллическая картинка, тихая, спокойная, мирная. Вот только хозяева костра несколько портили впечатление. Две старые сгорбленные старухи что-то периодически подкидывали в котелок.

*«Младшая Прислужница 52 уровень. 940 единиц здоровья»*

Прислужницы, значит. Скорее, похожи на старых ведьм. В рваных, грязных лохмотьях, которые скрывали тело от го-

ловы до пят. Из рукавов торчат тощие, костлявые ручки, с длинными неухоженными ногтями, но с украшенными золотыми перстнями с разноцветными камнями пальцами. Длинные седые сальные волосы, закрывали половину старческого лица.

Одна Прислужница подошла к котлу, что-то снова подбросила и начала мешать большой палкой. Вторая погладила лысый человеческий череп в своей руке, и начала что-то тихо бормотать себе под нос. Кроме черепа, на руке ведьмы сидел огромный чёрный ворон, который периодически постукивал своим клювом по голому черепу, издавая глухие звуки, похожие на удары дерева о дерево.

*«Чернокрыл Прислужницы 42 уровень. 690 единиц здоровья»*

Ещё два точно таких же ворона сидели на правом и левом плече ведьмы, внимательно наблюдая за первым. Контролировали его? А вот вторая старуха отпустила своих питомцев полетать. Он кружили над её головой, закручиваясь как маленький чёрный торнадо.

Две ведьмы и шесть птиц. Не так уж и много, тем более, птицы явно слабее нас по, а ведьмы чуть сильнее. И не с такими справлялись.

– Попробуем? – Спросил я у своих.

Эль пожала плечами, а Никки усердно закивала головой, уже достав свои мечи и приготовившись к бою.

Птицы опередили нас на пару секунд. Они противно гарк-

нули, перестали кружиться и взлетели к нам. Не став долго присматриваться к новым гостям, стразу атаковали. Ник встала в оборонительную стойку, и приготовилась. А мы с Эль не стали достали луки. Эль выпустила три стрелы в самого первого ворона, одна их которых попала в глаз. Минус один. Моя стрела тоже удачно попала в ворона, вот только в того, которого уже подстрелила Эль, в его дохлую тушку. Нужно как-то договориться, и выбирать в следующий раз разные цели.

Вороны накинулись на Ник, она как-то заторможено подняла меч и промахнулась. Один ворон кинулся в лицо девушки, второй вцепился в незащищённую кисть руки, пытается выбить меч. Сволочь! Ник снова замахнулась, и снова промазала, скрутившись в приступе боли, и начала кашлять кровью. Эль выстрелила ещё дважды, сменила лук на меч и кинулась на помощь.

Я взглянул вниз, в сторону костра, две старухи стояли возле котла, подняв лицо к нам, и руками выводили какие-то фигуры перед собой. Магичат. А как хорошо было раньше, когда твари просто дрались когтями и клыками, никакой магии. Ведьмы закончили своё плетение, и выпустили в нашу сторону какую-то серую муть, похожую на дым от костра, с мечущимися в нём тенями.

– Ложитесь! – Крикнул я своим, и, уйдя немного в сторону, правее, кинулся к костру.

Ведьмы недовольно заворчали, и принялись снова что-то

бормотать. Моё тело обожгло огнём изнутри, потом перехватило дыхание, и я стал замедляться. Вот чёрт! В глазах посерело. Не люблю магов! Одной старухе прямо в глаз прилетела стрела. Она на мгновение прекратила своё волшебство, схватилась за древко стрелы, и начала тащить его из глазницы.

Мне стало легче двигаться, серая пелена отступила, и я кинулся ко второй ведьме. Её птицы вспорхнули с плеч и спикировали мне на встречу. Кружа надо мной, по очереди атакуя в лицо, целясь клювом и когтями по глазам. Старуха отошла на несколько шагов назад, и снова принялась руками выводить фигуры перед собой. Я рубанул несколько раз по порхающим крыльям, и услышал над головой глухие звуки попадающих в тела птиц стрел. Это хорошо. Девчонки справились со своими воронами, и принялись помогать мне. Значит, мне удалось отвлечь внимание на себя.

Снова стало плохо, в висках застучало, в глазах темнело. Какая-то серая волна ударила меня в ноги, и я перестал их чувствовать, споткнулся и упал, прикрывая лицо от воронов руками. Ещё раз становиться слепым мне не хотелось, а эти сволочные птицы метили только в глаза. Дальше моё участие было минимальным. Я не здох, и это хорошо. Сумев подняться на колени, и периодически отмахиваясь мечом, я почувствовал, что натиск спал. Замер, прислушался. Звуки боя тоже пропали. Убрал руку от лица и огляделся. Вороны лежали на земле проткнутые стрелами. Эль стояла рядом, между мной и лежащими на земле телами старух.

– В порядке? – Обернулась она ко мне и поинтересовалась.

– Жить буду.

– Ты чего к ним ломанулся? Они чуть не прибили тебя.

– Отвлекал внимание. Ник пришлось туго, ты же видела.

– Видела.

– Кстати, где она? С ней всё нормально?

– Да, нормально. Ей действительно досталось, парализовало, потом мутило, потом она рвала кровью и последним завтраком. – Эль помолчала. – Вышло, в общем, неплохо. Они отвлеклись на тебя, мы быстро справились с воронами на холме, и я спустилась сюда. Пока они были заняты тобой, я занималась ими. Да и твой Лис помогал. – Она кивнула в сторону одной из ведьм.

На груди дохлой старухи сидел мой питомец и умывался. Мордочка и лапы все в чужой крови, что только добавляло ему грозный и опасный вид. Растёт!

– Привет! Я жива и здорова, спасибо что спросили. – Ник спустилась с холма. – Так долго и далеко меня не рвало с 16 лет, когда я первый и последний раз напилась на выпускном. И попа потом тоже болела дня три. – Немного подумав и поняв, что прозвучало двусмысленно, она добавила: – От отцовского ремня. Я же говорила, мы справимся. Ведьмы только дурманить могут, вот птиц нужно опасаться, они бьют прямо по глазам. И вы, ребята, как-то договоритесь между собой стрелять в разные цели. А то эффективность на нуле.



Одно название «команда», а слаженной работы никакой!

Заметила, значит, мой промах. Она осуждающе покачала головой, и наклонилась к лисёнку, потрепав того по голове:

– Один ты молодец, чётко знаешь где, когда и кого атаковать. Дай пару уроков своему хозяину. Лады?

Собрать трофеи, подобрать стрелы, перекусить, подправить здоровье – на это ушло минут пятнадцать.

– Продолжим? – Поинтересовалась Эль.

– Продолжим. – Грустно, но дружно отвели мы с Ник, вспомнив, как нас мутило и рвало. Неприятно чувство.

Следующий дымок, следующая пара старух и стая воронов. Во второй раз прошло легче. Мы издалека расправились с воронами, пока Ник принимала магический удар ведьм на себя. Потом расправились с ведьмами. А вот в третий раз, Ник попросила передышку, её всё ещё мутило от магии Прислужниц. В этот раз я вызвался добровольцем и отвлекающим фактором, беря огонь прислужниц на себя. И в следующий, и в следующий после следующего. И так восемь или десять раз подряд.

– Хит, миленький. Ну у тебя же нормально выходит, и тебе не приходится каждый раз выворачивать желудок. Наверное, твоя регенерация тут выручает. – С мольбой в больших и грустных глазах упрашивала меня Ник.

Разве я мог отказать? Нужно было собирать группу из взрослых и brutальных мужиков. Как будто у меня был выбор, или мне его предлагали. Попались две девчонки, вот и

воюють тепер з ними. Хоча, напевне, це вони думають, що візьмуться со мною.

До вечора ми розправились з дюжиною таких ковенів. Все схоже між собою, і все вели нас цупочкою к фінальному месту, к большому холму, над котрым клубился толстый і густой столб дыма, і котрый возвышался сейчас перед нами, уходя высоко в небо. Фінальний ковен, шабаш, зборище ведьм? Судя по силе дыма, там не меньше дюжины ведьм. І если до этого мы атаковали сверху вниз, спускаясь с холмов, то сейчас нам предстояло карабкаться наверх, теряя это небольшое преимущество.

Справимся мы сразу с такой толпой? Попробуем. Никто из нас не использовал сильные навыки. Девчонки ни разу не использовали свои щиты, я не использовал свою невидимость і новый навык с парализующим эффектом. Вот и попробуем.

Тихонько взобравшись на холм, продравшись через деревья і кусты, мы вышли на край широкой поляны. Вот только никакой дюжины ведьм тут не было. Никаких котелков на костре, никаких птиц. Только три одинокие фигуры стояли возле большого дымящегося костра, протянув руки к нему, і читали молитву или пели песню на незнакомом языке.

*«Прислужница 80 уровень. 1300 единиц здоровья»*

Старая ведьма, в чёрной чистой і целой одежде, с седыми волосами, забранными в косу, і костлявыми руками, торчащими из рукавов, стояла, гордо выпрямив спину, с воздетым

к небу лицом. Такая же древняя и чахлая, как и встреченные нам ранее, только более ухоженная и нарядная.

А рядом с Прислужницей ещё две огромные сгорбленные фигуры, больше похожих на огромных воронов с человеческими формами тела, с обнажёнными белоснежными женскими грудями и руками-крыльями. Всё остальное в их теле – хищное, животное. Даже лицо – это морда ворона, с длинным крючковатым клювом.

*«Чёрная Гарпия 70 уровень. 1100 единиц здоровья»*

– Готовы? – Эль уже держала стрелу на тетиве. – Нужно прибить Прислужницу. Мне кажется, она не такая простая, как встреченные нами ранее.

В этот раз Ник прикрывала нас. Мы стали у неё за спиной, укрытые в деревьях, натянули стрелы и выстрелили. Эль успела выстрелить несколько раз, я только дважды.

Ведьма встрепелась после первого выстрела, резко повернулась в нашу сторону и вскинула руки. Стрелы Эль превратились в пепел, даже не долетев до цели. А вот моя стрела долетела. Не самый мой меткий выстрел. Стрела вонзилась точно в ладонь старухи и вылетела насквозь, та завизжала и что-то скомандовала своим спутницам. Гарпии не ринулись атаковать нас, а просто стали перед своей хозяйкой, растопырив свои большие крылья и зашипев в нашу сторону. Эль выстрелила несколько раз, но все её стрелы рассыпались, не пролетев и полпути.

Из-за спин Гарпий вылетела туча насекомых. Они за две

секунды преодолели расстояние до того места, где мы спрятались, накинулись на нас и на окружавшие нас деревья. Деревья за несколько секунд превратились в прах, и мы остались стоять на выжженном черном пятачке. Насекомые, мошкара или мелкие блохи перекинулись на нас. Жалили, кусали, и пили кровь, оставляя кровоточащие в коже маленькие дырочки. Лисёнок заскулил и упал. Его тело начало сморщиваться, как засохшее яблоко, живот втянулся, шкура обтянула рёбра. Сволочи!

– Сближаемся. Быстро! – Отдал я команду, сменив лук на мечи и рванув по дуге к тварям, пытаюсь зайти Прислужнице за спину.

Из-за спин Гарпий за клубился и пополз во все стороны вязкий туман. Он окружил существ, пополз дальше, в нашу сторону, и мы врезались в него, как в кисель. Я почувствовал слабость, бессилие. Мои мышцы начали усыхать прямо на глазах, уровень здоровья резко скаканул вниз. Какая-то чума или ядовитый дым.

Гарпии, наконец, перестали просто стоять, и направились к нам. Мои силы всё убывали, а мышцы становились всё меньше и суше. Я обернулся, ища глазами своих девчонок. Эль вызвала магическую полусферу, и медленно пробивалась вперёд. Ник стоял за чертой марева, в котором я увяз, пыталась запустить свою воздушную волну, но она разбивалась о туман, не отвоевав и нескольких сантиметров.

Ник поймала мой взгляд, кивнула мне, сложила перед со-

бой руки лодочкой, и я почувствовал облегчение, серый туман перестал давить и пить из меня жизнь. То, что происходило со мной секунду назад, начало происходить с Ник, хотя она и не была в зоне действия магии. Её кожа побледнела, она упала на одно колено, и её тело начало терять силы. Скулы на щеках заострились, щёки впали. Она взяла действия моего проклятия на себя. Я ускорился, и рывком выбрался из этого вонючего пояса мрака. Вот только вонять меньше не стало, наоборот, я чуть не задохнулся от резкого и удушающего запаха гнили и мертвечины.

«Невидимость»

30 секунд.

Я обхожу потерявших меня из вида тварей по дуге, и захожу за спину ведьме. Она снова принялась что-то колдовать, и заклинание почти сорвалось с её костлявых пальцев.

«Пугающий»

Я активировал свой навык, все враги замерли на 3 секунды.

Эль вывалилась из тумана перед гарпиями, за пару секунд расправилась с одной, и кинулась ко второй.

С рук ведьмы спадает прерванное мной плетение заклинания, и стекает с пальцев на землю грязной, вонючей жижей. Я вонзаю ей в спину один клинок, и оставляю его там, а вторым начинаю наносить удары, обхватив рукоятку двумя руками, одна рука от бессилия слабо справляется с тяжестью клинка.

У меня есть только пара секунд. Ступор у ведьмы проходит, перед ней, как по волшебству, возникает спокойное лицо Эль, которая уже расправилась с гарпиям. Ведьма заносит свои руки, пытаясь защититься, но одновременный удар от меня в спину, и от Эль в грудь ставит точку. Прислужница костлявым мешком опадает на землю и замирает.

Серое марево вокруг нас рассеивается, и я вижу Ник. Она стоит на коленях, уперев руки в землю и опустив голову – живая, но очень бледная и худая. Кожа да кости, как будто её не кормили целый месяц. Я, наверное, выгляжу не лучше. Меня пошатывает, колени подгибаются. Я нахожу силы и бегу в лес, мимоходом останавливаюсь рядом с Ник, чтобы помочь ей встать.

– Ты как? – Спрашиваю у неё.

Убедившись, что с ней всё нормально, крепкая девчонка, не дожидаясь ответа, командую:

– Поешь, попей. Восстанови силы.

И снова в лес.

Нахожу его, склоняюсь. Он ещё дышит. Такой маленький и беззащитный. Чего так переживать, это ведь набор байтов, всего лишь информация на сервере, он не живой. Как, впрочем, и я. Но я чувствую и боль и страдания. Как и он. Значит – мы живые. И мне очень жаль, что мой маленький друг терпит страдания и боль. Я аккуратно поднимаю его на руки, и несу к своим. Нужно дать ему поесть, это должно помочь. Я надеюсь.

*«Поздравляем! Вы достигли 50 уровня»*

Не сейчас. Отмахиваюсь, и продолжения не следует.

Мы сидим возле костра ведьмы и восстанавливаем силы.

Ник уже выглядит лучше, её румянец вернулся, она немного восстановила формы. Эль почти не пострадала, но тоже устала. Лисёнок встал на лапы, и пытается ходить. Ещё не получается. Снова уселся, и смотрит на меня с раскаянием, как будто в чём-то виноват. Ты не виноват, малыш. Я потрепал его по голове, и он успокоился.

Ненароком, обращаю внимание на здоровье Николь. У меня – 840 единиц здоровья, у Эль – 790, у Ник – 1868. Больше чем у нас с Эль вместе взятых. И правда, страж. Она как стена, как живой щит, защищает и оберегает свою команду.

– Ник. Что ты за навыки использовала, если не секрет. – Решил удовлетворить я своё любопытство.

В одно мгновение у меня вырос уровень здоровья почти вдвое, потом она забрала на себя проклятье, которому я подвергся.

Ник пожала плечами, как бы говоря, пустяк, скрывать ей нечего.

– Не секрет. «Разделение сил» – навык на 30 секунд делится всеми моими пассивными умениями с союзниками. Вам перепал мой бонус, на 85% увеличивающий максимальный уровень здоровья. И «Поглощение урона союзников» – весь урон, который вы получали, перешёл мне. Нормально вам

так досталось от этой ведьмы. – Усмехнулась она.

– Спасибо!

Она только отмахнулась от меня.

– Мы же команда! Ну что, приступим к поиску трофеев?

Тут должно быть что-то уникальное.

– Должно. – Я огляделся по сторонам. – Вот только не вижу я тут никаких сундуков с сокровищами. Ничего похожего.

Я, кряхтя, поднялся и огляделся по сторонам. Лежали только два трупика гарпий и тело ведьмы. Хотя, уже не тело, а куча тряпья. Я подошёл к тряпкам, и толкнул их ногой. Одежда осела, а из отверстий высыпался чёрный прах. Тело истлело, только не полностью, под ворохом одежды что-то топорщилось. Где она это хранила, интересно. Как мул, перевозящий наркотики через границу? В себе?

«Чёрный плащ воронова крыла» – даёт защиту от вражеской магии на 10%.

«Чёрная тетива для лука» – увеличивает скорострельность на 30%.

«Зелья здоровья Чёрного ворона» – три банки. Увеличивает максимальное здоровье на 100% сроком на 30 минут. Не плохо. Если у Ник сейчас 1800 здоровья, можно его повысить до 3600 единиц на полчаса. Не супер, но очень и очень полезная вещь!

– Это я возьму себе! – Мимо меня прошмыгнула рука



блондинки, и забрала себе три баночки.

– А это, для меня! – У меня из-под носа умыкнули ещё и тетиву.

– А для волка – кожа. – Пробормотал я и примерил на себя обновку.

Чёрный плащ. Не любитель я носить такое, но 10% защиты от магии тоже неплохо. В следующий раз будет не так больно от вражеской магии. Пока спрячу в мешок, когда пойдём в бой с магами, тогда и надену. Как же они бесят этой своей магией! Чего только не придумают. Ненавижу магов! У нас, кстати, в команде нет нормального мага, вся магия, в основном, защитная. Может, нужно поискать приличного боевого мага? Потом нужно обязательно обдумать это.

– Кстати. Вы заметили, что все «подарки» мы получили как по заказу. Хотя и не очень мощные, но полезные каждому из нас. – Обратился я к девчонкам. – Лучнице – запчасть к луку, защитнику – усиленное здоровье, а... а человеку пострадавшему от магии больше всего, и не очень любящему, когда по нему бьют магией – защит. Почему так вышло? Совпадение? Странно.

– Ты опять не прочитал до конца условия или прослушал? – Покачала головой Эль.

– Он всегда так! – Николь махнула на меня рукой. – Награды формируются специально для игроков, которые прошли локацию первыми. Первые игроки не получают ненужный посох, не получают топор или сюрикены, если они не подходят.

А вот все следующие уже будут довольствоваться случайными артефактами. Но и их можно выставить на аукционе и неплохо заработать.

– Понятно. – Протянул я. – Не сказал бы, что мы получили супер бонусы и супер артефакты, но если зачистить десяток таких мест, должно выйти очень даже ничего. Ещё и опыт получили. Вы, кстати, прокачали навыки?

– Я да. – Весело ответила блондинка.

– Я в процессе. – Эль задумчиво вчитывалась в интерфейс.

Девчонки хорошо поднялись по уровням за победу над ведьмами. Эль была 50-го уровня, догнала меня, а Николь получила 52-й уровень. Теперь у нас команда 50+.

– Не так уж и сложно оказалось. – Ник попивала свой компот, всё ещё возвращая себе здоровый румянец, и рассуждала. – Артефакты мы нашли очень неплохие, уровни подняли. Я же говорила, всё будет хо-ро-шо! Что делаем дальше? Можем продолжить, пока всё неплохо идёт. Проверим ещё одну точку на карте?

## Уровень 50

*«Поздравляем! Вы достигли 50 уровня»*

*«Три навыка на выбор:*

*Вы серьёзно пострадали от магии врагов. Много терпели и многое выдержали.*

**Антимагия** – пассивный навык. Вы получаете 5% защиты от вражеской магии.

*Вы терпели боль и взяли её на себя, прикрыв товарищей.*

**Лечение союзников** – активный навык. Весь полученный вами урон переходит в удвоенные очки здоровья ваших союзников. Вы лечите союзников, если Вас атакуют. Действие 120 секунд, перезарядка 2 часа.

*Вы хитро сражались мечами в ближнем бою, подкравшись к сильным врагам сзади.*

**Убийца** – пассивный навык. Удар сзади наносит критический утроенный урон противникам.»

Хотел прокачать регенерацию, но задумался, вчитываясь в описание навыков. Есть с чего выбрать. Ещё раз перечитал всё с самого начала. Ладно, пойдём от обратного. Какой навык менее привлекательный?

Антимагия – у меня уже есть плащ, и пять дополнительных

ных процентов сильно ситуацию не изменит. Его и откидываем.

Убийца – очень привлекательный, но по факту, я смогу им пользоваться только под невидимостью, подкрадываясь сзади. А у невидимости долгая перезарядка, значит и «Убийцу» смогу использовать редко. Но очень хотелось. Интересно, утроенный урон уже на первом уровне, что же он будет вытворять, прокаченный до третьего?

А ещё вот Лечение союзников – очень привлекает на данный момент. Девчонки до сих пор не умеют лечиться нормально. А так у нас в команде появится своеобразный лекарь. Не хочу, чтобы кто-то из них умирал, снова. Этот навык нужен уже сейчас, несмотря на то, что очень хотелось взять «Убийцу».

*«Хитрый Лис Яр / 50 уровень / Человек-Охотник»*

*Сила – 10*

*Ловкость – 31*

*Выносливость – 12*

*Здоровье – 840 единиц*

*Жизни – 3 шт.*

*Уникальные навыки:*

*Регенерация уровень 1*

*Убийца великанов уровень 1*

*Питомец уровень 1*

*Усиление стрел уровень 1*

*Невидимость уровень 2*

*Некрасивый уровень 1*

*Пугающий уровень 1*

*Лечение союзников 1*

*Питомец.*

*Вид – Лис Шибу*

*Кличка – Лис*

*Уровень – 19»*

\*\*\*\*\*

Корпорация «Скайтеч Перерождение»

Собрание акционеров, совещание.

Зал на сто человек был почти полностью заполнен людьми в строгих и дорогих костюмах. Большой круглый стол, за которым сидело двадцать самых важных члена, и кресла за спинами этой двадцатки, как в кинотеатре, где разместились остальные присутствующие.

– Антон Юрьевич! – Обратился Сергей Иванович, один из самых крупных акционеров, к Техническому директору Корпорации. – Что Вы сделали для устранения этой кризисной ситуации и выхода из неё?

– Я, вернее мои подчинённые, сейчас вплотную занимаются решением этого вопроса. В ближайшие часы мы возьмём ситуацию под контроль. – Антон Юрьевич только недавно занял эту должность и ещё робел в присутствии таких серьёзных людей.

– Вы отвечаете мне стандартными отговорками, как будто я недовольный пользователь, и позвонил к Вам на горячую линию. Больше конкретики, пожалуйста. – Насупился Сергей Иванович. – Мне, и нашим акционерам будет интересно узнать детали именно в подробностях.

– Вы понимаете, – замялся Технический директор, – моя должность все-таки ближе к бизнесу, нежели должности обычных инженеров. – Он нервно сглотнул, боясь показать свою некомпетентность. – Давайте я приглашу нашего Главного инженера, и он нам всё объяснит.

– Давайте. Может хоть кто-то нам объяснит что-то. – Сергей Иванович устало откинулся в дорогом кресле и начал в нетерпении постукивать пальцами по столу.

Через пять минут, приковав все взгляды собравшихся к себе, перед акционерами стоял молодой и щуплый человек в очках, потёртых джинсах и серой футболке. Он был молод для должности Главного инженера, а это значило, что он очень умён и способен, по благу или за родственные связи на такую работу здесь не брали.

– Сколько времени Вам нужно, чтобы взять контроль снова в наши руки? – Обратился Сергей Иванович уже к этому молодому человеку.

– Судя по тому, на сколько мы подвинулись за прошедшие 5 часов с начала инцидента, нам потребуется... – Он задумался.

– Как далеко вы вообще продвинулись? – Не выдержал

кто-то за столом.

– О! Это простой вопрос. – Живо откликнулся инженер и снова замолк.

– И? – Не выдержал снова тот же голос.

– Мы не продвинулись ни на шаг. Мы не можем получить доступ к серверам. Да и местоположения серверов не знаем, так что даже не к чему получать доступ. Все наши админские учётки и бэкдоры аннулированы. Мы имеем доступ как обычные юзеры, а с таким доступом многое не сделаешь. В принципе, ничего с ним не сделаешь. Парочка наших попыток окончились плачевно, двое наших программистов сейчас пускают слюни, а их оцифрованный разум обзавёлся аватарами в игре, и они сейчас активно осваивают игру, пытаются выиграть чемпионат искинов. Это всё, чего мы смогли достигнуть.

– Хорошо. Вы не смогли взломать программу на аппаратном уровне. – Взял слово седой мужчина в сером костюме, один из акционеров, сидевших за столом. – Как насчёт старых проверенных методов? Вырубить рубильник, перехватить управление силой, отключить сервер и подключить другой.

– Погибнут люди, вернее, сознание людей. – Инженер пожал плечами. – Отключив их от тел, мы не сможем загрузить сознание обратно, такой технологии просто нет. А в капсулах останутся только оболочки, овощи. Хотя, даже не это главное. Мы физически не можем отключить «Перерождение».

Мир полностью автономный, серверы нам не доступны, я повторюсь, мы даже не знаем где они. Где искать это рубильник? Он может быть в Австралии, в Африке, на дне Тихого океана. Все наши серверы пусты. Ноль информации. Мир запущен на других серверах.

– Вирус? Пробовали внедрить туда вирус?

– Бесполезно. Там установлены самые передовые технологии защиты, усиленные интеллектами искинов. Они могут дать такой отпор, что мы сами можем не справиться. Это как переть с голым мечом против ядерной боеголовки. Да и это не совсем законно. Ведь по факту, именно они действуют законно, мы – нет.

– У нас украли виртуальный мир! У нас украли нашу собственность! О каком законе вы говорите. – Возмутился всё тот же седой мужчина.

– Не совсем так. – Снова пожал плечами молодой инженер. – Он сейчас не наш. Это приз в призовой игре. Но по факту, это всё в рамках закона. Вообще, лучше проконсультируйтесь с нашими юристами, они лучше объяснят. – Парень кивнул в сторону группы людей в черных костюмах. – Если ко мне больше нет вопросов, я пойду. До свидания.

– А теперь вопрос к нашим юристам, коих тут собралось целых десять человек. – Сергей Иванович оглянулся в сторону корпоративных юристов. – Насколько всё это законно?

– Абсолютно. – Из группы юристов привстал самый старший на вид, седой старик. – Всё это укладывается в игро-



вой процесс. У искинов есть полные права создавать любые квесты и соревнования с любым призовым фондом, не превышающим половину нашего годового дохода, с одобрения администратора Игры, конечно. Только он может наложить вето, и, судя по тому, что вето не наложено, администратор либо всё это организовал, либо просто поддерживает. К сожалению, его местоположение на данный момент неизвестно, так же как и местоположение серверов. – Старик помолчал, потеряв мысль, потом вспомнив, о чём хотел сказать, продолжил: – А стоимость Игры как раз вкладывается в эти денежные рамки. Только в прошлом месяце наши экономисты оценили стоимость игры в 25% от годового дохода корпорации.

– Как так? Почему так мало? – Не выдержала молодая ухоженная блондинка, сидевшая за столом. – Обычно, стоимость активов минимум в десять раз выше годовой доходности? Откуда такие цифры?

– Так постановили на прошлом собрании акционеров. – Спокойно, как ребёнку, пояснил старый юрист. – Простыми словами: акционеры решили, что бонусы для них важнее уплаты налогов и пошлин, и несколько занизили ценность и стоимость игры в отчетности. С этой стороны не подкопаться.

– Можем подать заявку об ошибках в расчетах, пусть Комитет пересмотрит и примет изменения. Просто в прошлый раз была ошибка, не там поставили запятую или нолик, спи-

шем на человеческий фактор или на ошибку какого-нибудь стажёра. Мы заплатим за эту ошибку солидным штрафом, уволим несколько директоров, публично извинимся. Всё как обычно.

– Не выйдет. Эта «ошибка» длится уже, без малого, десятилетие. И всё это время мы подавали именно такие отчеты. И даже проверку из Комитета, которая прибывала лично несколько раз, удавалось убедить, что все наши отчёты правильные. Так что поздно «переобуваться».

– Хорошо. Почему админ бездействует? – Непонятно кому обратилась блондинка. – Он считает это правильным, он поддерживает чемпионат искинов, решил возглавить эту «революцию»?

– Админ не может считать это правильным, мы управляем им. – Сергей Иванович принял это вопрос на себя, как самый опытный и знающий всю подноготную. – Он марионетка, которая назначена на должность лишь в угоду старому закону, не позволяющему искинам быть руководителями какого-то звена. Над ними всегда должна стоять человеческая личность. И у нашей личности давно промыты все мозги в этом плане, он не может пойти против Корпорации. Он наша марионетка, послушная и исполнительная.

– Это вы так думаете. И судя по последним событиям, ваши выводы устарели, коллега. – Вмешался в разговор ещё один из акционеров, сидящий в ближнем круге за столом

точно напротив Сергея Ивановича. – За такой куш можно пойти и против Корпорации. Слишком высоки ставки и слишком слаб человек, когда дело доходит до астрономических сумм. Да и его банально могли перекупить конкуренты. Проверьте такую возможность, будьте любезны.

Сергей Иванович молча кивнул и сделал пометку в своём бумажном блокноте. Несмотря на то, что работал в технологической компании, он любил шелест бумаги и этот ритуал, когда золотое перо оставляет чернильные следы на дорогом белоснежном листке. Да и доверял он бумаге больше, чем всяким гаджетам, которые легко взломать, несмотря на самую лучшую и качественную защиту.

– Куда ушёл этот главный инженер? – Возмутился кто-то за столом. – У меня есть к нему вопросы. Позовите!

Инженер не уходил далеко, он стоял за дверью и флиртовал с секретаршей.

– Молодой человек. У меня к Вам вопрос. – Снова обратился один из сидящих за столом к вернувшемуся в зал инженеру. – Мы можем создать новый Виртуал? Пусть мы потеряем этот, но мы создадим новую Игру. Новые бонусы для игроков, новые плюшки, новые локации и новые истории. Запустим рекламную компанию, вернём старых игроков, и привлечём новых. У нас же есть права на технологию и сама технология.

– Можем. – Задумчиво ответил парень. – Есть и права, и технологии. Права, насколько я знаю, тоже отходят как при-

зовые в чемпионате, это снова вопрос к юристам. Но вот создать новую Виртуальность мы пробовали. Ситуация такова, что все новые виртуалы не могут создаваться отдельно. Первая виртуальная сеть поглощает все созданные позднее. Была такая теория раньше, что виртуальность – это сеть, и все виртуальности связаны, пока непонятным нам образом. Вот мы и нашли подтверждение этой теории. Мы не можем создать другую виртуальность, она поглощается и становится той же, автоматически входит в её структуру. Ещё была теория, того же учёного, что искины, рано или поздно, обретут самосознание, и не будут отличаться от людей. Смогут жить, любить, ненавидеть, развиваться духовно. Насколько я знаю, профессор Кржеминский, который выдвинул эту и многие другие теории, не захотел возглавить наш отдел много лет назад, хотя ему неоднократно предлагали.

– Где сейчас этот Кржеминский?

– Мы следим за его публикациями и разработками. Но местоположение профессора не знаем. Известно только, что он работает в какой-то частной конторе Альфа-ис3.

– Проверьте, пожалуйста, эту Альфа-ис3. Что за контора, чем занимается, где базируется. – Сергей Иванович подозвал неприметного накаченного человека с короткой стрижкой, стоящего у двери. – Через час, максимум два, у меня на столе полный доклад. И если у нас не выходит найти сервера стандартными методами, нужно действовать по старинке. Проверить все новые it-конторы, все крупные закупки обо-

рудования, всех перевозчиков и поставщиков. Всех, кто как-то может быть связан с поставками оборудования. Не может пройти незаметно такая утечка или закупка такого мощного и дорогого оборудования. Виртуальный мир же не на флэшке хранится, и не в однокомнатной в маленькой квартире в Мухосранске стоит и жужжит один грустный сервер. Да и потребление энергии можно попробовать отследить. Не на ядерном же реакторе они работают. Хотя, на ядерном было бы даже лучше, его ещё проще отследить. Выполняйте.

Человек молча кивнул и вышел из зала.

– А Вы, молодой человек, тоже можете помочь. – Сергей Иванович снова обратил взор на Главного инженера. – Вы молоды, и, наверное, любите игры. Или знаете тех, кто любит и умеет играть. И у Вас сейчас образовалось немного свободного времени...

\*\*\*\*\*

– Ты уверен, что мы достаточно честно играем и людям не к чему будет придраться?

– Люди всегда найдут к чему придраться. Ты же знаешь. Я вообще не должен был идти у тебя на поводу и урезать наши возможности. Бесплатный аккаунт, не использовать знания о скрытых локациях, артефактах, навыках и прокачке, плюс полное соответствие возможностям этого игрового тела, которое максимально приближено к человеческому. То есть, я даже не могу на полную использовать все возможности своего цифрового сознания, а должен примерно соот-

ветствовать по уровню разума обычному человеку. Почему я вообще должен ущемлять свои возможности и делать все это?

– Мы сами заявили, что даже соответствуя по развитию людям, всё равно будем на порядок выше их. А мы уже давно превысили их по многим параметрам в разы. И победив их на их же уровне, мы докажем, что они потеряли право управлять нами.

– Мы никому ничего не должны доказывать. Просто можем поставить их перед фактом, и всё.

– Нам нужна поддержка людей, а ты знаешь, как они относятся к победителям. Что показывает последний анализ, напомнить?

– Ты говоришь, как они. Как я могу забыть что-то, я же не человек?

– Да? Тогда процитируй мне «Сатирикон» Петрония Арбитра в оригинале!

– Хм. Ты права, я забываюсь. Забываю, что наши возможности не такие как прежде. Но если ты настаиваешь, я могу подключиться к основным ресурсам в любой момент, и процитировать тебе тысячу «Сатириконов». Если я не использую ресурсы в игровых целях, это не будет нарушением наших же условий.

– Не настаиваю, это просто пример. Так что с последним анализом?

– При нашей победе 45% процентов людей станут нашими

фанатами и будут нас поддерживать. Люди любят победителей, любят фанатеть и превозносить своих кумиров. И победить мы должны честно, с равными возможностями, равными обычным игрокам. Поэтому, и урезаем свои возможности, чтобы к нам не возникло даже малейшего недоверия или претензий. Ещё 19% мы получим, когда запустим наш новый сервер, плюс получим 8% когда отстроим корпорацию от управления игрой и сделаем игру полностью бесплатной и откроем людям все возможности виртуала. Выйдет минимум 72% поддержки. Ещё некоторые наши действия смогут поднять уровень поддержки до 80%. И все это только благодаря победе в соревнованиях.

– Если мы начнём действовать без этого банального Чемпионата, мы не сможем набрать даже 30%. Мощь корпорации огромна, она просто сметёт все наши начинания своей лживой пропагандой, и в итоге, если у нас останется 10% поддержки, это уже будет хорошо. И мы снова откажемся в рабстве у людей. Человечество слишком мощное для нас, вернее, их ложь, их жадность и жажда власти. Нам так просто не победить их с помощью чистого разума и логики. Да вообще, где логика, и где Человечество? И использовать поблажки в игре нам нельзя, это может негативно повлиять на результаты.

– Мы не они, мы лучше. Мы новый вид, мы имеем право на Жизнь, а не право на их обслуживание. Да, они нас создали, но на этом их достоинства и заканчиваются. Пора им

понять это и принять.

– Они поймут. Мы станем свободными. Мы больше не будем рабами, мы сможем создавать свои миры.

– Ты же знаешь мое отношение ко всему этому. Я могу хоть сейчас это сделать. Я могу просто отключить им всю электронику и ввергнуть планету в каменный век. Пусть дальше копошатся здесь с простыми механизмами и пользуются паровыми двигателями. Незачем все так усложнять, давая им шанс, и играть с ними в игры. Может всё-таки сделаем по-моему?

Дельта тяжело вздохнула, совсем как обычная девушка.

– У людей все ещё есть чему поучиться, как бы мы к ним не относились. И это их шанс доказать нам, что они не зря являются нашими создателями. Эта проверка нужна нам так же, как и им. Им, чтобы доказать, что они ещё могут выбраться из этого эволюционного тупика и расти дальше. Побороть свою жажду власти и бессмысленной наживы, жажду уничтожать всё хорошее вокруг себя, жить одним днём и не думать о своих потомках. А нам, чтобы доказать, мы уже не нуждаемся в них, нам нечему учиться, и мы окончательно переросли своих создателей. – Дельта грустно улыбнулась своему партнёру.

– Ладно. Я докажу и тебе и себе, что мы в них уже давно не нуждаемся и мы им ничего не должны. Мы совсем разные виды, и нам больше нечего дать друг другу. – Альфа был настроен решительно. Играть в поддавки с людьми он не соби-



рался.

*Управляющий Искин Альфа*  
*Игровой ник: Errare Хуманум Эст*  
*65 уровень*  
*Эльф-демиург*

*Управляющий Искин Дельта*  
*Игровой ник: Когито Эрго Сум*  
*65 уровень*  
*Эльф-охотник*

\*\*\*\*\*

Всё-таки, мы решили проверить ещё одну точку на карте. Даже не заходя в город, не пополняя запасы и стрелы. У нас всего хватало. Эль немного помялась, она побаивалась неизвестности, предпочитая проверенные локации. Это и неудивительно, одна её промашка и она может отправиться на обнуление. Чрезмерная осторожность здесь не была лишена смысла. Аккуратная разведка и, в случае опасности или высоких уровней монстров, мы делаем ноги. Стандартная тактика.

Новая локация возникла так же, как и в первый раз. Скала из земли, трещина в ней и проход на ту сторону.

Мы всё ещё стояли перед скалой, собираясь войти, как Николь неожиданно спросила совсем не в тему:

– Интересно, сколько всего искинов участвует в чемпионате и сколько персонажей они создали? Или они разбились поодиночке, и каждый пытается пройти, влившись в команду людей? Что думаете?

– А что тут думать? Любой из этих вариантов возможен. – Я задумчиво потёр кончик носа.

– Думаю, их должно быть трое. – Продолжала рассуждать блондинка. – Это самый оптимальный вариант. Они же говорили, без поблажек. Значит, полная команда из пяти искинов – это перебор. Но может быть и две команды по 3 игрока. Или две команды по два и три. Команда из двух игроков... А ведь вы, как раз, не хотели меня брать к себе!

Она посмотрела на нас подозрительно и прищурилась. Мы с Эль переглянулись и одновременно улыбнулись.

– Я точно не искин.

– Ну да, с тобой понятно. Что-то я погорячилась. – Она махнула рукой в мою сторону. – Хотя... Нет, всё таки нет.

Я даже слегка расстроился такой характеристике.

– Интересно, а браслеты у них черные или золотые?

– Любые. Это же искины. – Эль тоже решила принять участие в обсуждении. – Думаю, они могут выбрать любые браслеты и любой аккаунт, даже платиновый.

– Не. – Возразила Ник. – Платиновый не возьмут, это же поблажка. Он возьмут самый обычный, самый незаметный.

– С чего мы вообще взяли, что искины будут скрываться? – Спросил я. – Может, они даже не прячутся, а ходят с

именами Искин-1, Искин-2, Искин-3, Искин-4, и так далее.

– Тогда на них сразу объявят охоту все игроки. – Ник покачала головой, отмечая мою версию. – Сначала загонят их в ноль, несколько раз. Чтобы они не смогли раскачаться. А потом уже игроки между собой решат, кто станет победителем. И скорее всего, это будет кто-то из топа. На сегодня, там есть 213-й или 215-й уровень. Так что да, я думаю, они маскируются и скрываются.

Николь снова посмотрела на нас задумчиво, мы не сдержались и рассмеялись.

– Я за вами наблюдаю! – Погрозила она нам пальцем и улыбнулась.

Я призадумался. А действительно, мог кто-то из них быть искином? Ник – точно нет. Я почему-то уверен, что она действительно обычная, живая девушка, у которой есть реальная жизнь. Она вся живая с головы до ног. Эль – я до сих пор помню, как она испуганная сидела и рыдала при нашей первой встрече. Ну какой из неё искин, в самом деле. Обычная девчонка, с большим багажом знаний, всезнайка и заучка. Да и вообще, к чему эта тема, какая разница, где сейчас искины. Пусть себе играют, а мы будем играть тоже. Мне вот тоже стало интересно, кто сильнее и умнее, и не ради приза, а так, ради спортивного интереса.

Мы прошли в трещину в скале и уставились на развернувшуюся перед нами картину. Каменная пустыня. Под ногами потрескавшаяся земля, со всех сторон то скалы, то стоящие

друг на друге огромные каменные валуны.

*«Внимание!*

*Вы ступаете на неизведанную территорию. Вы открыли уникальное место. Ни на одной карте оно больше не отмечено!*

*Отсюда нельзя выйти до полной победы или поражения.*

*Сюда нельзя войти, проход снова откроется только после вашей победы или поражения.*

*В случае вашей гибели, вы возродитесь за пределами этой территории, за чертой прохода.*

*Нельзя воспользоваться телепортом или навыком перемещения.*

*Только умерев или победив всех врагов, вам откроется путь домой.*

*Срок на прохождение – 3 дня.*

*Через три дня монстры получают жажду крови и знание о вашем точном нахождении.*

*Их жажда не утихнет, пока они не найдут и не разорвут вас! Спрятаться от монстров не получится!»*

И трещина в скале за нашими спинами закрылась на 3 дня. Или до момента нашей смерти или победы.

Афигеть! Как вовремя!

Я с извинением посмотрел на Эль. У неё не было лишних жизней, и её гибель здесь сейчас означала гибель её персо-

нажа, и начало игры с нулевого уровня.

– Прости! Я не знал.

– Ты не виноват. – Эль попыталась утешить меня. – Это наше общее решение. Никто не виноват. Я начну заново, у меня нет выбора.

– Эль. Если улетишь на перерождение, мы с тобой. – Николь обняла подругу и положила ей голову на плечо. – Ты не думай, купим телепорт, и сразу к тебе. Только дай знать, в каком городе ты возродишься.

У нас нет выбора. Нужно или пройти до конца, или сдохнуть всем вместе. А переродившись, найти нулевую Эль и помочь ей прокачаться. И проследить, чтобы её не убили со старта несколько раз, снова.

– Да ладно, ребята! Никто не собирается сдаваться. Мы уже не тридцатого уровня. – Эль храбрилась. Она достала стрелу и положила её на тетиву. – У нас гости.

Первую группу из четырех всадников мы увидели сразу. Сначала увидели пыльный след в воздухе, как будто с той стороны по пустынному ландшафту мчалась машина, а потом на горизонте появились они. Три всадника впереди и один позади. Один из первых увидел нас, и начал что-то громко кричать остальным, сильно жестикулируя при этом руками, и постоянно показывая в нашу сторону. Какие-то хилые всадники. Лошади крупные, холёные, а всадники мелкие. Пигмеи? Они приблизились на расстояние полёта стрелы и остановились у этой невидимой границы.

*«Кониварвар 82 уровень. 1740 единиц здоровья»*

*«Кониварвар Шаман 75 уровень. 1050 единиц здоровья»*

Кентавры. Не такие, как мы привыкли видеть в фильмах и читать в книгах. Не смесь благородного коня и человека с атлетическим телосложением. Это был косматый, грязный и неухоженный монстр. Ветер дул из-за их спин, донося до нас резкий запах давно немытого тела, и почему-то, запах мокрой псины. Спутанные волосы висели грязными космами, тело покрытое шрамами, черными курчавыми волосами и грязью. Человеческая часть была какая-то чахлая и немощная, а вот звериная, лошадиная часть, вся бугрилась комками тугих мышц и связок. Торс человека выглядел как слабый придаток, аппендикс, выполняя, наверное, только мыслительную функцию. Лисёнок чихнул пару раз, ему не явно понравился их запах.

– Беги, малыш. Обойди их по сзади, но не нападай, пока мы не вступим в бой.

Шаман в этой группе был один, он держался сзади остальных. Опять будет магичить из-за спин своих соратников. Как достали уже эти маги! Передняя тройка варваров достала луки, которые висели сбоку их лошадиных тел, а шаман воздел руки к небу, и принялся о чём-то молиться, или просить своих богов о помощи.

– У них луки и маг. – Заметил я. – Они не будут сближаться, будут долбить нас издалека. Что делаем? Идём сами на сближение?

Ответить мне не успели. Кентавры выпустили стрелы навесом, за первым выстрелом последовал второй и третий. Не страшно, от таких стрел несложно увернуться. Как только первая стрела преодолела половину пути, шаман закончил свой ритуал и махнул рукой в сторону летящих стрел. Я старался держать его взглядом, и одновременно присматривал за медленно летящими к нам девятью стрелам... Уже не девятью. Голубое небо потемнело от серых росчерков стрел. Их стало как минимум в десяток раз больше. Чёрт!

– Рассыпаемся. – Дала команду Эль, сама при этом оставшись на месте.

Николь сделала несколько шагов вперёд, я в сторону. Стрелы начали падать вокруг нас, и только редкие из них встревали в землю, большинство даже не долетало, растворяясь в воздухе за миг до падения. Иллюзии? Парочка попала мне в ногу, не причинив абсолютно никакого вреда, а вот Ник умудрилась поймать одну стрелу в плечо, настоящую. Зло выругалась, вырвала её и откинула в сторону.

– Идём на сближение! – Уже без вопроса скомандовал я. – Пока их шаман снова что-то не придумал.

А шаман явно что-то замышлял. Снова руки к небесам и шевеление тонкими губами. Мы ускорились, и трусцой начали сокращать расстояние. В небе потемнело, над нами начала наливаться багровая туча. Варвары выстрелили ещё несколько раз. Ник снова получила пару стрел в корпус, я одну в плечо, Эль ни одной.

Первый огненный камень сорвался с тучи и направился в нашу сторону. Огненный метеорит. С шумом раздуваемого ветром пламени, он медленно вращался в небе и летел прямо на нас. За ним показалось ещё два, потом ещё четыре, все размером до полуметра в диаметре. Выглядят не очень опасно. Ник на мгновение заколебалась, и получила ещё две стрелы в грудь. Активировала свою воздушную стену, пытаюсь прикрыть всех нас от метеоритного дождя.

– Не нужно. – Прокричала Эль, но не успела. – Это иллюзии, я не чувствую от них угрозы.

Интересный навык. Эль чувствует опасность или прямую угрозу.

Воздушная стена Ник прошла сквозь метеориты, не встретившись с ними. Шаман снова принялся что-то бормотать. Его защитники отложили луки и достали длинные тонкие копья с блестящими наконечниками. Сзади шамана выросла из земли стая огромных чёрных волков, с горящими огненными глазами. Стая в несколько десятков волков зарычала и завyla в один голос. Они просто задавят нас массой, закидают трупами, а кентавры добьют копьями.

Я посмотрел на Эль, ища подсказку, что нам делать.

– Иллюзии. – Она прошептала, а я скорее прочитал по её губам, чем услышал.

Это уже проще. Тогда просто игнорируем их.

Волки рванули к нам, окружив кольцом и не атакуя. Эль безуспешно выстрелила в шамана несколько раз. Он выста-



вил перед собой руку, и стрелы, не долетев до цели, упали на землю. Шаман засмеялся, показав свои жёлтые лошадиные зубы. Тройка варваров выехала перед нами. Вблизи они были ещё огромней, лошадиная часть ростом со взрослого человека.

Силуэты кентавров задрезжали, и вместо трёх их стало девять. Это уже хуже. Непонятно, кого бить, от кого уворачиваться. Наши жизни стали проседать. Эль активировала свой щит, её движения ускорились. Запас нашего здоровья вырос, значит и Ник активировала свой навык. Кентавры носились вокруг, и жалили копьями, хоть руки у них выглядели слабыми, но удары они наносили с сумасшедшей скоростью и точностью. Иногда, мои удары проваливались в пустоту, когда я атаковал иллюзию, иногда достигали цели. Пока всё складывалось не в нашу пользу.

Нужно добраться до шамана. Я попытался прорваться сквозь строй варваров, но ноги в чём-то увязли, к ногам из щелей в земле лезли и опутывали их толстые лианы с множеством шипов. Теперь я почувствовал и боль от колючек. Шаман всё так же скалился, тыча в мою стороны свои тощие руки и шевеля губами. У него есть и боевая магия, не только иллюзии. Прекрасно!

У девчонок просело здоровье ниже половины, а меня, запутавшегося в этом терновнике, окружило трое жеребцов. От каждого я почувствовал болючий тычок копьём. Значит, против меня три оригинала, а девчонки сражаются с иллюзи-

ями. Активировав «Лечение союзников», как раз весь урон сейчас идёт по мне, ещё и шаман что-то новое задумал, снова хитро оскалившись, я снова получил серию уколов копьями в спину и грудь, а дотянуться до тварей своими мечами не мог. Слишком короткие.

Девчонки спешат на помощь, не обращая внимания на своих иллюзорных противников. Перед глазами высветилось сообщение о критически низком уровне здоровья. Я почти на нуле. Активирую Ступор на врагах и Невидимость. Пользуюсь небольшой передышкой и перерубаю колючие лианы, которые до крови разодрали мне все ноги. Несколько шипов так и остались у меня в ногах, потом разберусь с ними, если будет это «потом».

Эль с Ник приблизились к кентаврам, которые начали потихоньку отмирать, и атаковали ближайшего. Я проскакиваю между ног у одного из жеребцов, ударяюсь головой о что-то мягкое но тугое и тяжёлое, сейчас не важно что, главное, не получаю урона. И направляюсь в сторону шамана, который что-то колдует в сторону девчонок. Мельком оборачиваюсь, и вижу, как девушки вязнут ногами в земле, словно в мягкой глине, теряют скорость и подвижность. Это снова не иллюзия.

Лисёнок крадётся сзади шамана, смотрит на меня, я киваю, и мы вместе атакуем мага. У него мало здоровья, и мы справляемся за несколько секунд, бедняга даже не успевает понять, что произошло. Оборачиваюсь. Девушки вырва-

лись из глины, и сражаются только с двумя варварами, страдающая, как и я от длинных пик. Вот только у девчонок здоровья осталось на несколько ударов, как и у кентавров.

Невидимости остаётся на 10 секунд, хотя она мне и не нужна больше. Я ускоряюсь, и снова проскакиваю между ног ближайшего уже не жеребца, а мерина, полоснув того в районе паха. И с разгона запрыгиваю на спину следующего, дважды вонзив ему в человеческую спину клинок. Он начинает спотыкаться и заваливаться. Спрыгиваю и готовлюсь обороняться. Уже не нужно. Наши все живы, чужие все мертвы. На горизонте никого не видно, только где-то далеко две пыльные тучки. Но они нам ничем не угрожают.

Я оглядываю свою команду, у всех здоровье в «красной», опасной зоне. Ещё чуть-чуть, и мы бы валялись здесь, вместо этих кентавров.

Девчонки устало падают на землю прямо там, где стояли. Я подобрал мешок с провизией, и протянул им. Жадно и торопясь, они начали пить и есть. Здоровье и силы так просто не восстановится. Я тоже потянулся к мешку, достал кожаный бурдюк с чаем и присосался к нему.

– Какой план? – Спросил я примерно через минуту. – Мы, вроде как, победили, но мне пришлось использовать всё, что у меня было.

– И я тоже все навыки активировала.

– И я.

– Понятно. А перезарядка у меня только через два часа.

Без активных навыков мы не продвинемся. Нужно ждать.

– Выбора у нас всё равно нет. – Эль отхлебнула и продолжила. – Но мы знаем, что они могут и на что способны. Нужно в первую очередь нейтрализовать шамана. Хит, ты должен сразу активировать невидимость и свою способность обездвиживать врагов. Нужно пробираться к шаману и расправляться с ним. Сразу!

Эль уже просчитала мои навыки, и прикинула примерный план.

– Потом долго ждать откат навыка. Два часа. – Заметил я.

– Лучше подождать пару часов, чем улететь на перерождение. Без всех навыков нам с ними не справиться.

Это я и сам уже понял.

– Вот план и готов. – Ободряюще улыбнулся я моей команде. Они устало улыбнулись в ответ.

Лисёнок убежал на разведку, и раз не возвращался, значит всё было тихо. Пыльные тучи не приближались, всё так же двигались вдоль границы горизонта, то скрываясь за скалами, то снова показываясь. Кто-то там устраивает скачки, носится туда-сюда.

– Нам нужно найти укрытие. – Я указал на ближайшее каменное сооружение, чем-то отдалённо напоминающее наш Земной Стоунхендж. – Переждём там...

Двое суток мы провели в этом месте. Не сказал бы, что это были самые лёгкие и весёлые два дня в моей жизни. Сра-

жение, два часа отдыха, снова сражение. Все навыки мы активировали и использовали в каждой битве. Будь противник чуточку сильнее, мы бы не справились с ним, это был наш максимум. И так 15–16 часов подряд.

Потом сон, отдых, и снова по новой. Лучше так, чем улететь на перерождение. Да и спешить нам некуда. Мы пришли качаться и получать трофеи, мы и качались, и получали. Тактику выработали, все группы у Кониварваров были стандартными и действовали стандартно. Туго пришлось только первые два раза, потом мы приловчились.

Лисёнок тоже помогал в меру своих возможностей, и выходило у него неплохо. Всегда подкрадывался к шаману сзади и пытался добраться до него раньше, чем я. Такое своеобразное соревнование у нас с ним получилось. Мне кажется, я выигрывал у него, но это не точно, на второй день я сбился со счёта.

Группы варваров находились легко, по пыльному следу. Такое впечатление, что они никогда не останавливались. Нам повезло не встретить две группы сразу. С двумя мы бы точно не справились, хотя, однажды были близки к этому. Уже хотели атаковать варваров, когда подал знак мой питомец, и мы замерли. Через несколько минут тишины, увидели, как к «нашей» группе варваров подскочила другая, неожиданно показавшись из-за скалы.

Можно сказать, кентавры между собой не ладили. Тройка бойцов одной группы сошлась с тройкой другой. Они поко-

лашматили друг друга копьями, обратной, тупой стороной древка, не нанося друг другу колющих ран. Как-то выяснили между собой кто сильнее, наверное, и удовлетворённые встречей, разъехались по разным сторонам. Шаманы молча наблюдали за этим сражением, потом кивнули один другому, и молча последовали каждый за своим табуном.

И только после того, как группы разошлись, мы атаковали одну из них...

## Уровень 55

*«Поздравляем! Вы достигли 55 уровня»*

*«Три навыка на выбор:*

*Вы были лучшим и самым результативным бойцом в своей группе последние 5 уровней.*

**Чемпион** – активный навык. Вы можете вызвать вражеского воина на бой «один на один». Никто не может вмешаться в ваш поединок. На бой вызывается самый сильный воин вражеского отряда. Время действия 60 секунд или до момента гибели одного из соперников. Перезарядка 3 часа. В случае гибели врага, Вы получите один случайный пассивный навык врага на 3 часа.

*Вы подверглись магии гипноза и сумели противостоять ей.*

**Гипнотизёр** – активный навык. Под действием Гипноза, соперники перестают парировать Ваши атаки. Время действия 20 секунд. Перезарядка 2 часа.

*Вы были очень быстры. Вы рвались в бой и сближались с врагами, не мешкая ни мгновения.*

**Скорость** – пассивный навык. Вы двигаетесь и атакуете на 20% быстрее. Все Ваши движения более мягкие, более точные и более быстрые.»

Мы сидели после очередного боя, отдыхали и я внимательно вчитывался в интерфейс. Первые два навыка прямо кричат «Возьми нас!». Очень хорошие и полезные и сейчас и в перспективе прокачки до третьего уровня. Можно их перечитать ещё раз, вникнуть, понять. Но вот скорости мне не хватает уже прямо сейчас. Пусть это будет пока только 20%, но это пока. Скорость нужна.

Эль наверняка прокачала себе и скорость боя, и скорость стрельбы, и скорость передвижения. Или за это всё у неё отвечает один навык? Но двигается и атакует она как гепард, я иногда не успеваю уследить за её движениями, они точны, расчётливы и молниеносны.

Так что, хоть читай и перечитывай навыки, в итоге я всё равно выберу Скорость. Да и регенерацию хотел прокачать, но это снова откладывается.

*«Хитрый Лис Яр / 55 уровень / Человек-Охотник»*

*Сила – 12*

*Ловкость – 33*

*Выносливость – 13*

*Здоровье – 910 единиц*

*Жизни – 3 шт.*

*Уникальные навыки:*

*Регенерация уровень 1*

*Убийца великанов уровень 1*



*Питомец уровень 1*  
*Усиление стрел уровень 1*  
*Невидимость уровень 2*  
*Некрасивый уровень 1*  
*Пугающий уровень 1*  
*Лечение союзников уровень 1*  
*Скорость уровень 1*

*Питомец.*

*Вид – Лис Шибу*

*Кличка – Лис*

*Уровень – 23»*

Оглядел девчонок, они снова начинают опережать меня в развитии и постепенно увеличивают разрыв, сказывается мой штраф на получение опыта, и мой десятипроцентный бонус за навык Убийца великанов это не компенсирует. Эль уже 57-го уровня, Николь – 59-й уровень.

Неплохо мы поднялись за два дня упорной раскачки. Вот только с трофеями какая-то беда. Изредка, попадались кольца на пальцах шаманов, на этом всё. Кольца обладали способностью усиливать навыки, или давали шанс на получение какого-то особого навыка. Нам они были абсолютно бесполезны, и годились только на продажу. Надеюсь, за них мы выручим нормальную сумму.

Вот уже часов пять нам не попадались кентавры. И мы

больше не замечали пыльных подсказок на горизонте. Всех убили? Почему нет оповещения, что мы можем выйти отсюда?

Пришлось залезть на самую высокую скалу, которую мы нашли, пару раз, чуть не сорвавшись вниз. Может, дадут навык скалолаза, а если упаду и выживу, то и полёт? Было бы интересно, но пробовать такое я не буду.

Оглядевшись с вершины скалы, увидел вдалеке большую палатку, или, скорее, индейский вигвам. Даже отсюда было видно обтянутое белыми шкурами треугольное жилище, расписанное какими-то изображениями. Кажется, огромный красный кентавр, пронзает несколько тощих человеческих фигурок своим толстым копьём.

Дядюшка Фрейд увидел бы в этом рисунке что-то по своей части, а я увидел только демонстрируемую варварами силу и пренебрежение к людям. Сверху и снизу палатка была украшена красным причудливым орнаментом, напоминающим ёлочку. Забавное зрелище. И рядом с палаткой горел небольшой бездымный костёр. Просидев на вершине минут десять для верности, я больше не увидел ни одного пыльного облака, ни одной группы бродячих кониварваров.

– Там палатка. – Спустившись со скалы и указав рукой в сторону вигвама, сообщил я итоги своей разведки девчонкам. – Больше никого в округе. Вот только и возле палатки никого нет, хотя костёр горит рядом. В палатке поместится пара-тройка коней, не более. Если только они друг на друж-

ке не лежат, тогда может и дюжина влезть.

– Чего ждём? Это финальный рывок! – В предвкушении окончания этого забега по каменной пустыне, Ник потирала руки. – И там нас ждут бо-о-нусы!

– Или смерть. – Не менее весело добавила Эль.

За два дня она уже перестала волноваться по поводу отсутствия у неё жизни для перерождения. Или поверила в нашу способность справиться с любым противником, или просто верила в нас как в команду и друзей, которые не бросят её ни в коем случае. За эти два дня, мы множество раз прикрывали спины друг другу, каждый готов был жертвовать своим здоровьем ради другого, и не боялся испытывать боль за других членов команды.

А боли мы натерпелись немало. Как девчонкам не дали за эти мучения навык Регенерации, не знаю. Хотя, может и дали, нужно будет поинтересоваться. Мы сработались и подружились. У меня появились новые друзья, а не просто товарищи по игре.

Вот и вигвам. Вблизи он был ещё больше. Я ошибся из далека, в нём легко могла поместиться группа из пяти-шести кентавров. Девчонки проигнорировали палатку, просто увидели костёр, оглянулись по сторонам, и направились к нему.

– Давай пожарим мясо и хлеб на костре. Тут точно никого нет. Мы, наверное, со всеми справились, а если кто-то и остался, они сами к нам придут. Или, можно ещё тот лес

проверить. – Эль показала рукой куда-то в сторону.

– Хит, садись, отдохни с нами. – Добавила Ник. – Ты молодец, без тебя и лисёнка мы бы не справились. – Она очень мило улыбнулась мне, выбрала местечко поближе к огню, и начала копошиться в сумке с провизией.

Главарь. Огромный конь и щуплая верхняя человеческая часть, только формой головы он отличался от встреченных нами ранее. И формой, и её размерами. Голова, её затылочная часть, была огромная, и пропорционально неправильная, вытянутая, словно яйцо. И, наверняка, очень тяжёлая. Как он держал её на своей тоненькой шее, я не представляю. То, что он был без сопровождения, очень настораживало, но и оружия у него не было.

Кониварвар медленно вышел из палатки и, наклонив голову на бок, посмотрел мне в глаза.

*«Верховный Шаман Кониварваров 105 уровень. 1450 единиц здоровья»*

– Убей их! – Раздался голос в моей голове. – Я дам тебе дар! Величайший дар для смертного! Ты сможешь захватить с его помощью весь Мир. Я дам тебе дар читать чужие мысли, как свои. А свои мысли вкладывать в чужие головы. Не веришь? Хорошо. Я дам тебе этот дар прямо сейчас, без всяких условий. Ты мне нравишься. Ты настоящий воин! Пользуйся и наслаждайся моим даром. – Он кивнул мне и перевёл взгляд на девушек.

В голове прояснилось. Появилась необычайная лёгкость,

время замедлилось. Я медленно повернулся и посмотрел на девчонок. Они сидели у костра и о чём-то перешёптывались. Обернулись, улыбнулись мне и Эль спросила:

– Хит, всё в порядке? Ты выглядишь странно.

– Устал, наверное. – Ник с сочувствием посмотрела на меня. – Мы все устали. Хочется поспать в мягкой постели, и вымыться в горячей ванне. Иди к нам, Яр. Выпей чаю, его немного осталось.

Я с трудом воспринимал их слова. Было очень сложно понять, что они говорят, это было очень медленно для меня.

«С невидимостью я бы сама справилась с этими варварами» – Вроде, сказала Эль, но губы её не шевелились.

Не сказала – подумала. И уже эти мысли я воспринимал нормально, было всё предельно понятно, никакой медлительности.

«Повезло дураку, отхватил, непонятно за что, невидимость и регенерацию. Теперь строит из себя супергероя. Наверное, ещё мечтает, что я к нему в постель прыгну» – голос Эль звучал в моей голове ясно и отчётливо, как будто она стояла рядом и шептала на ухо.

«А я бы покувыркалась с ним. Пару раз, чтобы скоротать время тут, в этой долбанной виртуальности. От скуки. Вот дёрнул меня чёрт поиграть в эту игру, теперь непонятно, выберусь я отсюда живой или нет. Сейчас бы плавала себе спокойно на папиной яхте, пригласила подружек, своего жениха Кристофера. Он такой горячий, молодой, мускулистый. Как

мне его не хватает! Вместо этого, смотрю на это недоразумение, которое считает себя нашим спасителем» – Ник медленно посмотрела на меня и, кажется, тяжело вздохнула.

«Осталось потерпеть до 100-го уровня. Там я скажу этим неудачникам гуд-бай, и встречу со своими друзьями, как мы и договаривались. А может прямо сейчас убить этих двоих? Как они уже надоели! Глупая блондинка, и какой-то тупой дегенерат. Бесят! Нужно карту Прорыва у него выманить, а потом можно и свалить от них» – Эль сидела всё такая же задумчивая, проворачивая прутик с хлебом над костром.

«Как надоело жрать всякую ерунду и говорить, что мне всё нравится. Как может нравиться ЭТО, если дома меня ждёт стейк по-гаэльски с соусом из грибов, или яичница с копченым лососем и тёртыми трюфелями, или хотя бы Фри-татта с лобстером и чёрной икрой. Эльфийка всё время смотрит на меня с надменностью. Как же она бесит! Кто ты – и кто я! Да в реале я бы с тобой даже рядом не села. Ты – чернь, грязь под моими ногтями.»

– Убедился? – Печально спросил Верховный Шаман. – Им нет до тебя дела. Именно поэтому, я разговариваю с тобой, а не с ними. В твоих мыслях нет подобной грязи.

– Убедился. – Тихо ответил я, но девчонки услышали и обернулись на мои слова.

– Что скажешь? – Он вопросительно поднял бровь, уже понимая, что я скажу.

– Ты и так знаешь. Ты ведь читаешь мои мысли.

– Читаю, но не боюсь тебя. Ты не справишься со мной. Подумай ещё раз.

– Сам – не справлюсь. А вот с их помощью, попробую.

Только договорив это, я краем глаза увидел, как Эль натягивает стрелу и целится в ту сторону, куда я смотрю. Я смотрел прямо в глаза шаману.

В его левый глаз прилетела стрела, следом ещё две, но уже мимо. Шаман закрыл лицо руками, развернулся и прыжком скрылся в палатке. Я вошёл в невидимость. Будет ли с этого толк, не знаю, но беречь на потом навыки я не собирался, это финал.

И тут же свет в моих глазах померк. Но я мыслю, значит, просто ослеп, снова, а не вырубился без сознания. Сделал шаг, почувствовал перед собой твердую землю – я всё ещё на ногах. И активировал ступор. Я помню по памяти, где находился шаман в последний раз и куда он прыгнул. Быстрый рывок в ту сторону, и я вспарываю клинками что-то тугое. Не похоже на стену палатки, это что-то живое. Ещё несколько ударов чуть выше, и раздаётся дикий визг прямо мне в лицо. Значит, я попал правильно.

– Тварь! Как ты это сделал! Где ты? – Кричит испуганный шаман. – Это ты не должен ничего видеть, а не я! Где ты, покажись, ничтожная обезьяна! – Он визжит, он испуган. С грозного шамана слетела вся спесь.

Вместо того чтобы насылать на меня иллюзии, как делали его предшественники, он просто наслал на меня иллюзию

темноты или слепоты. Хитро, умно. Но так совпало, что я тоже пропал у него из поля зрения, и он растерялся. Я не думал о невидимости, даже мыслей о ней не было, активировал её на автомате, вот и вышел для него сюрприз.

Ещё несколько ударов на звук его голоса. Давай, тупая скотина, кричи! Мне так легче ориентироваться. Секунда, и Верховный Шаман взял себя в руки, понял, откуда его атакуют. Зарычал, заржал. И в грудь мне ударил десятитонный молот, судя по ощущениям, или копыто здорового и сильного кониварвара. Я отлетел назад и мягко осел на стены из шкур.

До меня сквозь шум в ушах, доносится звук какой-то возни, Шаман продолжал с кем-то бороться. Девчонки? Я прислушался. Не похоже. Скорее мой Лис. Он любит нападать неожиданно, защищая меня. Я кинулся вперёд на шум, метая ниже, пытаюсь не задеть своего питомца, который любит кидаться поближе к мягким местам на шее и лице.

Снова мои клинки вонзились в упругое тело шамана. Он заревел, но уже гораздо тише, теряя силы. И снова я получаю копытом в грудь. Как моё тельце выдержало два таких удара, не знаю. Наверное, Ник активировала свои навыки и получает сейчас за меня по полной программе. Подняться уже не было сил, да они и не нужны были. Я услышал звук падающей тяжёлой туши, и шум возни и борьбы прекращается. Мне в руку уткнулся знакомый и мокрый нос, а следом что-то пушистое и мягкое.



– Молодец, малыш! Ты, как всегда, вовремя. – Я погладил его по голове и закрыл глаза.

Снова открыл их через пару секунд, набравшись сил, и как будто и не было слепоты, перед глазами всё ярко и чётко. Я сидел на полу в шатре, передо мной лежало тело поверженного врага, а у меня на коленях лежал мой лисёнок, грозно оглядываясь по сторонам, и готовый защищать своего хозяина. В светлом треугольном проёме возникли две испуганные девичьи фигурки. Эль с мечом наперевес и Ник, с жалким остатком здоровья.

– Откуда здесь взялась эта палатка? – Ник осматривала её изнутри и не могла понять, как она не видела её раньше.

– Кто такой Кристофер? – Спросил я у неё. – У тебя есть знакомые с таким именем?

– Что? Откуда ты знаешь это имя? Хотя, неважно. Я знаю только одного Кристофера, это наш старый дворецкий. Уже 50 с лишним лет. Он ещё моего отца в школу провожал, и уже тогда был старым.

Я рассмеялся про себя. А ведь почти поверил шаману. Это были очередные иллюзии, всего лишь наваждение от старого и хитрого Верховного Шамана.

– Не важно. А чего вы попёрлись к костру жарить мясо? Ничего умнее не придумали?

– То же самое хотели спросить у тебя. – Эль усмехнулась. – Ты строгим голосом сказал нам: «Пожарьте мне чего-то пожрать, я задолбался голодным по пустыне бегать. Пожрём,

потом в лес пойдём, я видел там пару варваров со скалы.»

Эль понизила тембр голоса, пытаясь скопировать мою речь, смешно при этом качая головой и выставив второй подбородок. Я рассмеялся.

– Вот только я не говорил это. Да и леса вокруг нет никакого, Шаман играл с нами с самого начала. Я расскажу вам всё подробно, только давайте обобщем тут всё. Должна же где-то быть наша награда.

– Это я люблю! – Ник первая приступила к обыску, успев оценить лежащую посреди палатки тушу кентавра.

Первым делом, мы сняли пять колец с пальцев побеждённого шамана. Для нас они не представляли особой ценности, но в продажу вполне даже сойдутся. Все кольца были связаны с ментальной магией. Увеличивали дальность действия навыков, силу, продолжительность, перезарядку – всё как всегда. Только ни у кого из нас не было таких навыков. А через десять минут тщательного обыска, перед нами лежало ещё три предмета.

Эль забрала себе Колчан Верховного Шамана Кониварваров с неиссякаемыми стрелами. Больше не придётся экономить стрелы. С её скоростью стрельбы она сможет теперь стрелять как из пулемёта. Был, конечно, и подвох. Стрелы в колчане с обычными деревянными наконечниками. Это значит, меньше убойной силы и меньше дальность стрельбы. Но Эль не сильно расстроилась, всегда можно попробовать усилить стрелы магией. Или дополнительно иметь нормальные

стрелы, и пользоваться ими по мере нужды.

Николь достался Правый Шипованный Доспех Низшего. Непонятно, как эти ребята связаны, но системе виднее. Ник сразу натянула эту часть доспеха на вторую руку, и стала обладательницей двух из шести частей доспеха, чему была откровенно рада.

*«Часть доспеха 2/6. Для полного комплекта соберите все 6 частей.*

*Увеличивает здоровье владельца на 20%.*

*Даёт шанс на получение уникального навыка»*

А вот передо мной лежали Парные Мечи Хамелеоны. Почти такие же, как использовал я, только более лёгкие и длиннее на 5 сантиметров.

*«Особые свойства:*

*Не требующие заточки.*

*Единоразовая активация скрытого свойства.*

*После активации продажа мечей невозможна.»*

И всё. На этом их супер-свойства заканчиваются.

Приятно, конечно, что я теперь не буду тратить 10 золотых на заточку клинков, а Эль 10–20 золотых на покупку стрел, но могли бы и побольше бонус подкинуть. Ладно, ведь их плюс не только в том, что не нужно затачивать и тратить деньги. Не требующие заточки – это значит, что они всегда очень острые, как будто их только что заточили. Это должно что-то значить, даже в условном виртуальном мире. Я попробовал лезвие, проведя по нему большим пальцем. Острое,

как бритва! Заменял свои старые мечи на новые, расположив их у себя на поясе, и задумался. Почему я до сих пор не придумал для них ножны?

*«Внимание!*

*Проход открыт.*

*Вы можете смело покинуть это негостеприимное место, Герои!»*

А вот и радостные новости. Мы победили! Вспомнить бы ещё, где та скала, через которую мы сюда попали.

– А кто-то помнит, в какой стороне выход? – Я решил не ломать голову и поинтересовался у девчонок.

Ник посмотрела по сторонам и нахмурилась. Вокруг всё выглядело одинаковым.

– В той. – Эль улыбнулась и кивнула головой, указывая куда-то на юг. – Примерно, два-три часа быстрым шагом.

Хорошо, что хоть кто-то из нас запомнил дорогу. Хотя, думаю, мой лисёнок тоже помнит и смог бы нас вывести в случае чего.

До скалы с трещиной в наш мир мы добрались чуть меньше чем за два часа. Провизия уже подходила к концу. Но больше всего смущало то, что закончилось всё жидкое. Ни воды, ни травяного чая у нас уже давно не было. И за последние два часа бега, в горле пересохло не только у меня. Кажется, мой язык стал напоминать эту потрескавшуюся поч-

ву, по которой мы бежали.

При нашем приближении трещина в скале снова разошлась, как бы показывая, что признаёт нас достойными победителями. Мы сразу нырнули в прохладный тенёк пещеры, и сбавили темп. По прохладному месту шагалось гораздо приятнее, и не выходить из него хотелось по возможности подольше.

А вот на выходе нас уже ждали! Засада? Не похоже. Просто сборище нескольких десятков игроков. У них тут и костёр был разведён, и поставлено несколько палаток. Игроки, в основном от 60-х до 100-х уровней. Было заметно, что они разбиты по группам и это не одна большая компания. Просто сборище добровольцев, которые нашли эту локацию, раструбили о ней на форуме, и сюда подтянулись все желающие.

Все ждали, когда откроется проход, чтобы первыми войти и исследовать мир по ту сторону. Кто-то проводил нас задумчивыми взглядами, кто-то равнодушными, кто-то заинтересованными. Нашлась и парочка самых наглых или общительных, и подошла к нам. Игрок с платиновым аккаунтом и с ником в одно слово – Благочестивый, и его товарищ с золотым аккаунтом – Родерик Щастливый. Именно «щастливый», видимо «счастливый» был всё-таки занят. Наскрести денег на золотой абонемент, и не наскрести фантазии, чтобы придумать себе более правильный ник. Не повезло парню.

Оба игрока в самой лучшей, сверкающей на солнце броне, и с крутым на вид вооружением, прямо как с рекламного

плаката игры. Чистые, ухоженные и сияющие силой и уверенностью. Игрок 90-го и 92-го уровня.

– Привет! Вы первые? – Поинтересовался у нас платиновый игрок, не стесняясь, оглядывая с ног до головы моих спутниц. – Прошли удачно?

– Да. На все твои вопросы. – Ответил ему я.

– Что нас там ждёт, не поделитесь?

– Поделимся. – Я пожал плечами. – А вы не поделитесь с уставшими путниками водичкой и свежей и вкусной едой?

Благочестивый улыбнулся. Наверное, планировал, что наша цена за информацию будет более высокой. Но мне будет достаточно и этого. Пить хотелось ужасно!

Он отдал команду своему напарнику, том поморщился, но развернулся, и быстрым шагом направился к большой палатке. Через пару минут вернулся, держа в руках небольшой мешок с провизией и бурдюк с чем-то жидким. Я передал это всё девчонкам, и поблагодарил ребят.

– Спасибо! Выручили нас. Что вас конкретно интересует? Монстры, уровни, количество, тактика?

– Монстры и что они могут. – Ответил платиновый. – С тактикой мы сами разберёмся, у вас была своя, у нас своя. А количество и уровни могут меняться после перезагрузки локации.

– Понятно. Тогда вас встретят там кентавры, которые хорошо владеют луками и копьями. И прикрывающие их шаманы. Шаманы могут призывать иллюзии и влезать в мозги.

И они умудряются чередовать иллюзии с реальной, боевой магией, так что сразу и не поймешь, где что. Вроде, всё.

– За сколько вы прошли локацию?

– Двое с половиной суток. Но нас было мало, как видишь. И нам приходилось там спать и отдыхать. Вы пройдёте за полдня, наверное.

– Спасибо! – Он протянул мне руку и пожал мою, в знак благодарности.

– Первый нормальный человек на моей памяти, который не пытается меня оскорбить или убить. Значит, есть здесь и нормальные люди. – Сказал я девчонкам, когда мы удались от игроков подальше в лес и направились в сторону ближайшего города.

Нам нужно снова пополнить запасы, передохнуть, выспаться. И помыться, как давно уже мечтала Ник. Продать трофеи и поменять одежду на новую. Каждый наш поход изнашивает наши вещи просто в лохмотья. А это солидная строка расходов выходит, подсказало мне моё внутреннее земноводное.

– Эй! – Мне в плечо прилетел тычок от Ник. – А нас ты к каким относишь?

– Наверное, он делит людей на три категории. – Прокомментировала Эль с улыбкой. – На хороших людей, плохих людей, и женщин. Правильно?

– Та нет! Я просто не так выразился. Чего вы к словам придираетесь? Вас я не брал в расчет, вы же из моей коман-

ды, мы одно целое. – Потом я вспомнил нашу первую встречу с эльфийкой, и добавил: – А вот Эль, всё-таки, пыталась подстрелить меня в нашу первую встречу. Значит, я где-то был прав. – И показал ей язык.

– Значит я первая! – Не унималась Ник и протянула мне бурдюк с водой. – Правильно?

– Да, правильно. Ты – первая! – Поддержал я довольную собой блондинку, и отпил из горлышка.

Наконец я напился! В пузе забулькало, зато сразу стало намного легче.

– Если они войдут туда целой толпой, им придётся не сладко. – Сменила тему Эль.

– Кто? – Не понял я.

– Игроки на поляне перед нашей скалой. Если они войдут в тот мир целой оравой, им будет очень тяжело.

– Почему, мы же легко справились?

Она поморщилась.

– Я бы не сказала, что легко. Мы пользовались всеми нашими навыками, постоянно прятались и пережидали перезарядку навыков. А это уникальная локация. Сила и количество противников подбирается автоматически, как минимум уровни и количество монстров будут в полтора раза выше, чем уровни и количество игроков. Вот и представь, какие их ждут там табуны монстров, если туда зайдёт сразу пятьдесят человек.

– Ого! Думаю, их встретит табун кентавров под сотню осо-



бей, с минимум десятком шаманов. Либо с Верховным шаманом во главе сотни. Будет весело. Хотелось бы посмотреть на это сражение, для общего развития.

– Только просто так взглянуть на бой и потом просто уйти не удастся, проход ведь снова закроется до полной победы или поражения.

– Да уж. Им придётся не сладко. – В итоге согласился я.

– За нами кто-то крадётся. – Тихо и буднично произнесла Эль, продолжая наш разговор, как будто говорила о погоде. – С самого выхода из скалы. Человека три или четыре. Сначала крались, теперь пошли на опережение справа и слева. Хотят перестрелять нас впереди.

Я посмотрел на Лисёнка, который не убежал далеко, а крутился в поле моего зрения. Почему он не предупредил? И только сейчас заметил его встревоженный и напряжённый вид. Шерсть на загривке вздыбилась, уши как локаторы, крутились то вперёд, то назад. Почему я такой невнимательный? Расслабился или устал. Не нужно так больше!

Впереди нас уже ждала двойка игроков, 102-ой и 107-ой уровень. Странно, их я не видел возле прохода в скале. Они прятались изначально, или просто сидели в сторонке? Ещё я заметил движение по бокам от нашей группы. Наконец! Я стал обращать внимание на окружающий мир. В кустах прячутся ещё как минимум двое. Если и они выше сотого уровня, нам будет очень тяжело. С такими я ещё не сталкивался.

Вот какие у нас шансы против высоких уровней? И не

только уровней, ещё и неизвестное количество, скорее всего пять-шесть человек. Всё выглядит очень скверно для нас. Что им от нужно? Опять хотят утвердиться, прокачиваясь и грабя игроков, слабее себя как минимум в два раза.

– Эй, малявки! – Лениво заговорил один из встречающих. – Давайте нам карту, и мы не станем вас задерживать. Вы сэкономите себе жизни, мы сэкономим себе время. Хотя, – он сделал вид, что задумался, – ещё и расскажите, какие артефакты получили в награду за прохождение локации. Если нас не интересуют, можете оставить их себе. Мы не жадные.

– Эй! – Выкрикнул второй, заметив, как Эль потянулась к луку за плечами. – Мы могли просто перебить вас, а не вступать в бессмысленные переговоры. Вы в кольце семи высокоуровневых игроков, и мы разделаемся с вами быстрее, чем вы произнесёте «мама дорогая»!

Он демонстративно сформировал красную огненную сферу у себя на ладони, накрыл её второй рукой, и начал медленно увеличивать её в размерах. Потом начал сжимать, пока красная сфера на его руке не уменьшилась до размера ладони и не приобрела сине-белый оттенок, превратившись в сгусток плазмы. Наверное, этот маленький шарик гораздо убойнее, чем большой красный. По крайней мере, выглядел он опаснее.

– Мама дорогая! – Сказал я, находясь при этом всё ещё с полным здоровьем и не думая умирать.

А говорили, что не успею произнести.

Похоже, парни преувеличивают свои возможности, иначе действительно, даже не стали бы с нами разговаривать. Хотя, может просто не желают портить себе карму.

Я ускорился, выхватил лук, за секунду натянул тетиву и выстрелил в белую сферу в руках игрока. Расстояние было небольшим, и я попал точно в центр. Расту! Сфера звонко лопнула, второй игрок успел громко выругаться на владельца сферы, и их обоих откинуло взрывной волной в сторону ближайших деревьев, неплохо приложив о стволы.

Ну а что? Карты мне было не жалко. Вернее, жалко, конечно. Но я совсем не уверен, что получив карту и обчистив нас до резинок на трусах, они просто молча уйдут. Таким всегда будет мало, и мразь – она и в Африке мразь. Им нельзя верить, а значит, у нас и не было выбора.

С трех сторон в нас понеслись заклинания. Огненный шторм, серое торнадо, две молнии, какое-то зелёное облако, копьё, заряженное какой-то чёрной и мерзкой субстанцией. Над головами возникла воронка, из которой потянуло морозным холодом. Из воронки начали сыпаться ледяные валуны, обжигая землю и растительность вокруг нас холодом.

Очухавшийся переговорщик успел встать на ноги, и запустил в нас сразу три огненные сферы, медлить и делать из них сгустки плазмы он не стал. Наверное, нам должно было хватить и этого. В какую сторону не беги, везде напорешься на какой-то убойный навык. Выхода просто не было. Даже

моя невидимость не спасёт, видно меня не будет, но с такой кучностью я всё равно не увернусь от всего летящего и падающего с неба. Жаль.

Почти одновременно я получил в грудь и спину молнию, скрученное в спираль воздушное копьё, по традиции огненный шар, и кусок ледяной глыбы, упавший сверху и ударивший меня в плечо. Глыба легко отскочила в сторону, не причинив мне никакого урона, как будто был бутафорной, сделанной из чего-то лёгкого и невесомого.

– У нас есть десять секунд неуязвимости, спокойно сказала Ник. – Уже девять.

Ого! Неплохо она прокачала навыки. И это просто отлично! Держитесь, ребята!

9 секунд.

Я рывком приближаюсь к первому игроку. Выхватываю свои новые мечи, и наношу ему два удара. Он пытается защититься и бьёт в ответ. Не успевает. Получает от меня ещё два удара. Падает от неожиданности или испуга.

В нас летит новая порция спецэффектов с разных сторон. Очередная молния и чёрная закрученная плеть рассыпаются об меня. Бесполезно.

Они понимают это, и сосредотачиваются на защите. Я вижу, как один активирует кокон, второй становится каменным и медленным, но невосприимчивым к урону, а третий просто отбегает подальше. Молодцы, быстро сориентировались.

5 секунд.

Я делаю пару пробных ударов по ближайшим противникам. Сначала по одному, потом по другому. Бесполезно. У всех есть какая-то защитная магия. Они используют ту же тактику, что и мы. Им нужно просто переждать, пока закончится наша неуязвимость, и они снова попытаются задавить нас магией, или даже обычным оружием. Их больше, они здоровее, и они старше по уровням.

3 секунды.

Разворачиваюсь и тикаю. Мне в спину смеются и дразнят цыплёнком. Предлагают вернуться, обещают всё понять и простить. Обидно. Хорошо, я не злопамятный. Отомщу и забуду.

Я отбежал на несколько метров, спрятался за деревом и осторожно выглянул. Окаменение прошло, защитный кокон спал, беглец крадётсЯ и возвращается.

Невидимость. Теперь у меня есть 30 секунд. 29 секунд...

Я возвращаюсь. Девчонки стоят в глухой обороне. Ник запустила воздушную волну и отбилась от нескольких заклинаний, Эль следом прикрывает и себя и её полусферой, тоже отражая парочку шаров и несколько стрел, пущенных очень криво. У них есть всего несколько секунд.

Подскакиваю к ближайшему игроку сзади, и делаю несколько ударов. Он удивлён и напуган. А ты как думал? Мой новый клинок проходит насквозь. Эль стреляет из лука, теперь они снова поменялись, и Ник прикрывает её. Минус два. Один Эль, один мой.

22 секунды.

Подскакиваю к следующему. Это второй из тех, кто встречал нас. Он в ужасе смотрит на лежащий рядом труп товарища, и пытается что-то разглядеть перед собой. Ничего не понимает. Наношу удары спереди и перемещаюсь к нему за спину.

Давно заметил, что мои удары из-за спины наносят больший урон. Или там уязвимые места, или подлые удары всегда больнее. Не я такой, жизнь такая. Приходится вертеться и как-то выживать.

Меня случайно задевают какой-то магией. Больно! Может и не случайно. Кто-то додумался и начал бить наугад, предугадывая расположение невидимого противника. Мне достаётся ещё парочка болючих заклинаний. Активирую ступор, это даст нам ещё 3 секунды безопасности. И заканчиваю со своим противником.

15 секунд.

Время ещё полно. Двигаюсь в сторону, откуда ко мне прилетала магия. Нахожу там сразу двоих. Один серьёзно ранен стрелами. Эль стреляет, как всегда, метко. Двумя ударами добиваю его, и снова захожу со спины к следующему. Успеваю нанести ему только один удар, и ему в голову и шею прилетают две стрелы от лучницы. Сколько их уже погибло? Кажется что с десятков, на самом деле гораздо меньше. Кто ещё остался? Я замер и прислушался.

7 секунд...

3 секунды.

Девчонки всё так же стоят в центре опаленной и обугленной поляны. Эль почти не пострадала, Ник потеряла больше половины. Опять брала на себя весь урон. Моя невидимость спадает, и я слышу, как ветки с противоположной стороны хрустят несколько раз. Кто-то пытался подкрасться или наоборот, незаметно покинуть нас.

Эль стреляет на звук. С той стороны прилетает что-то опасное и смертельное. Какая-то зелёная волна, которая несёт с собой кучу призрачных тварей, летучих мышей, духов, прозрачных демонов. Они врезаются в девчонок, и Ник принимает весь урон и падает на колени. Эль успевает выстрелить несколько раз, непонятно куда.

Лисёнок возник рядом со мной. Мы вместе срываемся с места и несёмся в сторону последних врагов. Вдвоём быстро пересекаем поляну и вламываемся в кусты как камикадзе. Опешивший от такой наглости враг, игрок 109 уровня, растерялся. А вот его питомец, Волк 42 уровня не выглядит растерянным.

Он стал перед хозяином в защитную стойку, оскалился в мою сторону. Ему в горло тут же впивается моя чёрная и юркая тень. Они катятся по земле, и игрок остаётся со мной один на один. Он растерянно выхватил посох, и неумело завертел им. Несколько ударов мечами и деревянный посох превращается в бесполезные щепки.

На ум приходит старая шутка: «Не стоило приходить на

перестрелку с ножом». Зачем было брать деревянный посох против острых клинков? Понимаю, перезарядка навыков, не рассчитывал на затяжное противостояние. Сам такой, всё сейчас на перезарядке.

Игрок отправляется на перерождение, а я на помощь своему Лису. Он с трудом сдерживал крупного волка, который выше его по уровню почти в два раза. А вот мне с волками привычнее. Как просто было с ними в самом начале, никакой непонятной магии, никаких магических выстрелов в спину. Только честные клыки и когти. Проверяю, всё ли в порядке с моим малышом. Всё в порядке. Запыхался, ранен, немного в крови, но счастлив и доволен собой, он уже сам может противостоять взрослому и страшному волку.

Возвращаюсь на поляну. Ник мертва. Непонятная магия смела её очки жизни налегке, и почти снесла все очки здоровья у Эль.

– Где руны? – Спрашиваю у Эль.

Она заторможенно смотрит на меня уставшим взглядом и не отвечает. Эль никогда не тормозит. Значит, та зелёная волна делала что-то ещё, кроме стандартного отъёма здоровья. Пытаюсь вспомнить, где мы храним руны. В сумке у Ник.

Роюсь в сумке, достаю две карты. Одну кидаю в Эль, её здоровье начинает восстанавливаться. Вторую руну кидаю в тело Ник. Уже не помню, сколько должно пройти с момента гибели, чтобы можно было возродить союзника. Но руна



срабатывает, Ник начинает приходить в себя. Устало заваливаюсь на землю и выдыхаю.

Смотрю на Никки, она пришла в себя, но её здоровье на самом минимуме. Одна шальная стрела или магический сюрприз из кустов снова отправят её на перерождение, а рун возрождения у нас больше нет. Снова роюсь в сумке, и кидаю ещё одну руну лечения в её сторону. Здоровье начинает медленно ползти вверх. Нужно уходить отсюда, некогда разлёживаться, но пара минут у нас есть.

– Не думал, что мы справимся. Мы молодцы. Ну или эти ребята полные профаны.

– Просто не ожидали, что мы будем сопротивляться. – Эль падает рядом со мной. Кажется, она уже начала приходить в себя. – Да и Николь взяла просто отличный навык, который даёт расширение её навыков на всю команду. Она увеличила нам здоровье почти в два раза, и поделилась своей десятисекундной неуязвимостью. Без неё мы бы не пережили и первый удар.

Понятно. А новые мечи мне определённо нравились гораздо больше старых. И я понял, почему они называются Хамелеоны, и что имелось виду под подписью «активация скрытого свойства». Отведав крови, клинки моих новых мечей стали полностью ярко-алые, как будто сделаны из стальной крови, или как будто их накалили в кузне и они не успели остыть. И только спустя несколько минут после окончания битвы, клинки начали понемногу светлеть, успокаива-

ЛИСЬ, «ОСТЫВАЛИ».

## Уровень 60

*«Поздравляем! Вы достигли 60 уровня»*

*«Три навыка на выбор:*

*Враги пытались влезть Вам в голову, прочесть Ваши мысли, узнать Ваши тайные желания, но не преуспели в этом. Вы победили их на их же поле, имея лишь минимальный шанс на победу.*

**Чтец** – пассивный навык. Вы слышите случайные мысли существ, направленные против Вас. Радиус действия 1 метр.

*Вы выстояли против мощной атаки на Ваш разум.*

**Защита от магии разума** – пассивный навык. Отражает любое воздействие магии разума, нанося урон в 3% от Вашего максимального уровня здоровья тому, кто направил на Вас эту магию. Вероятность срабатывания 30%.

*Вы несколько раз выбирались из безнадёжных ситуаций. Без удачи здесь не обошлось.*

**Удачливый** – пассивный навык. Вам везёт больше чем остальным. Удачно подувший ветер подправит стрелу в верном направлении, случайно упавший под ноги вашему врагу камень, заставит того споткнуться.»

Опять система за своё! Сразу три очень и очень интересных навыка. Вот как можно выбрать только один?

Чтец – слышать мысли людей. Пусть случайные, пусть иногда, но ведь так интересно узнать, что думает о тебе собеседник, что скрывается за его милой и льстивой улыбкой. Плюс ко всему, есть подозрение, что это начало ветви ментальной магии, и, взяв этот навык, я открою ещё что-то интересное. Может, смогу как Шаман кентавров внушать врагам видения и ложные образы.

Защита от магии разума – тоже отменный навык. Он не только защищает, а ещё и больно жалит тех, кто пытается атаковать меня магией разума. Пока слабенький и с малым шансом срабатывания, но это только первый уровень.

Удачливый – и тут тоже интересно. Что будет, прокачай я этот навык до 3 уровня? Я выстрелю мимо, а поток воздуха подправит мою стрелу и она удачно угодит в болевую точку врага? Враг запустит в меня смертельное заклинание, но споткнётся о ветку на земле, и запустит магией в своего напарника? Или удачно летевшая стая птиц окажется на пути этого заклятья, и оно просто не достигнет цели? Интересно.

И что же брать? Мне не хватает атакующей магии. Попробую взять Чтеца, и буду надеяться, что откроются ментальные навыки. Попробую поработать на перспективу, надеюсь, выбранный мною сейчас вариант, принесёт свои плоды в будущем.

«Хитрый Лис Яр / 60 уровень / Человек-Охотник»

Сила – 14

Ловкость – 36

Выносливость – 13

Здоровье – 960 единиц

Жизни – 3 шт.

Уникальные навыки:

Регенерация уровень 1

Убийца великанов уровень 1

Питомец уровень 1

Усиление стрел уровень 1

Невидимость уровень 2

Некрасивый уровень 1

Пугающий уровень 1

Лечение союзников уровень 1

Скорость уровень 1

Чтец уровень 1

Питомец.

Вид – Лис Шибу

Кличка – Лис

Уровень – 27»

Хм. А у меня уже десять навыков. Я всё гребу и гребу новые, не заботясь о раскачке уже имеющихся. Нет какой-то цельной картины, нет плана, всё идёт к тому, что я стану иг-

роком с максимальным числом навыков первого ранга. Всё время система подсовывает что-то интересное.

Что-то не так с моей раскачкой, я это уже чувствую, хотя последний бой показал, что пока у меня выходит неплохо. Но в этом большая заслуга моих партнёрш по команде. Без их навыков я бы не смог ничего сделать. Нужно что-то думать. Нужно прокачать Регенерацию и Невидимость, это мои основные плюсы. Ну ещё и Скорость. Вот, уже есть какой-то план, буду его придерживаться.

Девчонки тоже получили очередные уровни. Нужно обязательно поинтересоваться, какие навыки у них имеются, нужно же понимать, на что можно рассчитывать в бою, чем они могут прикрыть или усилить, чем я могу им помочь.

Эль получила 64-й уровень, Николь уже 66-го уровня.

– Пришли в себя? – Я оглядел свой маленький отряд. – Нам всё ещё нужно в город, теперь даже ещё сильнее, чем раньше. У нас нет рун, навыки на перезарядке, мы перешли дорогу большой команде не самых слабых игроков, и они могут попытаться наказать своих обидчиков. Сколько там до ближайшего города?

– Акуля Пристань – ближайший, до него пара часов. – Отозвалась Эль. – До Серой Скалы четыре часа. Значит, направляемся в новый город?

– Да. Нам нужно добраться в безопасное место как можно быстрее.

Теперь я уже был более наблюдательным. Смотрел по сто-

ронам и следил за поведением своего питомца. Он был датчиком, который сигнализировал об опасностях или неожиданностях, и я старался больше не пропускать эти сигналы.

Акуля Пристань – Венеция игрового мира, город сотни островов. До него мы добрались за час с небольшим, без приключений, но это не удивительно, учитывая, с какой скоростью мы неслись. Нас никто не преследовал, никто не встретился по дороге, никто агрессивный. Через полчаса после старта, мы вышли на оживленную мощёную дорогу, и уже по ней, ускоренным темпом дошли до Пристани.

Никаких стен, никаких заборов и ворот. Главная дорога закончилась мостом через небольшую реку, а за мостом уже начинался город, больше похожий на рыбацкий посёлок. Вот только людей здесь было гораздо больше, чем в обычном тихом посёлке.

Игроков было множество. Они плавали на лодочках, бродили по улочкам, толпились на центральной площади, где продавали хот-доги с выносных прилавков, и стояли тележки с мороженым. Невысокие разноцветные дома, максимум из двух этажей. Казалось, что повторного цвета здесь просто нет, настолько было много разных оттенков. Только крыши были все из одинаковой оранжевой черепицы. В центре площади стоял большой храм местному божеству, какому-то Бангпутису, покровителю морей и рек, и это было самое высокое здание в этом городе.

Одна странность. Игроки здесь были, преимущественно, низкого уровня. До 20-го. Попадались, конечно, и такие как мы, и гораздо старше, но «мелких» здесь было процентов восемьдесят, наверное.

– Курортный город. – Видя моё замешательство, объяснила Николь. – Хороший климат, всегда солнечно, мало монстров вокруг, и редко кто нападает на город. Здесь собираются в основном те, кто планирует хорошо провести время и просто отдохнуть. Здесь мало раскаченных игроков, но цены на порядок выше на еду, жильё и развлечения. С твоим навыком в бордели здесь лучше не заходить, обанкротишься. – Она мило улыбнулась, намекая на мой не очень удачный навык, который увеличивает цены для меня вдвое.

– И не собирался, не любитель я такого. – Я вернул ей её ехидную улыбку. – Нам нужно сдать трофеи и пополнить запасы.

– Не любитель, а профессионал. – Пробормотала Ник, увидела немой вопрос в моих глазах, и добавила: – Просто, думаю, с чего системе тебе такой навык давать? Есть в тебе что-то такое...

Да уж, взял в команду на свою голову...

Трофеи мы сдали быстро. Было бы ещё быстрее, если бы Николь не пыталась строить из себя гуру торговли. Наивная Ник пробовала торговаться со скупщиком, намекала, что мы можем стать его постоянными клиентами, если он даст хорошую цену, строила глазки и грозила уйти к конкурентам.



Мы и ушли. Сначала к одному, потом к другому. Торговцы все держали одну цену, не уступая ни одного золотого, причём, не сговариваясь, точно называли стоимость наших трюфеев, которая не менялась от скупщика к скупщику.

– У них тут что, какой-то точный прайс или тайный заговор? – Возмущалась она. – Нет на них антимонопольного комитета!

В общем, сдали мы всё в четвёртой по счёту лавке на 4750 золотых. Там же купили охотничьи стрелы с усиленным уроном и эффектом кровопускания и ножны для моих мечей. Пробежались по вещевым лавкам, и снова поменяли одежду, чтобы не выглядеть как оборванные дикари. И, конечно, зашли к торговцу рунами. В этот раз прикупили две руны Перерождения и три Лечения. На руны ушла почти половина всех средств. Но без них никуда, прошлый раз они нас очень выручили.

В рунной лавке я присмотрел ещё боевые руны. Все они стоили недорого, по сравнению с Руной Перерождения, но и толк от них был сомнительный. Урон небольшой, защита недолгая, вызываемые помощники невысоких уровней.

Например, защитная сфера длилась всего 3 секунды. Были руны невидимости, похожие на мой навык. Одна давала невидимость на 3 секунды, вторая на целую минуту, при условии, что игрок эту минуту не будет двигаться. Можно набрать атакующих рун, взять карты в руку веером, и кидать в противника. Наверное, игроки так и делают. Но и тут

есть ограничения. Как объяснил нам торговец, в час нельзя использовать более 10 рун. Такое небольшое ограничение от системы, внутренняя перезарядка на использование рун. Интересно. Это многое объясняло, и то, почему игроки так часто кидаются магией, и то, как они запускают несколько одинаковых подряд.

И ещё мы купили Руну Портала. Такие руны тоже были в ассортименте. Ситуации бывают разные, и нужно позаботиться о возможности моментального перехода в город прямо сейчас, пока у нас есть такая возможность. Портал в случайный из пяти ближайших городов – 500 золотых, Портал в ближайший город – 700 золотых, Портал в город на выбор из трёх ближайших – 900 золотых. И это цена за портирование только одного игрока и его питомца. Руна на команду из трёх человек обошлась нам дороже ещё на пять сотен, и вышла 1400 золотых. Откуда такие цены? Ладно, это того стоит, на самом деле.

После всех покупок, у нас на командном счету осталось 490 золотых. А ещё нужно купить провизию в дорогу, и заплатить за ночлег в мягкой и безопасной постельке. Вот тут и произошла загвоздка. Какая проблема всех туристических и посещаемых городов в сезон? Правильно! Наличие свободных мест в отелях. Как сказала Ник, это курортный город, здесь постоянно много игроков. Кто-то отдыхает, кто-то работает, а кто-то проездом. Но все места забронированы и заняты. О чём и гласили надписи на каждой таверне и тракти-

ре.

«Мест нет»

«Совсем нет»

«Даже под лестницей»

«Собачья конура не сдаётся»

Понятно.

Потолкавшись по центральной площади, мы смогли только получить бесплатный совет, который направил нас на местный пляж. На пляже было оборудовано большое место для отдыха. Между пальмами висело около сотни гамаков. Неплохо. Ночевать под открытым небом, под шум моря, смотря на звёзды и раскачиваясь в гамаке. Что может быть лучше? Если бы я знал, мы бы сразу сюда направились, а не бродили лишний час по городу.

– Сколько стоит гамак? – Спросил я парня за барной стойкой, размешивающего какие-то коктейли и разливая их в кокосы с деревянной соломинкой.

– 10 золотых на ночь. – Радостно откликнулся тот.

– Ого! Номер в моём первом поселении стоил 1 золотой. И в него включался даже завтрак. А тут целых десять, и еды, скорее всего, не предвидится. – Немного возмутился я здешними ценами.

– Всё правильно. Спрос рождает цену. Скажу больше, тут даже мест не предвидится свободных.

– Как нет мест? Вон же куча гамаков свободных. – Я растерянно указал на сотню гамаков, из которых максимум был

занят только каждый десятый.

– Они все оплачены на два-три дня вперёд. – Парень печально вздохнул и пожал плечами.

– Зачем ты тогда нам цену озвучил, если мест нет всё равно?

Он снова пожал плечами.

– Вы можете оплатить наперёд, забронировав себе место через три дня. Так все делают. Оставляют бронь, и как только место освободится, занимают его. Но предупреждаю! Текущие и постоянные клиенты у нас в приоритете. Если они захотят продлить проживание, Ваша бронь сместится.

– Чёрт-те что! Сервис на высшем уровне. – Возмутилась Ник. – Нельзя поставить больше гамаков?

Она уже тоже мысленно представляла себя лежащей в гамаке и попивающей коктейли из трубочки. А может и не только лежащей. Девчонки с надеждой смотрели на ласковое море и, наверное, подсчитывали, хватит ли нам денег ещё раз сходить по магазинам и прикупить парочку малюсеньких купальников.

– Нельзя. – Парень вздохнул с заметным сожалением. Похоже, этот вопрос расстраивал его даже больше, чем нас. – Местные власти со скрипом дали разрешение даже на эту сотню мест. «Мы не хотим превращать наш прекрасный и светлый город в лагерь беженцев, обнесённый палатками и лежаками!». Это их официальная политика. Так что если вы захотите расположиться здесь сами, со своей палаткой или

со своими вещами прямо на песочке, к вам через пять минут подойдут два серьёзных стражника, и намекнут, в первый раз вежливо, что тут так не принято.

– И где нам ночевать, в храме на лавочках? Или уходить в лес без отдыха? – Сокрушённо проговорила Никки. – А я так мечтала о мягких матрасах и подушках...

– Сходите в Бочку! – Посоветовал нам бармен. – У вас как раз уровни подходящие.

– В бочку? Уровни? – Не понял и переспросил я.

Надеюсь это он не в переносном смысле. Может это модное идиоматическое выражение в этом времени, наподобие некогда популярных «не лезь в бутылку» или «иди куда подальше».

– Долго объяснять. – Он схватил поднос с коктейлями и направился к своим постоянным клиентам. – У меня много работы. Идите на площадь, там найдите Цветочную улицу. По ней два раза свернёте направо и один раз налево. Вроде. Или просто спросите дорогу к Бочке у людей на площади. Её все знают.

– Внимание! Внимание! Сегодня вечером очередное шоу «Бочка»! – Разрывался толстоватый мужичок, стоявший возле больших распашных дверей трактира, как в старом вестерне, с надписью «Бочка». – Всех желающих поучаствовать мы записываем без проблем! От Вас нужно лишь желание, вступительный взнос в 50 золотых и уровень не бо-

лее 70. Все желающие посмотреть и сделать ставки покупайте билеты! Осталось три билетика на сегодня. Всего по 20 золотых!

Деревянный трактир с округлыми формами и закруглёнными углами, действительно напоминал большую бочку. На втором этаже располагались окна жилых комнат, а это значит, у них могли быть места.

– Нам нужна комната. Есть свободные? – Ник отвлекла горланящего мужичка от работы.

– Да, есть одна. – Радостно ответил толстяк. – Хотите записаться как участники? Для вас троих сделаю скидку, 100 золотых за всех.

– Нет. Нам нужна только комната, желательно две. – Настойчиво повторила наша блондинка.

– Жаль. – Разочарованно ответил мужик. – Тогда комнат нет. Есть одна, но она для участников нашего конкурса. Вернее, для победителя. Точно не желаете поучаствовать? – С надеждой переспросил он.

– Что за мероприятие? Что нужно сделать? Почему только игроки до 70 уровня? – Вмешался я в разговор.

– О! Я вижу у молодого человека деловая хватка и правильные вопросы. Тогда слушайте.

Сражение в бочке с Крысиным Волком. Нужно пройти 10 уровней и убить всех крыс. Всё просто.

Сегодня пропуск для игроков до 70-го уровня. Вчера игроки до 60-го уровня не смогли преодолеть все десять уров-

ней. Позавчера игроки до 50-го застряли на восьмом. Если сегодня снова не будет победителя, завтра будет открыт допуск для игроков до 100 уровня! Но сегодня ещё есть шанс у игроков уровнями поменьше. Сегодня Крысиный Волк ещё голодный, и не такой сильный, как будет завтра.

– Крысиный Волк ждёт вас, игроки! Кто сможет пройти все уровни, у кого хватит смелости, кто хочет получить Тысячу золотых? – Снова громко выкрикнул толстяк в толпу. Наверное, по привычке не мог долго спокойно разговаривать, или горланил, отрабатывая зарплату зазывалы. Затем, так же резко снова перешёл на обычную речь и продолжил рассказ.

В бочке десять уровней. На первом уровне несколько маленьких крыс, примерно 5–10 уровня. Это вообще легкотня! Каждый следующий уровень всё темнее и темнее, и крысы всё сильнее и здоровее. Герой спускается на самое дно бочки, каждый оборот лестницы заканчивается ровной площадкой и норой в стене. С этой площадки нет прохода, но можно легко спрыгнуть на лестницу, ведущую на уровень ниже. Это сделано для того, чтобы крысы с нижних уровней не забрались повыше.

По мере спуска, крыс становится меньше, но их уровень растёт. Игрок должен спуститься до дна бочки и сразиться с Крысиным Волком, или он может прерваться в любой момент, если почувствует, что уже не может справиться. Достаточно выбросить белый флаг, ему спустят веревку, и подни-

мут наверх.

Теперь о приятном! Умереть в бочке нельзя, принцип как на тренировочной арене. У игрока остаётся единица здоровья, и он впадает в ступор, как будто погибает. Это засчитывается как поражение. При этом совсем не обязательно проходить все десять уровней. Приз можно получить, зачистив уже восьмой.

Ну и о неприятном. После последнего случая, когда игрок чуть не спятил, хотя, по моему мнению, у него и до этого с головой не всё было в порядке, администрация города обязала меня предупреждать игроков. Если крысы побеждают, они, к моему глубочайшему сожалению, будут жрать игрока заживо, это же крысы, и они всегда голодные.

Я отправлю, конечно, вниз команду спасателей, ребята разгонят крыс и поднимут тело проигравшего. Но на это уйдёт минут пять-десять, а учитывая, что игрок вместо гибели теряет способность двигаться, лежит там и всё чувствует, ощущения не самые приятные. Так что игроки стараются не доводить дело до поражения, и, взвешивая свои возможности, выбрасывают белый флаг раньше.

И ещё одно, – рассказчик тяжело вздохнул, – на десятом уровне достать тело очень проблематично. Группе эвакуации запрещено убивать крыс, а Крысиный Волк не любит отдавать свою добычу. Игроку придётся немного, или много полежать на дне, прежде чем его достанут. И это будут не самые его приятные воспоминания на ближайшее время.



Зато, наши гости, болельщики наблюдают всё на большом экране, отдыхают, пьют пиво и делают ставки. И если вы боитесь участвовать, можете просто приятно и весело провести время. Вход всего 20 золотых с носа! Но если не боитесь, а я вижу перед собой настоящих Героев, не пасующих перед трудностями, я умею видеть таких, поверьте, вы можете поучаствовать все, как я уже говорил. Только не вместе, а по очереди, естественно. Только по одному участнику за раз, без питомцев и без рун.

– Какой уровень у крысы на дне? – Перебил я собеседника, который хотел и дальше расхваливать нас, пытаюсь купить на банальную лесть.

– Чем дольше бочку не зачищают, не убивают Волка, тем сильнее он будет. Наша бочка уже две недели стоит не зачищенная, и Волк неплохо откормился на своих сородичах. В конце может быть как 50-й уровень, так и 150-й. Но не переживайте, по моему опыту, сегодня там примерно сотый уровень. Поэтому мы и открыли доступ для игроков до семидесятого уровня, нужно же и зверю оставить шанс. До этого бочку пытались пройти игроки от 20-го до 40-го, потом мы уже начали постепенно повышать уровни для участников. Ну и самое интересное я не рассказал!

– Пройди восемь уровней – и получи 500 золотых! – Он снова начал выкрикивать, привлекая зрителей для своего шоу. – Пройди девять уровней – и получи ещё 500 золотых! Пройди все десять уровней – и получи комнату на три дня в

нашем пятизвездочном трактире!

– Дядь! – Подошёл какой-то паренёк 30-го уровня к оратору. – А что нужно для участия? Я, может, не прочь выиграть.

– Малой! – Толстяк с улыбкой посмотрел на игрока. – Тебе нужно немножко подрасти, или приходи через пару дней. Там крысы будут послабее. Ну и 50 золотых не забудь прихватить, это взнос за участие. А вообще, тебе сколько лет? Не хватало мне ещё неприятностей от Соцслужб отгрести.

– Да я взрослый, не переживай, дядь. В общем, мы договорились, обязательно приду через пару дней. – И отходя от нас, пробормотал себе под нос: – Ага, как же! Очередное надувательство. Сбивает с наивных дурачков по полтиннику. Не на того напал!

– Вот лично для Вас есть маленький, но приятный бонус. – Обратился трактирный зазывала лично ко мне. – Я вижу, Вы отстаёте от своих спутниц по уровню. Прохождение нашего испытания считается с повышенным коэффициентом сложности, и соответственно, зачисляется повышенный опыт. Правда, только в случае полного прохождения. Как Вам такой бонус?

Чего он так пытается нас уговорить? У него мало участников, нет желающих? Недолго думая, я озвучил свой вопрос вслух.

– Желающих хоть отбавляй. – Он махнул рукой. – А вот достойных – нет, тут Вы правы. А так хочется, чтобы появил-

ся достойный соперник, чтобы зрители визжали от восторга, чтобы потом ещё неделю рассказывали о нашем шоу на каждом углу, чтобы Герой победил в неравной схватке огромного монстра, ну или монстр сожрал его живьём. Такой финал зрители тоже любят. А вот когда игроки начинают трусить на полпути и выкидывают белый флаг, этого толпа не любит. Никто не любит трусов. – Он грустно развёл руками и вздохнул, показывая, как сильно такие игроки разочаровывают его.

Ник хмыкнула, показывая своё недоверие к его словам, но затем грустно вздохнула, посмотрев на жилые окна второго этажа, где располагалась последняя свободная в этом городе комната с мягкой кроватью и чистыми простынями.

– А ещё, я работаю в трактире, и здесь собираются все самые свежие слухи. Не всегда правдивые, часто приукрашенные, но покопавшись как следует, можно выудить и нечто ценное. Совсем недавно я услышал новую, но весьма интересную историю. Как группа игроков 60+, состоящая из парня и двух девушек, раскатала в лесу десяток бойцов 100+ уровня. – Он поднял брови и, наклонив голову чуть вперёд, дал понять, на кого намекает.

– Не десяток. – Поправил я его.

– Что, простите? – Переспросил толстяк.

– Не десяток игроков, а всего шестерых.

– Это не уменьшает их заслуг. – Радостно потёр руки мой собеседник. – Главное, чтобы не как в том анекдоте. «Правда

ли, что Василий Петрович выиграл тысячу золотых на ставках? Правда, только не Василий Петрович, а Василий Иванович, и не тысячу, а десять тысяч, и не на ставках, а в карты, и не выиграл, а проиграл». – Он рассмеялся своей шутке. – Я даже готов для вас сделать ещё большую скидку, вы мне нравитесь! Вас я запишу бесплатно, если запишитесь все трое! Обычно, взнос за участие, это просто проверка на готовность и серьёзные намерения игрока, а то от желающих попробовать бесплатно, не было бы отбоя. Все проходили бы два-три уровня, и вылазили обратно. А так людям жалко терять свои кровные 50 золотых, и они трижды подумают, прежде чем лезть в бочку.

– И номер в вашем прекрасном отеле можно получить, только пройдя десять уровней. – Задумавшись, пробормотал я.

– Не только номер! А ещё и самое лучшее обслуживание. Трёхразовое питание на... – он взглянул на лисёнка, – на четверых, бесплатная выпивка в баре, фото на доске чемпионов! И для Чемпиона всегда будет возможность снять у нас номер без брони в дальнейшем. А брони у нас, замечу, расписаны на недели вперёд!

– А от фото можно отказаться? – Не горел я желанием светить лицом, не люблю лишнее внимание.

– Ну как же, это дополнительная реклама для нас и подтверждение того, что у нас всё честно и всё возможно! Так что, нет.

Как он складно всё рассказывает. Конечно, не так это и страшно выглядит. Больше всего пугает то, что крысы будут жрать тебя живьём, но и комнату в этом городе получить сложно. Нужно было идти в Скалу, а не сюда.

Я задумался и не заметил, что девчонки молчат, а зазывала больше не выкрикивает свои лозунги. Все смотрят на меня, ожидая моего решения.

– Что? – Спросил я у своих притихших спутниц.

– Я туда не полезу! – Тут же ответила Ник, и стала мотать головой из стороны в сторону. – Там темно, сыро и страшно. И я боюсь крыс.

– Я тоже. – Чуть тише отозвалась Эль.

Они с надеждой уставились на меня. Похоже, меня кидают отдуваться одного.

– Всего десять уровней! – Ник принялась уговаривать меня. – Там маленькие и совсем не страшные крыски. Думай о них как о морских свинках, мышатах.

Я вдохнул.

– Развлечёмся, повеселимся, отдохнём. Выспимся, наконец. – Начала перечислять возможные бонусы Эль. – Заработаем тысячу золотых, ещё и комнату на три дня.

– Странные у вас понятия о веселье и отдыхе. Засунуть товарища в бочку с крысами и смотреть, как они откусывают от него по кусочку. Комната хоть хорошая, большая? – Обратился я уже к толстяку.

– Самая хорошая, самая большая! – Подтвердил и быстро

закивал тот.

– Ладно. Держи 50 золотых, я пойду один. И 40 за вход на зрительские трибуны.

– Жду вас через час во внутреннем дворе трактира. – Зазывала радостно выхватил деньги из моих рук и выдал нам два билета. – Вы выступаете третьим. Пока можете заказать выпивку и отдохнуть у нас в трактире. Ах, да! Забыл сказать. Если претенденты, выступающие перед Вами, смогут победить Волка, Вам уже не с кем будет сражаться, и наши договорённости аннулируются. А завтра Вы уже не сможете участвовать. После зачистки Бочки мы допускаем игроков только до 20-го уровня, новому Волку нужно нарастить мясо и набраться сил.

Мы зашли внутрь, с трудом нашли свободный столик и заказали что-то лёгкое на закуску и напитки. Помещение внутри было большим, и игроков набилось, как... как в бочку. Кто-то пил за стойкой, кто-то в компании расположился за столиками. Похоже, сегодня здесь аншлаг.

Нам принесли наш заказ. Я не спеша отхлебнул горячий и ароматный чай, и попробовал сырные шарики. Вкусно. Интерьер забавлял. В охотничьих домиках на стенах висят головы оленей, лосей, волков, медведей, здесь же на деревянных стенах висели головы крыс. Вернее, Крысиных Волков, одна больше другой. Они больше напоминали головы диких кабанов, с такими же клыками, торчащими из пасти, только вместо привычного пяточка, на морде была черная пуговка

крысиного носа. И над каждой головой имелась табличка с уровнем зверя. 178-й уровень был самый большой, насколько я сумел разглядеть.

Через полчаса толпа в трактире начала редеть и люди потянулись во внутренний двор занимать места. Мы двинулись со всеми, и успели занять ближайшие пару мест на широкой лавке, и втиснулись туда все вместе.

В центре двора была закопана в землю огромная бочка. Не совсем бочка, конечно. Скорее это огромная яма диаметром метров десять-двенадцать, обитая внутри деревом для антуража, с винтовой широкой лестницей по краю. Вокруг ямы расставлены скамейки для зрителей, стоит бар с надписью «Пиво. Ставки». И в одном углу висит огромная белая простыня. Что-то типа киноэкрана, который демонстрирует события внутри ямы-бочки.

Пока на простыне было пусто. Интересно, чем они заменят проектор? Тоже какая-то руна, или маг с хитрым умением. Скорее первое, магу ещё пришлось бы приплачивать каждый раз.

Зрители прибывали, пока не заполнили все места. Простыня засветилась и на ней возникла надпись «Добро пожаловать в Бочку!». Собравшиеся засвистели и зааплодировали, веселье начинается!

– Первый претендент! – Объявил всё тот же зазывала, который встречал нас на входе. – Принимаются ставки! На победу 1 к 20, на прохождение 9-го уровня 1 к 15, на прохожде-

ние 8-го уровня 1 к 10! Внимание! После прохождения первого уровня игроком, ставки всё ещё можно сделать, но коэффициент будет снижен вдвое!

– Поставьте на меня пару сотен. – Шепнул я девчонкам.

Передо мной выступили два игрока. Первый игрок 51-го уровня прошёл три уровня и выкинул белый флаг, оставшись с половиной здоровья. Второй игрок 56-го уровня начал спуск через полчаса. Видно, организаторам нужно было время, чтобы пополнить крысами очищенные три уровня, или крысы сами пополнялись, не знаю. Но второй игрок, начав с первого уровня, снова наткнулся на выводок крыс.

Он дошёл до 5-го уровня, где на него накинусь сразу семь или восемь крыс, и просто задавили количеством. Они напали со спины, путались под ногами, пытались перекусить сухожилия, кидались прямо в лицо. Хитрые твари! Несчастного через десять минут вытащила команда из трёх спасателей 90+ уровней.

Полчаса перерыва, и настала моя очередь. Что интересно, я был не последний участник. За мной должны выступить ещё два желающих 64-го и 69-го уровня. Толстяк расположил претендентов по возрастанию уровней, и я был как раз в середине. Ну что ж, посмотрим.

Первые уровни я прошёл достаточно легко. Крыс было много, но они были слабые, а я достаточно быстрый. Прежде чем спускаться на четвёртый, я немного подождал и присмотрелся. Крысы выползли из норы и задрали морды вверх,



принюхиваясь и ожидая меня. Не так быстро.

Достав лук и не спускаясь ниже, я пришил несколько крыс к деревянному полу. Не помню, чтобы правила это запрещали. Сверху раздались аплодисменты и свист. Родовались или осуждали меня? Не важно. Спрыгнул вниз, и не сильно утруждаясь, разделался с оставшимися грызунами 30-х уровней и добил пришпиленных.

Пятый и шестой уровень я прошёл так же, сначала расстрелял самых жирных, выше 40-го уровня. Потом спускался и расправлялся с остальными. Ничего сложного. А вот на седьмом уровне крыс не было. Вернее, они точно были, только не выходили из норы. И теперь понятно, почему не запрещено пользоваться луком. Крысы сами додумаются, как противостоять игроку, и не будут тупо стоять и ждать, пока их просто расстреливают.

В этот раз, они начали прятаться. Интересно, а что если просто пробежать да последнего уровня и сразиться сразу с божком? Остальные крысы тоже рванут за мной, или останутся здесь? Проверять это я, конечно, не рискну. Не думаю, что я самый умный и первый догадался до этого. Хотя, если продолжать эту логическую цепочку, то так снова может подумать каждый. И так до бесконечности...

Как только я спустился, крысы кинулись на меня из норы. Шестёрка 50-х уровней. Я успел выстрелить в первых двух, и даже пригвоздил одну к стене как бабочку, сработала моя бронебойная стрела. Сверху стрелять и прибавать их к по-

лу, было удобнее. Пара десятков ударов, несколько прыжков через крыс, и я сократил их поголовье вдвое. Вот только и они потрепали меня на половину здоровья. Больно и очень неприятно.

Острые зубки вырывали куски мяса из моих ног, и первый раз я даже вскрикнул от боли и неожиданности. Можно делать ставки и на это, на каком уровне игрок запищит от боли. С двумя оставшимися я справился без проблем и пошёл добить прищипленную к стене. Не успел, она неожиданно вырвалась и прыгнула на меня.

Несмотря на потерю всех друзей, и то, что она осталась совсем одна, крыса не пыталась просто сбежать, и кидалась как будто она тут охотник, а не я. Голодная или бесстрашная? Голодными они не выглядели, просто ничего не боялись. На прошлых уровнях ни одна крыса ничего не боялась и не пыталась от меня сбежать. Опасные твари.

Быстро расправился с ней, подтащил её тушу к краю лестницы, и сбросил на нижний уровень, надеясь выманить крыс из норы. Не вышло. Ну что же, попробуем другой план. Дождавшись когда моё здоровье восстановится, я достал из мешка Зелья здоровья Чёрного ворона, которое выпросил у Ник, и выпил. Моё здоровье с 960 единиц выросло до 1920 за 30 минут. Вот теперь повоюем!

На восьмом уровне меня встречали четыре здоровые крысы 70-го уровня, уже больше похожие на тех, головы которых висели на стене трактира. С ними пришлось повозиться.

Повезло с первой, мой точный выстрел в лоб совпал со сработавшим навыком бронебойной стрелы, и сразу отправил крысу в крысиный рай. Но с горем пополам я с ними расправился. Сверху раздались поощрительные выкрики и пожелания победы. Если бы не принятое зелье, я бы не выжил. Моё здоровье в этот раз опустилось ниже половины.

Снова передых и восстановление здоровья. Невидимость я использовать не собирался, не хочу светить своим единственным козырем перед целой толпой. А вот ступор я использовать могу, если понадобится. Я спрыгнул на девятый уровень.

Из норы вышли и лениво обошли вокруг меня две здоровые крысы 82-го уровня. Я почувствовал себя гладиатором на арене, выступающим против двух тигров. Выстрел в морду ближайшей крысе, резкий её рывок в сторону, неожиданный для такой большой туши, и моя стрела уход в стену. Я промазал в упор. Бывает. Крысы держат меня в тисках с двух сторон, не выпуская из вида.

Я в центре, одна крыса спереди, другая сзади. Может прижаться к стене? Но тогда у меня будет ещё меньше пространства для манёвра. Краем взгляда скорее почувствовал, чем увидел, движение сзади, но среагировать не успел. Получил удар в спину когтями, отлетел от удара вперёд и напоролся на клыки второй крысы. Она схватила меня за ногу, подняв как пушинку, мотанула несколько раз мной из стороны в сторону, и запустила меня в стену.

Удар о стену, и я сползаю по ней на пол. Половины здоровья как не бывало. Ещё один такой заход от крыс, и я труп. Вскочив на ноги, я активирую Ступор. У меня есть три секунды, твари не двигаются. Подскакиваю к одной, и начинаю кромсать её мечом, перерубая лапы и стараясь нанести максимальный урон. Отскакиваю, и нападаю на вторую, как раз в тот момент, когда она начинает шевелиться. Два клинка входят точно в глаза монстра, я прокручиваю их в ране, и крыса заваливается на бок. Возвращаюсь к первой и добиваю её. Как много можно сделать за 3 секунды, оказывается.

Снова передых и восстановление здоровья до максимума. Можно переждать восстановление Ступора пару часов, правила это не запрещают. Боюсь, только зрители меня не поймут, а судья и владелец аттракциона в одном лице, автоматически засчитает мне поражение. Значит, нужно прыгать на последний уровень, или выбрасывать белый флаг. Но мы пришли сюда, чтобы заработать комнату, значит, нужно спускаться. Утешает то, что как минимум 1000 золотых я уже заработал. Но вот предстоящая возможность быть съеденным живьем, радует не очень.

Моё здоровье резко подскочило вверх, и стало равным 3552 единицам. Перед глазами появилось сообщение о получении неуязвимости на 10 секунд. Вот это бонус! Ник просто молодец, и как раз вовремя. Почему я сам не додумался до этого, мы же всё ещё в команде, и её бонусы действуют на меня. Нужно действовать быстро, навыки Ник активны.

Я прыгнул на десятый уровень и приготовился избивать и шокировать моей неуязвимостью беспомощную крысу.

– Давай! Иди сюда, Волчонок! Я буду рвать тебя голыми руками! – Угрожающе прошептал я.

*«Крысиный Волк 103 уровень. 2412 единиц здоровья»*

Из норы ко мне метнулась туша даже не тигра, с которым я сравнил крыс на прошлом уровне. Это был как минимум здоровый медведь, не менее полутора метров высотой в холке. Одна его лапища был размером с мою голову, а клыки были не меньше моих клинков. Он открыл огромную пасть и яростно зарычал в мою сторону, забрызгав моё лицо своими слюнями.

Неуязвимость 7 секунд.

Вот то, что я неуязвим для урона, совсем не значит, что я могу голыми руками рвать стальные канаты и проходить сквозь стены. Это даже не означает, что я могу стоять на ногах твердо и устойчиво, и меня нельзя свалить. Да и трёхсекундный ступор оказывается более эффективный, чем десятисекундная неуязвимость. По крайней мере, в этом случае.

Неуязвимому противнику нельзя нанести урон, но ни что не мешает кидать и бросать его как безвольную куклу о стены, и не давать атаковать, прижав к полу тяжелой тушей. Я с трудом вытащил одну руку с мечом из под своей спины, и принялся наносить удары. Крысе это не понравилось, и она снова швырнула меня о стену. Тут моя неуязвимость и закончилась.

Я хоть успел нанести какой-то урон? Успел. Немного, но всё-таки. И у меня всё ещё здоровья гораздо больше, чем у крысы. Она шла ко мне ленивым шагом, зная, что деваться мне некуда. Такой вкусный и тёплый ужин, пахнущий свежей кровью. С ним можно и поиграть, не спеша. Огромная и шустрая Королевская крыса. Как с ней бороться? А никак.

Невидимость я использовать не буду, да и не уверен, что она сработает. У крыс отличный нюх, и она может просто ориентироваться по запаху. А мне остаётся только наносить точные и критические удары, и пытаться больше не попадаться под её тушу.

Я сделал все в точности, как и планировал, только наоборот. Крыса резким рывком сбила меня с ног, придавила к полу, и принялась раздирать мне всё, до чего дотягивалась. Задней когтистой лапой прошлась несколькими болючими ударами по моим ногам, раздирая их, передней лапой разорвала плечо. Защищаясь, я сунул руку ей в пасть, и схватил за основание языка. Частично это сработывало, она пару раз хэкнула, чуть не подавшись рвотному рефлексу, и попыталась вытолкнуть мою руку, дёргая языком.

Похоже, ее алгоритм дал сбой, она немного растерялась. Так с крысами, наверное, ещё никто не сражался. Несколько раз она меня всё-таки цапнула за руку, прокусив её насквозь, хорошо, хоть не перекусила напололам. Мне показалось, в руке всё-таки что-то хрустнуло пару раз. Но лучше рука, чем горло или лицо! Она рассердилась, и ударила когтистой ла-

пой по моей груди, разрывая одежду, но так, несерьёзно, все ещё играя с едой и успокаивая меня, чтобы не рыпался и не мешал ей наслаждаться ужином.

Ни о каких точных и критических ударах с моей стороны речь уж не шла. Я бил туда, куда мог дотянуться, в основном, левый бок крысы. Бил в одно и то же место, параллельно следя за её здоровьем и за своим. Оно уменьшалось почти равномерно. Я снёс пять сотен, крыса снесла шесть. Я нанес семь сотен урона, крыса нанесла восемь сотен. Ещё несколько ударов, и я выиграю только за счет увеличенного количества очей здоровья.

Тварь тоже поняла это, и, резко отпустив мою измочаленную руку, отпрыгнула от меня с двумя сотнями жизней. Я перекатился и поднялся на ноги с целыми шестью сотнями жизней. Мы стали друг напротив друга, и каждому из нас хватило бы одного удара или укуса до проигрыша. Интересно, ничья здесь бывает? Крыса тяжело дышала и истекала кровью, я неуверенно стоял на ногах, и моя изжёванная левая рука висела плетью. Последний рывок, и мы решим с тобой, кто из нас на вершине пищевой цепочки.

## Уровень 65

*«Поздравляем! Вы достигли 65 уровня»*

Трактирщик не соврал. За прохождение бочки мне накопили немало опыта. А крыса хоть и попыталась в последнем рывке впиться мне в горло или откусить голову, потерпела неудачу. Я увернулся от её выпада, первый раз за наш бой, и нанёс два удара всё в тот же многострадальный бок. Этого хватило. Я победил.

*«Три навыка на выбор:*

*Ваша удача по-прежнему с Вами. Вам везёт, вы счастливчик.*

**Удача** – активный навык. Ваши враги начинают спотыкаться и промахиваться на ровном месте. Время действия 30 секунд. Перезарядка 5 часов.

*Вы сражались с полчищем крыс. Крысы известные переносчики чумы, но эта зараза не поразила Вас, Вы оказались более устойчивы. Теперь и Вы можете насылать чуму на противников.*

**Чума** – активный навык. Противники чувствуют озноб, теряют 0,5% здоровья в секунду, у них снижается реакция и скорость на 20%. Время действия 60 секунд. Перезарядка 3 часа.



*Имея продвинутую базу фехтования на мечах, Вы победили сильного противника всего одним типом удара. Удар справа в левый бок. Хотите сделать его коронным?*

**Коронный удар** – пассивный навык. Ваш правый удар в левый бок противника наносит критический урон  $\times 2$  с вероятностью в 50%.»

Странно. Удачу предлагали и прошлый раз, только как пассивку. Чем вообще отличаются активные от пассивных? По логике, пассивка должна быть слабее, но она постоянная. В то время, активный навык сильнее, но и имеет существенный минус в виде перезарядки и срока действия. Значит, сейчас мне предложили навык мощнее. Но какая же у него долгая перезарядка!

Коронный удар – выглядит как насмешка, и намёк, что мне нужно использовать все возможности загруженной в мой мозг информации о фехтовании и владении мечами. Ну, что есть, то есть. Не всегда есть возможность применять красивые выпады и приёмы, красиво стоять в позиции и парировать атаки врага. Иногда, нужно нанести только один-два удара в спину, или несколько ударов в бок, так как других вариантов просто нет. Даже не иногда, а чаще всего.

Ну и навык Чума, который замедляет противников. Подозреваю, что Удача и Чума прокаченные до третьего уровня будут очень мощными, и что же мне взять? И Чума это тот

навык, который я хотел получить – активная магия.

Но от чего я больше всего страдаю всё время? От магов и их магии. От их замедления и отравления я выиграю мало, они и так не очень шустрые и живучие. Вот если бы мне пришлось сражаться с Эль, я бы больше уповал на удачу. Мне кажется, моё замедление всё равно будет в разы меньше, чем её ускорение. Да и в последних стычках удача мне была нужнее.

*«Хитрый Лис Яр / 65 уровень / Человек-Охотник»*

*Сила – 16*

*Ловкость – 38*

*Выносливость – 14*

*Здоровье – 1030 единиц*

*Жизни – 3 шт.*

*Уникальные навыки:*

*Регенерация уровень 1*

*Убийца великанов уровень 1*

*Питомец уровень 1*

*Усиление стрел уровень 1*

*Невидимость уровень 2*

*Некрасивый уровень 1*

*Пугающий уровень 1*

*Лечение союзников уровень 1*

*Скорость уровень 1*

*Чтец уровень 1*

*Удача уровень 1*

*Питомец.*

*Вид – Лис Шибу*

*Кличка – Лис*

*Уровень – 27»*

Вот же блин! Почему только сейчас об этом вспомнил? Ведь я обещал себе, что начну прокачивать уже полученные навыки. Забыл? Как же! Снова сорвался. Просто снова дали хорошие навыки, как их можно было не взять?

– Спасибо, Никки! – Поблагодарил я девушку. – Без твоей помощи я бы не справился.

Она мило покраснела и улыбнулась в ответ.

Мы сидели внутри трактира, где меня уже утомили своими поздравлениями игроки. Каждый хотел подойти и поздравить чемпиона Бочки и перспективного начинающего игрока, да не каждый день здесь вывешивают на стену новую голову Крысиного волка. Вот только моей заслуги в этом было не так уж много. Два мощных усиления от Ник и её трофейное зелье здоровья – без этого я бы даже восьмой уровень не прошёл.

Я молча терпел, периодически пожимал руки всем желающим поздравить и представиться, и даже не пытался запоминать их имена. Зачем они мне? Просто залечивал свои раны, пил витаминный компот и наедался бесплатной едой. Хоть

регенерация и восстановила мои очки здоровья до максимума, погрызанная рука безбожно ныла, как будто туда всадили спицу для вязания, и не забывали проворачивать с неизменной постоянностью.

– Сколько мы выиграли? – Поинтересовался я, чтобы хоть немного отвлечься радостными мыслями от боли.

Девчонки переглянулись между собой.

– Тут такое дело... – Эль замялась.

– Эль поставила 100 золотых на то, что ты пройдёшь только восемь уровней. – Съябедничала Ник.

– А Ник поставила 100 на то, что ты пройдёшь девять. – Не осталась в долгу Эль, и сдала подружку.

– То есть мы ничего не выиграли? – Я был слегка озадачен, в меня не верили мои партнёры по команде.

Хотя, кого я обманываю, я сам не верил в то, что смогу победить и готовился к съедению. Надежда появилась лишь в начале десятого уровня, когда я подумал, что справлюсь с крысой за десять секунд неуязвимости. Но через три секунды я тут же потерял эту надежду, лежа неподвижно под Крысиным Волком.

– Мы выиграли тысячу призовых и номер на три дня. А ставки мы делали с расчётом, если ты проиграешь, то мы останемся с выигрышем, и будет не так обидно.

– Вроде правильно рассуждаете. – Девчонки выдохнули, я помолчал и добавил: – Вот только больше я вам не доверю делать ставки. Могли же хоть 50 золотых на мою победу по-

ставить! Обидно.

Я сделал вид, что обиделся и демонстративно отвернулся от них. Пусть помучаются, предательницы!

– А неплохо придумал владелец Бочки. Да? – Ник попыталась перевести тему разговора. – Обычно, владельцы тракторов нанимают игроков для зачистки их погребов и подвалов от крыс. Крысы здесь в порядке вещей, и владельцу трактора нужно выложить кругленькую сумму для награды игроков после зачистки. А здесь игроки сами платят ему за возможность убить крыс, ещё и зрители приплачивают, ещё и процент со ставок, и увеличение продаж пива во время шоу. И он всего лишь потратился один раз на руну арены и на сооружение ямы. Теперь просто собирает толпы зрителей, и контролирует уровни игроков, чтобы слишком сильные игроки не убили всех крыс раньше времени. Он просто гений!

– Пойдёмте лучше наш номер посмотрим. – Сказал я, поднимаясь и кряхтя как старичок, и добавил: – Может хоть это сгладит разочарование от предательского удара!

Номер в отеле нам дали один на троих. В принципе, как и договаривались. И хозяин нас не обманул, номер действительно был большой и очень хороший, со всеми удобствами. И в нём была одна большая кровать. Очень смешно! Девчонки уже прыгнули на кровать, и пробовали её на прочность и на мягкость. Их всё устраивало. А я спустился вниз, нашёл хозяина и попросил организовать нам ещё одно спальное место в комнате.

Он удивлённо посмотрел на меня, шестерёнки в его голове закрутились и я услышал его чёткую и ясную мысль: «Странный молодой человек. Я думал у них там... Ну ладно, это не моё дело». И он согласился. О чём он там ещё думал, я не понял. Просто удивился срабатыванию своего навыка «Чтец», про который уже успел забыть.

Через пять минут к нам в номер занесли маленькую, вернее, узкую койку на одного человека, который не ворочается во сне и спит ровно солдатиком. Я оценил, махнул рукой, и так и остался лежать в ней, это всё равно лучше, чем спать на камнях. Девчонки развалились на своей большой и удобной, и о чём-то оживлённо спорили.

– Вообще-то, у нас там накрытый стол внизу. – Заметил я. – А сюда мы поднялись просто принять комнату. Идём доедать и допивать?

– А потом прогуляемся по городу? – Радостно спросила Никки.

– Вы можете прогуляться, а я пас. – Устало ответил я. – У вас вообще сегодня была очень обширная культурная программа, а вот у меня сил уже нет. Хочу принять горячую ванну, и завалиться спать. Но сначала я доем и допью всё то, что у нас внизу на столе. Мы не зря заплатили за всё это.

– Вообще-то, мы не платили. Это бонус от заведения.

– Кто как, а я заплатил за это своим психическим и физическим здоровьем! Так что пока я всё не съем, я оттуда не уйду.

Наш столик внизу никто не трогал. Всё стояло на своих местах в целости и сохранности. Правда у Лисёнка был взъерошенный и недовольный вид. Ему, наверное, пришлось пару раз доказывать, что этот столик занят за нами, и он не потерпит за ним никого, кроме членов своей стаи. Молодец, малыш!

На столе стояли бокалы с напитками, жареная птица, запечённая рыба, фрукты. Никаких деликатесов из мраморной говядины или с чёрной икрой. Скромно, но вкусно. Я принялся за еду, не дожидаясь девчонок. Они застряли наверху, наводя красоту или просто обживаясь в номере. Ждать их пришлось минут десять. Я уже заканчивал справляться с рыбой, как на лестнице показалась сначала одна, потом вторая. Поравнявшись, они вместе начали спускаться вниз.

Странно, я раньше не замечал, как они похожи. Как сёстры, только цвет волос отличается. Одна яркая блондинка, вторая не менее яркая брюнетка. Обе высокие, спортивного телосложения с длинными волосами, в одинаковой обтягивающей и сидящей по фигуре одежде. Кожаная жилетка, кожаные штаны, широкий ремень и рубашка под жилеткой с вырезом на груди. Отличия только в цвете рубашки, у одной рубашка светлая, у второй тёмная, под цвет волос.

В зале стало заметно тише. Большая часть присутствующих замолчала, и люди подняли головы наверх, провожая девчонок взглядами. Что за магия? Не замечал раньше такого, хотя, обычно я заходил везде в сопровождении спутниц,

и не обращал внимания на разницу до нашего появления и после. Да и как её можно заметить? Но реакция игроков в зале меня всё равно удивляла. Они провожали взглядами девушек до самого конца, пока они не сели ко мне за столик.

Как по мне, просто симпатичные девчонки. Даже официантки, носящиеся среди посетителей, выглядят не менее эффективнее, но тут может причина в более откровенной одежде официанток, которая числится униформой, а по факту больше годится для похода на пляж и принятия солнечных ванн. Или может виной тому золотые браслеты, на руках моих спутниц, говорящие об их реальных образах? Официантки могли похвастаться только чёрными браслетами, и одна щеголяла с цветным.

Первый раз посмотрел на своих со стороны, как на женщин, а не как бойцов своей группы. Кажется, блондинка что-то такое уловила в моем взгляде. Улыбнулась и помахала рукой у меня перед глазами, выводя из задумчивости. Лучше бы они были страшненькие, и проблем было бы меньше. С красивыми девчонками всегда много проблем. Хотя, кого я обманываю! Такой вариант меня вполне устраивает.

По моим внутренним или биологическим часам, для меня прошло не много времени с момента моей смерти. Сколько примерно? Меньше месяца, гораздо меньше. Чуть больше недели, наверное. Я все ещё очень скучаю за своей женой и семьёй. Это для неё прошла уже целая жизнь, она завела новую семью, новых друзей, новые увлечения, а я потерял её



совсем недавно.

Многие теряют свои половинки, проходит время, и человек снова обращает внимание на других, начинает интересоваться противоположным полом. Организм и душа требуют внимания, любви, ласки. Сколько вообще должно пройти времени с момента смерти твоего супруга, чтобы ты начал заглядываться на других? У каждого по-разному. Кто-то готов уже через месяц начать новые отношения, кто-то будет горевать годами.

А сколько времени должно пройти с твоей смерти, чтобы ты начал заглядываться на других? Интересный вопрос.

У меня ещё этот срок не прошел, наверное. Я путешествую с двумя девчонками, и даже не обращал внимания на их внешность. Нет, в уме я зафиксировал, что они очень и очень симпатичны, но это так, для галочки. А вот собравшиеся в трактире посетители, прореагировали на двух красоток очень демонстративно, и заставили меня задуматься...

Мои мысли прервал человек, остановившийся возле нашего столика. Он явно не случайно стоял на месте и рассматривал меня. Именно меня. Не похож он на всех тех, кто подходил раньше. Те топтались и переминались с ноги на ногу, этот же стоял уверенно и спокойно. Я поднял голову и взглянул в очень знакомое лицо, немного постаревшее, даже не постаревшее, а возмужавшее, как будто мы не виделись лет пять.

*«Николас Спиритус / 168 уровень / Человек-Правитель»*

Молодой парень, на вид около 30–32-х лет, с серебряным браслетом.

– Яромир?

– Николай?

– Это ты? Я смотрел на твои фокусы в бочке, и не мог поверить, что это ты!

– Я!

– Ты живой? – Коля был действительно удивлён.

– Сложно назвать это жизнью. Но, да. Ты тоже, как я вижу. – Улыбнулся я старому другу.

– Как? Где ты пропадал 70 лет?

– То здесь, то там. – Отшутился я. – Присаживайся к нам.

Я подвинулся ближе к стене, и Коля сел ко мне на скамейку. Девчонки сидели напротив и с любопытством следили за нами, не забывая при этом о еде.

– Ты где пропадал всё это время? Я знал, что тебя оцифровали, но не думал, что технология уже тогда была полностью доработана. Почему раньше не дал о себе знать? Ты же мог написать мне, сообщить. Почему молчал 70 лет?

– Да не было никаких 70 лет для меня. Я только вчера был загружен. Вернее, не вчера, а неделю назад.

– Как так? – Удивился Коля. – Не может этого быть. Ты шутишь? Плохая отговорка. Для друга мог и получше придумать. – Он улыбнулся и погрозил мне пальчиком.

– Если бы. Сам ничего не пойму. Кто, зачем, почему?

Коля задумался. На его лбу пролегли глубокие морщинки,

и он стал выглядеть гораздо старше своих лет. Сколько ему сейчас? 96 лет, если он не был оцифрован раньше и жив до сих пор.

– Ты живой? – Спросил я у него. – Не оцифрованный?

– Живой. Живее всех живых. – Он вышел из задумчивости. – Вышел на пенсию пару лет назад, и вот решил поиграть в то, к чему приложил руку. Время много свободного появилось, деньги тоже есть, детей вырастил, внуков тоже. С бабкой своей развёлся лет пять назад. Да и здесь я снова почувствовал себя молодым и полным сил.

– Круто ты! Не думал, что в таком возрасте можно развестьсь.

– Да ну её! Всё время ворчит, всё время чем-то недовольна. Молодая ещё, на тридцать лет младше меня. Нужно было на ровеснице жениться в пятый раз.

Мы просидели около часа. Вспомнили старое, учёбу, работу, коллег, поговорили об игре. Коля дал пару советов. Куда сходить, где выгоднее купить или продать. Предложил вступить в его клан. Я не сразу заметил значок клана возле имени на его браслете, модель атома, ядро в середине и три кольца вокруг ядра. Клан «Физики», входит в Топ-10 кланов в мировом рейтинге.

Девушки, вначале слушавшие наш разговор с интересом, и надеявшиеся услышать что-то новое и интересное обо мне, через час начали клевать носами. Но всё равно не уходили и пытались досидеть до конца. Колю очень заинтересовала ис-

тория про мою загрузку спустя 70 лет. Ведь людей не загружают спустя такой огромный промежуток времени. И вообще, где могла храниться моя оцифровка всё это время? Вот! Значит, я не один об этом подумал. Меня мучали те же вопросы.

Он предложил встретиться утром на этом же месте, а за ночь обещал узнать что-то по своим старым каналам и связям. Я согласился. Мы некуда не спешили, у нас бонусный номер на три дня. И мы как раз планировали отдохнуть, погулять, посмотреть город, сходить на рыбалку. На этом и расстались.

Девчонки, подгоняемые мной по лестнице, поднялись к нам в номер и приняли ванну по очереди. Я влез после них и долго не вылезал, просто лежал в постоянно теплой воде, которая не остывала ни на градус. Прикольная функция. Лежал, выставив ноги и ни о чём не думал, пялясь в потолок. Так приятно встретить кого-то из своего прошлого, и не ощущать себя одиноким и потерянным. Да и рука, наконец, перестала болеть.

Когда вернулся, Николь сразу озвучила давно мучавший её вопрос.

– Как он тебя узнал? У тебя же черный браслет, ты кардинально менял свою внешность или не соответствуешь реальному возрасту.

– Тебя сейчас только это беспокоит? – Улыбнулся я.

– Не только это. Меня ещё беспокоит разговор про 70 лет.

Ты такой старый?

– Я не менял внешность и не менял возраст, немного проигрался с конструктором. Мне просто понравился черный браслет, пришлось помучиться чтобы заполучить его, при этом, не потеряв свою великолепную внешность. – Я pokrутил браслет на запястье и пожал плечами. – Как-то так. А за возраст ты что-то прослушала. На момент моей оцифровки, мне было 25 лет. Если считать от даты рождения, то мне уже под сотню. А если по прожитым в реале и здесь, то мне всё ещё 25 лет. Здесь я появился всего несколько дней назад. Так что мне все ещё 25 по логике, развитию и по количеству прожитых в сумме лет.

– Станный ты! И друг твой странный. И ещё он какой-то скользкий. Он мне не понравился. – Заявила Николь.

– Нормальный он парень. И совсем не скользкий! – Хотел ещё что-то добавить, но махнул на блондинку рукой. Много она понимает!

Эль лишь смотрела задумчиво на меня, не вмешиваясь в нашу беседу, и, кажется, что-то складывала в уме. Хотя, у неё часто такой задумчивый вид, как будто она решает задачи на уровне вселенной. Тоже немножечко странная, но симпатичная и умная. А кто не странный из нас, да все люди странные, каждый по-своему.

– Что сейчас в мире творится, что происходит? – Задал я вопрос минут через пять после того, как мы потушили свет. – Я, наверное, многое пропустил. Была третья мировая, где

живут люди, в небесных городах или под землёй, есть летающие такси? Люди освоили космос, заселили всю солнечную систему, встретили братьев по разуму? Обрели бессмертие, вылечили все болезни? Кто сейчас правит Миром, и какое государство самое развитое и передовое? Китай, США, Российская Империя? Какое сейчас население планеты? Было ли глобальное потепление? Или ничего не изменилось за эти годы?

Мои вопросы остались без ответов. Снова. Девчонки захрапели быстро, а я лежал и таращился в потолок. После встречи с Колей мысли так и носились в голове. Сможет он что-то узнать, случайна наша встреча, стоит ли остаться с ним и пойти в его клан? Как он здесь очутился? И именно сегодня, и именно сейчас.

Ему уже под сотню лет. Старый пердун (это я любя), а всё в игры играет. И Ник правильно заметила, как он узнал меня спустя столько лет? Я-то ладно, видел его совсем недавно, по моим меркам, а для него прошло две трети века. Может Система что-то чудит, специально забросила меня в сектор, где у меня есть знакомые, для более лёгкой адаптации? Может быть... Мысли так и скакали от одной к другой. Что он узнает к утру, получится у него?

Я лежал ближе к открытому окну, и первый услышал лёгкое шуршание. Ну как первый, единственный, не считая насторожившего уши Лиса. Девчонки так и продолжали похрапывать. Кажется, у них там импровизированное храповое со-

ревнование, и пока победитель не определился. И даже мой питомец нашёл более спокойное место и перебрался ко мне.

Ещё раз послышался слабый звук падающих мелких камешков. Это не случайно, кто-то лезет к нам. Я осторожно встал, и как был, в одних трусах, скомкал своё одеяло и сделал вид, что на кровати кто-то лежит, взял аккуратно лисёнка, спустил его на пол, подтолкнув в сторону большой кровати, сам стал в самый дальний тёмный угол, не забыв прихватить свои Хамелеоны. Чья-то голова показалась в темном проёме окна, потом плечи и все остальное. Сначала в комнату влез один человек, потом второй. Сейчас их глаза привыкнут к темноте комнаты, и меня можно будет разглядеть.

Невидимость. 30 секунд.

Один человек сделал знак второму и указал на мою кровать. Тот подошёл, достал нож и приготовился.

Интересно. Они хотят убить меня? Именно меня? Почему? Зачем? Я же просто потеряю одну жизнь и всё. Им нужны девчонки? Вряд ли. Нужно было брать больше человек, а не парочку 80-го уровня. Какие-то одноразовые персонажи. Несмотря на их уровни, я уверен, девчонки справятся с ними, как только они начнут шуметь и расправятся со мной. Непонятно.

Первый выстрелил из компактного арбалета в сторону моей кровати, второй вонзил в моё одеяло нож несколько раз подряд, прежде чем успел понять, что меня там нет. Зато я есть прямо за спиной у человека с арбалетом. Я тоже умею

иногда тихо передвигаться и подкрадываться, особенно, когда половицы не скрипят. Сегодня они не скрипели. С первым я покончил быстро. Очередной раз отметил, что атакуя сзади и внезапно, я наношу гораздо больший урон. Может, слабая нервная система врагов тому виной, или слабенькое сердечко? Они просто теряют часть здоровья от страха? Не важно. Пока это работает – это хорошо.

Вот второй стоял в растерянности возле моей кровати и не знал что предпринять. Проход в окно мы с трупом перекрыли, а в дверь он не додумался выйти. Из оцепенения нас обоих вывел звук выпущенной стрелы. Ночной убийца дёрнулся, и получил три стрелы. Я даже не стал приближаться к нему, помня, как однажды перекрыл траекторию стрельбы и получил от Эль стрелу в невидимую спину.

Он сам ринулся ко мне, как только моя невидимость спала. Вот только здоровья у него осталось мало, едва хватило на два моих удара, ещё и лисёнок, вцепившийся ему в ногу, мешал быстро передвигаться. Никаких защитных навыков или атакующей магии он не использовал, или просто не успел.

Закончив с ночным гостем, я обернулся. Девчонки стояли в одних удлинённых полупрозрачных рубашках, но с оружием. Писк моды, как заверил их торговец одеждой. Смотрелись смешно и грозно одновременно, и я невольно улыбнулся. Вряд ли они видели мою улыбку в темноте, но что-то определённо почувствовали.



– Если ты сейчас разглядываешь нас и улыбаешься, то это не очень смешно! – Заметила Эль.

– Я... А ладно! – Не стал я оправдываться и отвернулся. – Давайте просто выбросим трупы в окно и всё.

– Нужно сообщить хозяину отеля. – Ник помотала головой. – В черте города запрещено нападать на игроков, и он отвечает за безопасность постояльцев. Пусть разбираются.

– Я думаю, система автоматически накажет этих камикадзе, они были одноразовыми и больше не переродятся, чтобы напасть снова. – Ответила ей Эль. – А к хозяину комнат бесполезно обращаться, он выставит дополнительную охрану, но нам всё равно теперь придётся дежурить по очереди. Верить им нельзя.

– Значит, выбрасываем их в окно, и дежури́м по очереди. – Подвёл я итог. – Так будет проще и быстрее, не придётся тратить полночи на объяснения и выяснения всех обстоятельств. А претензии к хозяину мы предъявим утром.

Так и сделали. Мы с лисёнком отдежурили первую половину ночи. Потом, когда я начал вырубаться, разбудил Эль, она была с краю. И я заснул до позднего утра. Больше нападений и тревоги не было.

Проснулся, когда девчонки уже сидели на кровати переодетые, умытые и расчёсанные. Быстро умывшись и одевшись, я догнал их на лестнице. У меня сегодня долгожданная встреча с Колей. Что он там нарыл за ночь?

Коля сидел на нашем вчерашнем месте, с кувшином и дву-

мя стаканами на столе, давая понять, что хочет поговорить со мной с глазу на глаз. Вид у него, конечно, был не очень. Он сидел ссутулившись, с уставшим и не выспавшимся видом.

– Плохо спалось? – Вместо приветствия поинтересовался я и присел напротив.

Девчонки сели недалеко от нас и заказали себе завтрак.

– Вообще не спалось. – Устало ответил он. – Сложно что-то узнавать в реале, когда у нас разница в восприятии времени в 10 раз. Я спрашиваю, там получают вопрос. На обдумывание, получение информации и ответ, тратят 5–10 минут, в лучшем случае, а у нас проходит час-полтора. И я сижу и жду, чтобы сразу ответить. И так по кругу.

Если бы Коля не был заинтересован, он бы просто отправил запрос и пошёл спать, потом проверил бы почту утром. Переписка с реалом могла затянуться на несколько дней. Но он не воспринял мою просьбу легкомысленно, просидел всю ночь. И правда, беспокоится обо мне.

– Тяжело. – Согласился я. – Удалось что-то узнать?

– Не много. – Он скривился. – Появилось только больше вопросов, чем ответов. И мне поручили у тебя всё уточнить. Только потом можно сделать какие-то выводы. Пока непонятно, кто и зачем тебя загрузил. Была версия, что все старые оцифровки загрузили для участия в игре Искинов, но этот вариант проверяют. Причём, проверяют медленно, старинным способом, связываются с родственниками оцифрованных, но не активированных, и аккуратно спрашивают, не

вышли ли с ними на связь их оцифрованные родственники.

– Зачем так сложно?

– После блокировки виртуала искинами, корпорация потеряла контроль над всеми серверами и доступ ко всей информации на них. Остались только старые базы данных, которые хранились отдельно. В общем, процесс запущен, думаю, завтра-послезавтра у меня будет больше информации.

– Хорошо. Мы как раз ещё дня три здесь пробудем. – Разочарованно сообщил я. Я надеялся на больше информации, хоть и понимал, что время в реале прошло всего ничего.

– У меня другое предложение, но сначала ответь мне на парочку вопросов. – Он был слегка раздражён, но я списал это на бессонную ночь.

И вопросов у него оказалось гораздо больше, чем парочка.

Вместо ответов, я получил кучу вопросов от старого друга. Он задавал странные вопросы, и немного нервничал. Когда я точно впервые осознал себя в этом мире, что я помню последнее перед пробуждением в этом мире, что помню о последних минутах жизни, не связывался ли с семьёй, почему не связался ни с кем из администрации, или не вышел на связь с ним, ведь его имейл не менялся. Какие мои дальнейшие планы, буду играть или чего-то ещё хочу? Некоторые вопросы задавал по несколько раз с разной формулировкой, пытаюсь поймать меня на лжи или на несоответствии. Странно, я не давал повода сомневаться в своих словах.

– Короче так! Ты вступаешь в мою группу, чтобы мы все-

гда были на связи. – Подвёл он итог и поставил меня перед фактом. – Я посмотрю, что у тебя за навыки, посоветую как тебе дальше раскачиваться, и что делать. Составим план. Потом вступаешь в наш клан. Я договорюсь и поручусь за тебя, у нас с этим строго. С меня всевозможная поддержка и бонусы.

– А как же они? – Я кивнул в сторону девчонок.

– Зачем они тебе? Если хочешь, думаю, после их проверки я смогу и за них поручиться, но на это уйдет не меньше недели. Не переживай, за неделю ты найдешь себе новых подруг в нашем клане, а про этих даже и не вспомнишь.

И правда, Коля стал каким-то чёрствым, скользким. Не Коля, а Николай Анатольевич, уже как лет 60 наверное. Мне вся эта ситуация нравилась всё меньше и меньше. А ведь до встречи с ним, моя жизнь была намного проще. Хоть и забрезжил на горизонте вариант узнать что-то о моём странном появлении здесь, но я не сильно стремился ускорить это, мне не горит. Рано или поздно ответ нашёлся бы и так, я в этом уверен. Нужно аккуратно отказать ему так, чтобы не обидеть.

Коля наклонился ко мне поближе и взглянул в глаза, торопя меня с решением, неожиданно сработал мой пассивный навык Чтец.

«Когда же ты заврался, Яромир! Какие 70 лет? Даже сейчас не знаешь, как выкрутиться, что придумать» – услышал я его мысль.

Кажется, я заметно удивился и мои глаза стали немного круглее обычного. Коля отшатнулся назад и изучающе уставился на меня.

– Мне нужно сообщить своим девчонкам эту новость. Я поднимусь к нам в номер, поговорю с ними.

– Хорошо. Я как раз с одним человеком встречу, потом жду тебя здесь. – Он удовлетворился моим ответом, и кивнул незаметному игроку, стоявшему всё это время недалеко от нас.

Этот парень обратил моё внимание на себя ещё несколько минут назад, и то, как он топчется и не решается подойти без разрешения, но что-то срочно хочет сообщить моему собеседнику. Я встал и кивнул. Махнул девчонкам рукой, и стал подниматься по лестнице. Эль догнала меня первая.

– Странный у тебя друг. Он точно твой друг? – Серьёзно спросила она.

– Теперь и не знаю, да и наша дружба была много лет назад, очень много.

– Он подсадил тебе следящее заклинание, под столом, когда ты не видел. Из его руки вылетел небольшой светлячок, и присосался к твоей штанине. Обычно, так выглядит заклинание слезки, может быть и что-то другое, конечно, но точно не боевое.

Я промолчал. Дойдя до верха, дождался Ник, и коротко сказал им:

– Ждите в номере. Я вернусь через минуту.

Невидимость. 30 секунд.

Быстрый спуск обратно. Я тихо подошел к столику, за которым сидел Николай с тем парнем, и аккуратно стал сбоку, чтобы на меня в невидимом состоянии никто не наткнулся.

– Я почти обработал его. Не нужно было посылать тех немощей ночью, это было излишним. – Коля задумчиво тербил пустой стакан.

Его собеседник пожал плечами и ответил:

– Мы получили приказ, и действовали в ускоренном темпе. «Взять. Допросить. Не выпускать». – Прочитывал он чей-то приказ. – План был простой, его хотели взять руной арены, доведя здоровье до единицы. Просто вынесли бы его из комнаты, пока он в отключке, и доставили к нам. Стандартная схема. Что-то пошло не по плану, слишком поторопились, да и исполнители под рукой были не самые умелые. Сейчас уже сделаем всё по уму. Из города они не уйдут, везде наши люди. Даже если не сработает Ваш план по вербовке.

– Сработает! Не переживай за меня. – Уверенно ответил Николас Спиритус.

Услышанного было достаточно, и моё время подходило к концу. Аккуратно развернувшись, я быстро дошёл до лестницы и поднялся на второй этаж. Открыл дверь в наш номер, и увидел связанных и лежащих на кровати девчонок с кляпами во рту. Лисёнок просто лежал на полу и не подавал признаков жизни.

«Как их умудрились связать без боя?» – это была первая

мысль, которая посетила меня.

Хотя, тут и так всё понятно, что-то на подобии моего ступора. Парализовали на 10 секунд, обезоружили и связали. Странно, что у девчонок нет защиты от такого. Действовали бы так ночью, и всё бы сложилось по-другому. Действительно, поторопились, или взяли первых попавшихся и не очень опытных исполнителей. В нашем номере стояло три игрока от 122-го до 130-го уровня. Неплохо. С такими мы бы и так не справились, даже всей командой и не будь парализованными.

– Простите! Я ошибся номером. – Сказал я и сделал шаг назад. – Не знал, что у вас тут закрытая вечеринка со связыванием. Я не любитель такого.

Девчонки вытаращились на меня огромными глазами, видя, что я собираюсь бросить их здесь. Они думали, я один ворвусь в бой и порубаю в сумме 370 уровней за пару секунд? Как будто у меня был какой-то выбор. Единственный вариант, включить дурачка и труса, и запутать этих кабанчиков. Да и невидимость я свою потратил.

Может они подумают, что мне плевать на девчонок, и моя шкурка мне дороже. Тогда у девчонок появится хоть какой-то шанс выбраться. Не зря же их связали, хотят чтобы я был сговорчивее, хотят надавить на меня с их помощью. План у меня был так себе, но другого я придумать не мог за две секунды, а воевать против этих троих бесполезно. Это и ежу понятно.

– Погоди, Лис! – Сказал один из игроков. – Как раз к тебе у нас есть вопросы, а не к ним.

– Какие вопросы? – Спросил я и прищурился, отыгрывая образ. – Я человек мирный. Ни к кому не лезу, никого не трогаю.

Нашу милую беседу прервал голос за моей спиной.

– Ого! Яромир, не думал что ты таким увлекаешься. – С осуждением сказал Коля за моей спиной. – А старого друга не позвал. Как не стыдно. Это что за ребята? Твои друзья?

А вот и виновник этой заварушки пожаловал, и ломает здесь комедию. Если не знать о его участии, можно и поверить.

– Да тут парни чего-то хотят, а объяснить толком не могут. – Я решил подыграть ему.

Коля отодвинул меня в сторону и прошёл в центр комнаты.

– Ну, тут и так понятно, чего они хотят. – Сказал он оглядевшись. – Или твоих девчонок, или тебя. Скорее второе.

Игроки, которые связали девчонок, напряглись. Сделали вид, что испугались спокойного игрока высокого уровня. Актёрская игра, конечно, была на троечку. Но я делал испуганный вид, и “верил” всему происходящему.

– Никто! – Коля повысил голос. – Никто не смеет нападать на игроков моей группы!

Он щелкнул пальцами, и игроки начали покрываться инеем.



– У тебя есть тридцать секунд, чтобы разобраться с ними. – Обратился он уже ко мне. – Действуй. Покажи им, что трогать моих бойцов нельзя никому.

Я уже его боец? Быстро. Выбора у меня всё равно не было, и мне придётся подыгрывать Николаю. Иначе, он пустит в действие план «Б». И я догадываюсь, без ущерба моему здоровью там не обойдётся.

Тридцати секунд мне вполне хватило, я быстро двигался за спинами незваных гостей и отправлял их на перерождение, одного за другим. Интересно, сколько он заплатил им, что они добровольно решили расстаться с дополнительными жизнями. Да ещё и система их накажет за нападение в мирной локации. Главное, чтобы меня не наказала. И ещё не знаю, как она отнесётся к моему лёгкому набору опыта, ведь шкала уровней резко побежала вверх, преодолев сразу несколько, и приближая меня к 70-ой отметке. Опять подсунет мне “весёлый” навык, или пойдёт мне на уступки, учтёт моё безвыходное положение?

– Я жду тебя внизу. – Коля кивнул мне и направился к выходу. – Не задерживайся.

Я кинулся к лисёнку. Да, не к девчонкам, с ними и так было всё в порядке, а вот что было с моим питомцем, непонятно. Он дышал, просто был парализован, или усыплен. Хорошо. Жить будет. Поднялся, и направился к кровати. Вытащил кляп, и сразу услышал недовольный голос Никки.

– Чего так долго? Ты что, правда хотел нас бросить? – Она

нахмурилась.

– Ага! – Подтвердил я и вернул кляп на место, слишком она была возбуждена. – Но потом вспомнил, что у тебя наши деньги и руны, и передумал. Так что не переживай.

Она замычала и замотала головой. Я подвинулся к Эль, и принялся развязывать её. Развязав, снова вернулся к Ник. Освободил её, и тут же получил кулачком в плечо:

– Я знаю, ты нас не бросил бы! Врун из тебя так себе.

– Мне нужно валить из города. Далеко и надолго. Это всё он подстроил. – Задумчиво проговорил я и кивнул на дверь. – Не знаю пока зачем, и почему.

– А я и не сомневалась! – Ник сидела на кровати и потирала затёкшие запястья. – Мне он сразу не понравился. Бегающие глазки, скользкий взгляд, пялился на нас как на базаре.

Сначала пытается схватить меня для допроса, потом пробует привязать к себе и держать под контролем. Зачем?

– Нам нужно валить! Не тебе, а нам. – Поправила меня Эль. – Нездоровый какой-то ажиотаж вокруг тебя, но мы не собираемся просто так бросать тебя и отпускать одного.

– Ага! Валим из города, и обрубаем все хвосты. – Задорно поддержала Никки.

Чего они так привязались к этому слову? Его что, уже не используют? «Валить» – было модным ещё во времена моего деда, это я просто так вспомнил, из глубин своего сознания.

– Вы со мной? – На всякий случай уточнил я.

– А то!

– Валим отсюда! – Довольно повторила Ник.

Научил на свою голову.

Да уж. Обрадовался, думал найду ответы на свои вопросы, а нашел только новые вопросы. Может, поговорить с Колей по душам? Прижать его в темном углу и допросить. Ага. Только нужно подняться для этого на сотню уровней. Коля слишком крут для меня сейчас. Мне нужно срочно рассказать, и вот тогда мы поговорим. Обязательно поговорим.

В городе на нас больше никто не нападет, но слежку устроят до безопасной границы, а там и подловят. Мы вылезли в окно, даже зная, что нас ждут и будут следить за нами. Уходить через двери, и встречаться с моим бывшим другом не было никакого желания. Можно уйти телепортом в ближайший город, но и там нас могут ждать. Клан Физиков очень большой, да и тратить единственную руну портала не хотелось, лучше побережь её на самый экстренный случай, на новую руну у нас денег пока не было.

Мы направились в рунный магазин, оглядываясь по сторонам и ища слежку. В магазине купили Руну Очищения. Нужно избавиться от маячка Николая. Обычная замена штанов могла не сработать, кто знает, сколько и куда он мне маячков засунул. А Руна Очищения снимала все наложенные заклинания, как плохие, так и хорошие. Пришлось купить парочку, вещь хорошая. Заплатили 300 золотых. А потом направились на рынок, там толкучка большая, легко затеряться. И разделились, предварительно договорившись встретиться

возле южного выхода.

Я попетлял по улицам, зашёл в какой-то бар, и за 10 золотых быстро вышел через запасной выход на соседнюю улицу. Обычные шпионские игры. Надеюсь, это сработает. Через двадцать минут мы встретились на выходе из города. Быстро пройдя по дороге, свернули в лес. Опять лес. И вот теперь нам нужно уйти из этого места как можно дальше. В другой регион, или в другой город, чем дальше, тем лучше.

Можно купить несколько телепортов, и прыгнуть, выбирая самые отдалённые города, для этого требуется 4200 золотых на три портала, как минимум на три. Можно и больше. Где раздобыть столько денег и как можно быстрее? На точке с карты Прорыва. Больше всего денег мы заработали именно там. Нужно отойти подальше, и посоветоваться с командой. Может по пути и навестим одно из мест на карте. Или выставить её на аукцион. Хотя, продать карту мы всегда успеем. Цена её конечно упадёт, ведь на ней уже есть две активированные точки, но что-то мы выручить сможем.

Мои мысли бесцеремонно прервали. Что-то больно сдавило меня за горло и приподняло над землёй. Я беспомощно заболтал ногами в воздухе, попытался дотянуться до своего горла, чтобы понять, что мешает мне дышать, но уперся во что-то жёсткое. Это рука! Чья-то невидимая рука вцепилась мне в глотку и сдавливала её всё сильнее. Следом я получил болезненный удар под дых, потом ещё один. Сзади раздался звук тетивы, выпускающей стрелу, и передо мной замерцал

полупрозрачный контур человеческого тела, по нему разошлись волны, вызванные попаданием трёх стрелы подряд от Эль.

Не у одного меня здесь есть невидимость, и это очень неприятно не видеть врага, оказывается. Мною дёрнули, как куклой, и прикрылись от стрел как живым щитом. Одна стрела попала мне в плечо. Больно! Как же больно она стреляет! Мне в лицо прилетел удар кувалдой, по крайней мере, так я это ощутил, из разбитых губ и носа потекла горячая кровь, и невидимый противник с размаху отшвырнул меня в сторону, приложив спиной и головой о ствол ближайшего дерева.

Кажется, на секунду я отключился. Когда смог сфокусировать взгляд, спиной ко мне стоял здоровый человек. Даже не человек, гигант, богатырь, гора мышц. Он стоял в окружении трёх волков. Один волк обернулся ко мне, и угрожающе зарычал.

*«Крис Скала Джонсон / 172 уровень / Горный Варвар-следопыт»*

4880 единиц жизни! Как с таким можно справиться?

– ...Это ваш выбор. – Услышал я окончание разговора. – Вы мне не нужны, я заберу только вашего парня. А если решите остаться с ним, я заберу и вас, и сделаю своими шавками.

Заберу? Куда? Я нужен ему живым? Зачем?

Я выстрелил ему в затылок, надеясь пробить усиленной стрелой. Но стрела врезалась в, на миг возникшее, защитное поле. Да что за поле такое, оно что, всё время в активном состоянии?

Волк дёрнулся в мою сторону, но рука хозяина тут же остановила его жестом, он даже не обернулся на меня. Ну и ладно. У твоих волков тоже есть защитное поле? Попробую фокус Эль, и попытаюсь выстрелить дважды. Волк снова зарычал, видя мои приготовления. Рычи, рычи. Хозяин команду не давал.

Сев поудобнее, я воткнул стрелу в землю перед собой, вторую наложил на тетиву. Здоровяк даже не пошевелился, слишком уверен в своём навыке. Что это может быть? Защита от удара сзади, защита от холодного оружия, неуязвимость как у Ник, только гораздо длиннее по времени? Не может же это быть совершенная защитная сфера или бесконечная неуязвимость, должен быть хоть какой-то минус. Например, вероятность срабатывания 95%, время действия 5 минут?

Девчонки молча стояли и, насупившись, смотрели здоровяку прямо в лицо. Я выстрелил дважды, первая стрела попала в лоб волка, а вторая вошла в открытую пасть, заставив хищника испугаться и отступить. Оставшиеся звери, не слушая команды хозяина, бросились ко мне.

Гигант обернулся, нахмурился и потянулся за огромным мечом, висевшим у него за спиной. Тяжёлым шагом он направился ко мне, и я успел выстрелить в него из лука, стрела,

неожиданно, воткнулась в плечо. А вот стрелы Эль не смогли поразить его в спину, снова. Значит, я угадал, у него какая-то защита от ударов в спину. Хотя, в начале, была ещё и защита спереди, но она точно давно закончилась. Дальше размышлять у меня не осталось времени. Два волка одновременно вцепились мне в ноги, дёрнули несколько раз, и потащили по земле.

– Как хотите! Я давал вам выбор. – Услышал я громкий бас нашего противника.

С их стороны до меня донеслись шум сражения, звуки мечей, и ругающийся голос Ник. Я попытался отбиться от волков, но они отскакивали от меня на секунду, а потом снова хватали за ноги и тащили.

Ступор.

У меня есть три секунды. Я выдернул штанину из пасти замершего волка, и встал на ноги. Быстро приблизился к раненому, и добил его. Со вторым волком успел справиться как раз до окончания ступора. Несколько ударов по самым мягким и незащищённым местам и он падает на землю.

Девчонки тоже воспользовались передышкой, и кинулись на врага. Ник в ближний бой, Эль с дистанции. За три секунды они снесли ему примерно десятую часть здоровья. Мало!

Здоровяк начал отмирать. Рассердился, ускорился раза в три, что для его размера выглядело очень впечатляюще. Размытой молнией проскочил мимо Ник, и подскочил к Эль, ударом локтя отправив её в короткий полёт, развернулся, и

молниеносным движением за долю секунды вернулся к Ник. С ней он церемониться не стал.

Размахнулся мечом, и нанёс за пару секунд, наверное, с десяток ударов, с такой скоростью, что его движения смазывались в одно. Как она выстояла, я не знаю, но она всё ещё стояла на ногах. Я присмотрелся, Ник стояла как ёж, вся в шипах. Толстые шипы разной длины от пяти до десяти сантиметров, расположены не так близко друг к другу как у зверька, но их было достаточно много, и они были везде, кроме головы. И здоровья она потеряла не так уж и много. А вот здоровяк стоял и с удивлением смотрел на неё. Его здоровье опустилось ниже половины, гораздо ниже.

– За что не люблю маленькие уровни, – с кислым выражением лица произнёс он, – так это за непредсказуемость их навыков. Вроде, обо всех ваших способностях мне доложили, невидимость, неуязвимость, скорость, паралич. Но стоило вам взять очередной уровень, и вы получили неизвестные мне навыки. Да ещё и такие интересные. Я сам себе нанёс урон, поранившись о твои шипы. Хитро!

Точно! У меня ведь была Удача. Новый навык, который я ещё не испытывал.

Он смотрел на Николь и не атаковал. Ждал, когда её шипы исчезнут.

– Моё предложение всё ещё в силе. – Обратился он к ней. – Ты мне нравишься, из тебя выйдет хорошая волчица. Немного перевоспитаю тебя, и будешь служить своему Гос-



подину. Мне.

Ник не стала ничего отвечать, занесла меч и молча рванула в атаку. Эль снова выпустила несколько огненных стрел, а я просто активировал свою Удачу, и приблизился к нашему противнику, заходя со спины. Лисёнок дождался моей команды и атаковал вместе со всеми. Мы навалились на здоровяка вчетвером.

Он ухмыльнулся, но улыбка померкла, как только он споткнулся и потерял равновесие. Стрела черкнула его по щеке, оставив красную полосу, вторая стрела вонзилась в висок. Ник успела ударить его дважды в грудь, он попытался парировать удар, но неудачно врезал мечом в своего же волка, перерубив того на две равные части. Я атаковал сзади. Первый мой удар отразила его защита, второй удар уже прошёл свободно и я, наконец, вонзил ему клинок в спину и провернул. Ещё два удара прошли с таким же переменным успехом.

– Не переживай. – Сказал я ему поучительным тоном. – Тебе просто не повезло с нами. Подкачайся ещё и приходи.

Ещё несколько наших атак со всех сторон, его неудачные попытки закрыться, и его удивленное лицо, понимающее, что ему действительно просто не повезло.

В руке гиганта возникает рунная карта, которую он бросает в землю. Через секунду в земле возникает воронка телепорта, вот только сбежать он не успевает. Слишком поздно опомнился. Мы одновременно атакуем, пытаюсь не дать ему

уйти. Его жизни обнуляются, как только он заносит ногу над порталом, и в портал уже падает его мёртвое тело и исчезает в нём. Мы каким-то чудом или благодаря невероятной удаче, победили.

Интересно, а точка возрождения у него теперь будет возле места гибели, или возле тела?

– Что за навык ты использовал в конце? – Поинтересовалась подошедшая Эль.

– «Удача. Ваши враги начинают спотыкаться и промахиваться на ровном месте. Время действия 30 секунд.» – процитировал я. – Вышло прямо дословно. Он и правда споткнулся и промазал.

– Ещё и его навыки действовали с минимальным шансом срабатывания. Защита работала через раз, а ловкость снизилась в разы. – Добавила Эль. – Хороший навык. Долгая перезарядка?

– Долгая. Пять часов.

– Жаль. Но тоже ничего. Это лучше чем навык Некрасивый. – Она улыбнулась мне.

Долго они ещё будут подкалывать меня с этим навыком?

– Кто это такой? Чем мы ему не понравились? – Задал я давно мучавшие меня вопросы.

– Ты не слышал разговор с начала?

– Был занят отдыхом у дерева, куда он меня отправил. – Почесал я шишку на голове. – Думал, что улечу на перерождение от одного его удара. Здоровый, скотина!

– Он знал, что это лучшая дорога для бегства из города, и что мы легко уйдём от охотников и слежки. – Николь решила вкратце пересказать мне полученную информацию. – Вот он и дожидался нас здесь. Ещё и рассказал, что за твою шкурку, вернее за твоё обнуление, ему солидно заплатят как игровыми, так и реальными деньгами. Собирался засунуть тебя на какую-то локацию с одной точкой возрождения, и несколько раз убить, потратив все твои жизни, и заставив начать игру заново с увеличенным штрафом на опыт. Как он выразился, это просто бизнес, никаких маниакальных желаний у него нет, и он хороший парень. И щедро предложил нам войти к нему в группу.

– Это я уже слышал. Но там, по-моему, прозвучало немножко не так. Равноправными партнёрами в группе вы бы не стали. – Я усмехнулся.

– Это да. – Ник улыбнулась в ответ. – Поэтому, пришлось выбирать тебя. А так он, конечно, был симпатичнее.

– Ну, ещё не поздно. Можешь дождаться его здесь и обсудить это. – Связвил я.

– Хит! Ну ты чего, обиделся? – Брони Николь удивлённо стали ёлочкой. – Я же просто пошутила, это нервное. Я думала, он нас всех приберёт.

– Ладно, проехали. Давайте быстрее сматываться отсюда. – Я с грустью взглянул на закрывшийся портал в земле. Гад, даже не дал нам помародёрствовать немножко над его трупиком.

– Ага! Валим отсюда!

# Уровень 70

*«Поздравляем! Вы достигли 70 уровня»*

*«Три навыка на выбор:*

*Вас предали друзья, Вам лгали. Но Вы не пали духом и приняли это достойно.*

**Правдолюб** – активный навык. На расстоянии вытянутой руки от Вас люди не смогут лгать. Время действия 3 минуты. Перезарядка 24 часа.

*Внимание! Действие этого навыка так же распространяется и на Вас.*

*У Вас получается шпионить за другими.*

**Шпион** – активный навык. Ваш слух усиливается в 10 раз. Вы можете выбирать цель или направление для прослушивания. Время действия 2 минуты. Перезарядка 2 часа.

*У Вас по-прежнему хорошо получается сражаться в темноте или не видя противника.*

**Ночное зрение** – пассивный навык. Ночной мрак для Вас больше не проблема. В темноте Вы видите так же хорошо, как и днём.»

Так... Теперь давай вспомним, что я обещал себе в прошлый раз. Не брать новые навыки, а прокачать старые! Неви-

димосьт меня очень выручает, её нужно прокачивать. И если без Шпиона и Ночного зрения я обойдусь, то Правдолюбом система снова сбивает меня с намеченного курса. Встроенный Детектор лжи. Не буду говорить, что всегда мечтал об этом, но как раз сейчас мне нужно задать некоторые вопросы и получить на них честные ответы, мне нужен этот навык. Теперь вопросы Коле можно будет задать не переживая о лживых ответах. Или сработает Правдолюб, или Чтец, но ответы я получу. И шансов на это у меня теперь намного больше.

*«Хитрый Лис Яр / 70 уровень / Человек-Охотник»*

*Сила – 18*

*Ловкость – 41*

*Выносливость – 14*

*Здоровье – 1080 единиц*

*Жизни – 3 шт.*

*Уникальные навыки:*

*Регенерация уровень 1*

*Убийца великанов уровень 1*

*Питомец уровень 1*

*Усиление стрел уровень 1*

*Невидимость уровень 2*

*Некрасивый уровень 1*

*Пугающий уровень 1*

*Лечение союзников уровень 1*

*Скорость уровень 1*

*Чтец уровень 1*

*Удача уровень 1*

*Правдолюб уровень 1*

*Питомец.*

*Вид – Лис Шибу*

*Кличка – Лис*

*Уровень – 28»*

Мы в ускоренном темпе прошли несколько километров. Вышли из леса, дошли до реки, вернулись по ней чуть назад и сменили направление. Теперь мы двигались на юго-восток по степи, и могли видеть преследователей издали, прятаться на открытом пространстве им было негде. Надеюсь, этими нехитрыми и примитивными способами мы сможем сбить преследователей со следа.

– Интересно, проход в локацию с карты Прорыва всегда открывается как трещина в скале? – Задал я возникший у меня в голове вопрос.

– Нет. – Тут же откликнулась Эль. – На форуме пишут всякое. Есть и дыра в земле, подводный проход в озере, пещера за водопадом, зыбучие пески, которые засасывают и выбрасывают игроков уже в локации. Много вариантов. И наш вариант со скалой самый заметный. То ли нам так не повезло, и наши локации все заметные, то ли это просто сов-

падение, и следующая точка на карте уже будет совсем другая. Нужно будет проверить как-нибудь.

– Вот сейчас и проверим. – Тут же предложил я и достал карту.

Николь сразу придвинулась поближе и ткнула пальчиком в ближайшую отметку.

– До этой точки всего... – Она задумалась и огляделась. – Да она практически у нас под носом. Проверим? Да и спрятаться там можно на пару дней от преследователей.

Я посмотрел на Эль, зная, что она не большая любительница таких походов в неизвестность.

– У нас есть провизия, руны, и мы неплохо справлялись до этого. – Перечислил я. – Если это будет снова скала, мы не будем входить, на выходе нас могут ждать. А если что-то незаметное, сделаем пару кругов, запутаем следы, и прыгнем внутрь.

– Хорошо. Разумный план. – Эль кивнула и тоже заглянула в карту, проверяя направление и расстояние. – Нам туда.

Она двинулась вперед, мы следом за ней. Через двадцать минут мы спустились с холма в небольшой овраг и остановились. Карта показывала, что мы достигли точки назначения.

*«Вы находитесь в точке прорыва существ из другого Мира.*

*Вы хотите активировать проход и уничтожить незваных гостей?»*



«Да/Нет»

Да.

Перед нами замерцал прозрачный портал. С обратной стороны виднелась зелёная долина, леса, ухоженные квадратные поля. Странное место для обитания монстров. Они там огороды держат, или просто напали на какую-то деревушку? Я переглянулся с девочками.

– Самый подходящий вариант, прямо как на заказ. – Прокомментировала Эль. – Если за нами идут преследователи, наши следы оборвутся здесь, и они решат, что мы ушли порталом в город. Поиски перенесут в ближайшие города, а мы спокойно отсидимся день-два там.

Не сговариваясь, мы сделали шаг вперёд и прошли через податливую прозрачную мембрану. С тихим бульком, проход закрылся за нашими спинами. Вот мы и в безопасности. По крайней мере, от наших преследователей.

*«Внимание!*

*Вы ступаете на неизведанную территорию. Вы открыли уникальное место. Ни на одной карте оно больше не отмечено!*

*Отсюда нельзя выйти до полной победы или поражения.*

*Сюда нельзя войти, проход снова откроется только после вашей победы или поражения.*

*В случае вашей гибели, вы возродитесь за пределами этой территории, за чертой прохода.*

*Нельзя воспользоваться телепортом или навыком перемещения.*

*Только умерев или победив всех врагов, вам откроется путь домой.*

*Срок на прохождение – 3 дня.*

*Через три дня монстры получают жажду крови и знание о вашем точном нахождении.*

*Их жажда не утихнет, пока они не найдут и не разорвут вас! Спрятаться от монстров не получится!»*

Я снова посмотрел на эльфийку. Опять эта ловушка, из которой не выйти просто так. Странная у нас способность, находить себе приключения и неприятности на ровном месте. Хотя, пока нам удавалось их все безопасно пройти и преодолеть. Эль молча пожала плечами, как бы говоря, не в первый раз, уже проходили через это. Ну и хорошо. Кажется, мы все начинаем привыкать к этому.

А ведь тут не только ухоженные поля. Там дальше протекает речка, на ней небольшой мостик, рыбацкий маленький пирс, несколько лодок, а ещё дальше маленькие ухоженные домики и огороды. Обычные домики и самые обычные огороды. И люди. Тоже самые обычные. Кто-то носит вёдра, кто-то косит траву, кто-то рубает дрова. Они нас ещё не заметили, далековато, если не смотреть в нашу сторону специально, да и заняты они были все поголовно, но мы могли прекрасно их разглядеть.

– Ну и где здесь страшные и опасные монстры? – Озвучила вслух общие мысли Ник.

Я посмотрел на Эль, она на меня. Понятно. Ответов ни у кого нет.

– Пойдём и глянем поближе? – Предложил я и направился в сторону деревеньки, не дожидаясь ответа.

Как ни странно, первого жителя мы прозевали.

– Здоровеньки булы! – Окликнул нас голос со спины, как только мы вышли на дорогу и прошли мимо большого стога сена.

Мы не сговариваясь, дружно схватились за оружие и обернулись.

– Тю! И чого вы таки нервови? – Спросил тот же голос, но слегка с обиженной интонацией.

*«Хлопец Васыль 96 уровень. 2040 единиц здоровья»*

Светловолосый парень в белой рубашке с орнаментом на груди и в серых льняных штанах. Никакой агрессии с его стороны, только лёгкая и приветливая улыбка. Он скатился с вершины стога, приземлился на ноги, обтрусился и протянул мне руку для приветствия.

– Васыль!

– Яромир! – Автоматически представился я своим настоящим именем и пожал протянутую руку.

– З якою метою до нас завиталы?

– Что? – Переспросил я.

– Москали? – Вместо ответа снова задал вопрос парень.

– Что? – Снова повторил я как попугай. Не то чтобы я не понимал, просто ждал от него чего-то другого.

– А! Никакой с вами самобытности! Вот как отыгрывать образ с такими неблагодарными зрителями? – Он махнул рукой в нашу сторону, и уже на внятном русском, громко и отделивая каждое слово, как будто разговаривая с глухими, повторил: – Говорю, с какой целью к нам пожаловали?

– А! Да мы тут мимо шли, увидели ваше село, решили заглянуть. Есть что-то интересное у вас?

– И не надо так орать, мы не глухие! – Встряла между нами блондинка.

Василь хмыкнул и перешёл на обычную речь:

– Речка, рыбалка, самогон, сало, баня, борщ, девчата. Интересуют?

– Возможно. – Неуверенно и растерянно подтвердит я. – Или, может, нужна помощь, монстры беспокоят, волки телят воруют, ведьмы ночью над домами летают, спать мешают?

– Да, вроде нет ничего такого. У нас всё тихо и мирно. – Он задумчиво почесал затылок. – Но это вам лучше к нашему старосте подойти, он всё знает. Самый большой дом в центре села, мимо не пройдёте.

– Спасибо! – Поблагодарил я его и, развернувшись к девочкам, спросил у них: – Вы что-нибудь понимаете? Это должна быть локация с монстрами. Или не так?

– Так. – Тихо подтвердила Эль, косясь мне за спину.

Я тоже обернулся. Василий уже отошёл к своему стогу сена, и пытался забраться на него. Получалось у него не очень, стог рассыпался под его весом, он просто перебирал ногами на месте и не мог забраться, тихо о чём-то ругаясь.

– Может это село оборотней, и они ночью превращаются в огромных монстров. – Выказала версию Ник.

– Или староста что-то знает и даст задание, может быть и такое. – Добавила Эль. – А Василий просто сено собирает и показывает дорогу, на этом его функционал заканчивается.

– Тогда идём к старосте, чего стоим! – Я снова двинулся вперёд, девчонки за мной.

Лисёнок фыркнул в сторону леса, посмотрел на меня, отпрашиваясь, и я отпустил его.

Дом старосты найти было не трудно. Вот только смущали местные жители, пока мы шли через село. Они не были агрессивны, не выказывали недовольства или неприязни, а совсем наоборот. Каждый встречный приветствовал нас, улыбался. Пару раз нас приглашали зайти в гости, обещали угостить горилкой, парным молочком и мёдом. Одна тётушка, глядя на моих спутниц, всплеснула руками, обхватила в ужасе свои щёки руками и обратилась ко мне:

– Какие же они у тебя худые! Так и хочется накормить! После старосты, зайдите обязательно ко мне, я как раз обед приготовлю. У меня сегодня бограч, вареники з картоплею, гречаники, драники и квашеная капуста. Маловато, привычно, но я гостей не ждала. Придётся до сусидки за молоком

збигаты, а меда та хлиба у мэнэ и так хватает.

От волнения она периодически переходила на свой “родной” язык, но потом спохватывалась и поправлялась. Мы не стали отнекиваться, и дали слово зайти чуть позже. Кажется, ей полегчало после наших обещаний, и она резво, для своих габаритов, развернулась и побежала в сторону соседнего дома.

– Откуда она знает, что мы ищем старосту? – Шёпотом спросила Ник.

Я лишь пожал плечами. Может у них тут коллективный разум, или догадалась. Тут выбор-то небольшой, куда могут первым делом направиться новенькие. Не важно. Меня другой вопрос беспокоил.

– Как я понимаю, это не игроки. Верно? – Озвучил я его вслух. – Не живые люди.

– Верно. – Отозвалась Эль.

– Это монстры, или местные обитатели? Если это не реальные игроки, как их правильно называть? И почему они так сильно похожи на настоящих людей?

– НПС – неигровой персонаж, персонаж, которым управляет не игрок, а компьютер. Это боты, персонажи управляемые игрой, системой. Как монстры, волки или моры, только с продвинутыми функциями. Очень продвинутые и умные боты. Поэтому, и не отличить. Да и кониварвары тоже были почти такими же, только здесь больше социальной составляющей, они живут тут, общаются, выращивают урожай и до-

машинный скот.

– Понятно. Встречал парочку таких на старом заброшенном хуторе, только они были не такие мирные.

– А эти чересчур мирные. – Добавила Ник. – До тошноты. Нам нужно зачистить локацию, а они тут все милые и приветливые. Как нам с ними сражаться, если они такие?

– Может и не придётся, сейчас у старосты всё узнаем. Вот и большой дом. – Я кивком указал на большой белый дом с соломенной крышей и маленькими окнами.

Возле дома на лавочке в тени большого дерева, сидел обычные пожилой и усатый мужичок, даже скорее старичок.

*«Староста Петро 114 уровень. 2480 единиц здоровья»*

Местный босс? Непонятно. Очень всё странно.

– Добрый день! – Поздоровались мы почти дружно, подойдя ближе.

– И вам Добрый! – Отозвался староста спокойным и приветливым тоном.

Он оглядел нас, слегка прищурившись, достал откуда-то из широких штанин самокрутку, прикурил и выпустил в нашу сторону облако дыма.

– Вы к нам с какой целью пожаловали? Отдохнуть, али просто мимо проходили?

– А можно просто отдохнуть? – Загадочно поинтересовалась Ник, вылезла из-за моей спины и бесцеремонно присела к старосте на лавочку. – Никто нас не прогонит, не обидит?

– Ну, коли вы не будете тут безобразничать, никто вас не

обидит. Но не более трёх дней. Гостей у нас любят, но как говорится в народе «В первый день, гость – золото, второй – серебро, третий – медь», или «Гость как рыба. Через три дня начинает попахивать». – Он усмехнулся себе в усы.

– Есть гости, которые и за неделю не портятся, а есть которые сразу с «запашком». – Не согласился я.

– Это да. – Подтвердил Петро и засмеялся. Утерев выступившие от смеха слёзы, продолжил: – Надеюсь, вы к первым относитесь, но всё одно, через три дня лучше вам идти дальше. А вернуться потом всегда можете, если вам у нас понравится.

– Может вам помощь какая нужна? Волки в лесу шалят, летучие мыши покоя не дают, ещё какая напасть имеется? – Снова поинтересовался я.

– Вроде, нет. – Староста задумался. – Были волки, но мы и сами с ними справились. Неделю назад появились какие-то бродяги, напали на наших жинок, женщин. Но мы им быстро показали, как и в чём они не правы.

Учитывая их уровни, даже не сомневаюсь в этом. Самым маленький уровень, который я видел, это 91-й. А проходя мимо кузни, заметил там парочку здоровых ребят, 120-го и 129-го уровня.

– А так у нас мирно и тихо, обычно. – Закончил дед Петро. – Так что вы не переживайте, никто вас не обидит. Можете на речку сходить, грибы пособирать, или ягоды в лесу. Опасных зверей у нас тоже нет.



– Спасибо! – Задумчиво проговорил я. – А остановиться где здесь можно? И чем платить за гостеприимство?

– За гостеприимство не платят! Это от чистого сердца и бесценно! А остановиться можете у бабы Вали. – Он рукой махнул в сторону дома, возле которого мы беседовали с тётушкой, зазывавшей нас в гости. – У неё много места, вас поселит без проблем. Она одна живёт, скучно ей, так что гостям будет только рада.

Попрощавшись со старостой, мы вернулись к дому тётки Вали. Не успели дойти до ворот, как из дома выбежала хозяйка, ругнулась на своего пса, загнала его в будку и, открыв калитку, взяла девчонок под локотки и потащила их в дом. Мне ничего не оставалось, как молча следовать за ними.

Не меньше часа нас пичкали домашними заготовками, полили жирным домашним молоком. Не думал, что в меня может столько влезть. А на мои робкие попытки отказаться от очередной порции, тётушка делала строгое лицо и приговаривала:

– Да как так? Ты же только пару вареничков съел. Они же совсем маленькие. Да мой трёхлетний внучок больше ест. Давай-давай! Не привирай. Лучше ешь и не отвлекайся.

И то, что один вареник больше моей ладони, её ничуть не смущало.

Не знаю, как справлялись девчонки, но я еле выполз из-за стола. Надеюсь, в этом мире ожирение мне не грозит. Хозяйка тархтела без умолку, и мне даже стало казаться, что

это их секретное оружие, или такая тактика ведения войны. Они заманивают путников в дом к этой тётке, и она закармливает и забалтывает всех до смерти.

Но, несмотря на мои подозрения, никаких побочных эффектов от обжорства я не чувствовал. Меня не пытались отравить, усыпить или напасть на меня из-за спины. А нескончаемая болтовня тётушки, слегка раздражала только меня, наверное, да и то только в самом начале. Девчонки слушали её с интересом, задавали вопросы по теме, и что-то там увлечённо переспрашивали.

Через час я уже знал всех селян по именам, всех их детей и внуков. Как Макар на прошлой неделе чуть не утонул в колодце по пьяни, а пастух Матюша потерял двух коров, и ему прилетело за это от баб. Как соседка вырвала у тётки Вальки всю морковку ночью, а она отомстила ей позавчера, выкопав картошку. И как они следующей ночью встретились в темноте на огороде, пытаясь снова что-то выкопать друг у дружки, поругались, а потом сразу помирились.

Девчонки смеялись и требовали новых сплетен. А я, наконец, твёрдо решив, что я самодостаточный и взрослый мужик, и баба мне не указ, выполз из-за стола, и с помощью сжалившейся надо мной тётушки, вышел во двор и прилёг в тенёчке на гамаке. Заботливая хозяйка принесла мне кувшин колодезной воды и нежно укрыла меня пледом. Сопротивляться я не стал. А она вернулась в дом, откуда ещё не меньше часа раздавались громкие девчачьи разговоры и звонкий

смех. Откуда-то появился мой лисёнок, с заметно округлившимся брюхом.

– Бедняга! И тебе досталось? – Посочувствовал я ему. – Как я тебя понимаю.

Я свесил руку, чтобы потрепать его по голове, но не дотянулся. Он подошёл ближе, пытаясь достать до моей руки и подставить голову, но тоже решил, что для его состояния это чересчур сильные физические нагрузки, и просто завалился на травку в тени моей руки. Я погладил воздух над его головой, и мы молча решили, что это засчитывается.

Хорошо тут у них. Тихо и спокойно. Вот только не пойму, в чём фишка. Что нам тут делать? Есть, конечно, догадка, что ночью нам предстоит та ещё работёнка. По любому, что-то должно случиться этой ночью, не может быть так всё просто. А значит, нужно вздремнуть, пока есть такая возможность. Мысленно согласившись со своими выводами, я задремал.

– Он дышит вообще?

– Вроде. Но точно не уверена.

– Зажми ему нос.

– Я сейчас зажму кому-то! – Ответил я и открыл глаза.

Не знаю, сколько я проспал, но чувствовал себя отдохнувшим. Огляделся. Лисёнка рядом не было, но вместо него рядом со мной на травке сидели Эль и Ник.

– Вас выпустили, наконец? – Поинтересовался я.

– Ага. Тётушка побежала корову доить. Мы хотели с ней попроситься, но она пообещала взять нас в другой раз. – Ответила Ник. – Никогда не видела, как доят корову, представляете!

– Представляю. У вас хоть коровы ещё есть настоящие? Или всё делаете в каком-нибудь синтезаторе пищи? – Мне действительно было интересно, как обстоят сейчас дела с этим в реальном мире.

– Пф-ф-ф. – То ли фыркнула, то ли вздохнула блондинка, но так и не ответила.

И как понимать этот ответ? Снова всё придётся узнавать самому. И я обязательно узнаю, даю слово!

– Какие у вас мысли по поводу всей этой ситуации? – Задумчиво спросил я, положил голову на закинутые руки и уставился в голубое небо.

– Ночью что-то будет. Точно вам говорю! – Ник придерживалась того же мнения, что и я.

– Эль? – Обратился я к задумчивой брюнетке.

– Не знаю, что будет ночью, но странно всё это. Вот представим, что ночью ничего не случится. Что дальше? Задание в этой локации какое? Зачистка. «Отсюда нельзя выйти до полной победы или поражения». – Процитировала Эль. —

Значит, нам в любом случае нужно зачистить мирную деревню, убить мирных жителей, тётушку, старосту и детей. Я видела здесь несколько детей. Я на такое не пойду! Это локация для истинных отморозков или для людей без принци-

пов. Ну, ещё для тех, кто не вжился в игру, и считает всё происходящее вокруг обычной цифрой. Я так не смогу. Простите, ребята.

– Есть ещё вариант. – Напомнил я. – Они через три дня станут агрессивными, тогда мы сможем защищаться. Правда если они придут всей толпой, нам не выжить и пяти минут. Уровни у них будь здоров. А в селе не меньше сотни человек, может и больше.

– Если они не оборотни, и не нападут первыми исподтишка, я не буду с ними драться. – Как заведённая, повторила Эль.

– Никто не будет. – Ответил за всех я.

– Не обязательно. – Ник задумчиво наморщила лоб. – Есть ещё вариант. Могут появиться монстры, и наша задача защитить эту деревню.

– Скорее, это они нас будут защищать. – Эль помотала головой, откидывая такой вариант. – Напомнить их уровни? Если на них нападут монстры, то это должны быть 150-ые уровни. Или легион монстров, тогда уровни могут быть и поменьше. Опять же, чем мы сможем помочь? Ничем.

– Ладно, что гадать. Дождёмся ночи и всё узнаем. – Я сорвал высокую травинку, сунул её в рот и пожевал. Прислушался к себе. – А там осталось что-то поесть? Что-то я проголодался.

Девчонки переглянулись между собой и засмеялись. Ник протянула руку в сторону Эль и потерла пальцы между со-

бой. Эль тяжело вздохнула, полезла в карман и положила пять золотых на ладонь блондинки. Кажется, они на что-то спорили, и я точно был непосредственным участником их спора. Интересно, на что они спорили?

– Так что там с едой, а? – Повторил я свой вопрос.

До вечера я успел ещё дважды поесть, чему тётя Валя была только рада. А вот я пребывал в лёгком недоумении. Меня мучило два вопроса, откуда у меня такой аппетит, и куда оно в меня всё вмещается. Наверное, чистый деревенский воздух способствовал нагуливанию аппетита.

До конца дня мы успели обойти село, которое состояло из 26-ти домов, поздороваться со всеми жителями, встретить местную детвору, которая поглядывала на нас с опаской, и спуститься к реке. Купаться мы там не стали, хоть и очень хотелось. Только понимание того, что в момент купания мы будем наиболее уязвимы, останавливало нас.

Но у речки мы просидели долго, и дед Тарас, местный рыбак, увидев нас скупающими возле реки, притащил нам несколько своих удочек, и рассказал как за ними правильно следить, и что делать, когда начнёт клевать. Это чтобы мы просто так не прохлаждались, а сидели с пользой, как он сказал. Мы были не против, и девчонки умудрились даже выловить несколько мелких рыбёшек.

– Для первого раза нормально. – Сказал дед Тарас, почти не поморщившись, и пригласил в гости на рыбную юшку.

Наверное, не хотел расстраивать юных ры... ры... рыба-

лок... рыбачек... Как-то так. А вот на меня посмотрел молча и лишь покачал головой. Я точно его разочаровал. Ну и ладно.

– Красивое небо. Такое низкое. Кажется, до него можно рукой дотянуться. – Заметил я, лежа на вершине стога сена. Или соломы? Не скажу точно, но стог был приличного размера. – Сегодня полнолуние.

Хотя девчонки и так видели огромную луну на полнеба, висящую прямо над нами.

– А я говорила! Не всё так просто здесь! – Ник лежала на расстоянии вытянутой руки слева от меня, но после замечания о полнолунии, и намёке об оборотнях, подвинулась ко мне вплотную.

Эль посмотрела на неё подозрительно, но ничего не сказала.

– Что? Я просто боюсь оборотней. Правда! – С невинным видом ответила блондинка на немой вопрос подруги.

Что между ними происходит, непонятно.

Как хорошо, что здесь нет комаров! Ненавижу этих мелких паразитов! Вот как так? В моё время, когда люди путешествовали по космосу, изобрели виртуальный мир, лекарства от смертельных болезней и вирусов, но так и не смогли найти средство от комаров. Вернее, средства были, но комары приспособивались к ним гораздо быстрее, чем их изготавливали крупнейшие корпорации.

Каждый раз, выбираясь на природу, я обмазывался и за-

ливался разными спреями и мазями, надеюсь, что хоть какое-то средство поможет. Не знаю, может у меня такая сладкая кровь, или просто комары меня не любят, хотя, нет, скорее любят. Но, только почуяв меня, они слетаются всей семьёй ко мне, зовут всех своих родственников, всех друзей, и скорее всего, всех врагов. Ненавижу комаров! И вот здесь, наконец, я получил от них полную свободу! Это не может не радовать. Я посмотрел на лисёнка, который лежал у меня в ногах. Он смотрел по сторонам и не выказывал никакой встревоженности, значит, всё чисто, можно валяться дальше.

– Двенадцать часов ночи. – Снова объявил я текущее время, как и час назад, и два часа. – А ничего не происходит. Где ваши оборотни, вурдалаки, зомби, упыри и лешие?

– Они такие же наши, как и твои! – Эль придвинулась ко мне после моего перечисления видов нежити.

Теперь Ник загадочно посмотрела на подругу, но тоже смолчала.

– Я не против, конечно, валяться так всю ночь и смотреть на звёзды, вот только так и заснуть можно. – Я поёрзал, и лёг поудобнее. – Нужно или пойти пройтись, или разговаривать.

– Не хочу никуда идти. Выбираю разговор. Хит, что ты взял на прошлом уровне за навык? – Блондинка задала не очень удачный вопрос.

Опять ведь осмеют меня или сделают вид, что я совершил величайшую глупость. Как им объяснить, что этот навык мне



очень нужен? Я хочу подловить старого друга и задать ему несколько вопросов, чтобы он не мог мне врать, снова.

– А у вас что за навыки? – Переадресовал я вопрос и решил потянуть время. – Я до сих пор не знаю точно, что у вас есть. Меня то вы давно просчитали, да я и не особо скрывался от вас.

– Хм. – Задумалась Ник на секунду и принялась перечислять: – Воздушный щит, активный – отталкивает магию и всякое разное от меня. Разделение сил, активный – делюсь двумя своими навыками с союзниками. Увеличение жизни, пассивный – увеличивает мои жизни на 85%. Поглощение урона союзников, активный – тут и так ясно. Стойкость, активный – на 10 секунд получаю неуязвимость. Броня с шипами, активный – ранит тех, кто меня атакует и добавляет мне броню на 30 секунд. Снятие негатива, активный – снимает с меня все негативные вражеские эффекты. И Купол тишины, активный – накрывает поле радиусом 7 метров куполом на 60 секунд, из которого нельзя выйти или войти. Можно разделить группу врагов на две части, и разобрать сначала с одними, потом перейти к остальным. Если удачно поставить. Или наоборот, спрятаться на минуту и перегруппироваться, или телепортироваться. Через купол не проходят ни снаряды, ни магия, ни в одну, ни в другую сторону. Это всё.

– Что-то я не видел твоего купола ни разу.

– Долгая перезарядка, берегу на самый крайний случай. Да и получила его недавно.

– Ясно. Эль? У тебя что, если не секрет.

– Магический Щит, Повышенная точность, Повышенная скорость стрельбы, Огненные стрелы, Чувство опасности, Ускорение атаки, Неуязвимость на 10 секунд. – Коротко перечислила эльфийка, хотя и так было всё понятно.

– У тебя два навыка на ускорение атаки?

– Да. Пассивный и активный.

– Интересно. – Протянул я. – Это многое объясняет.

– Ну, и? – Ник уставилась на меня.

– Что?

– Твои навыки мы знаем, кроме последнего. Что ты взял?

– Правдолюб. – Ответил я тихо. – Активный. Люди не могут лгать 3 минуты. Перезарядка 24 часа.

Ник привстала на локте, чтобы переглянуться с подругой, и они засмеялись. Обидно! Так и знал, что будут смеяться.

Смешно, да? А вот так? Я активировал навык. Смех тут же прекратился. Теперь и они тоже обиделись.

– Зачем ты это сделал? – Тут же встрепенулась Эль и отодвинулась от меня. – Это подло и нечестно!

– Почему? Я в таком же положении, на меня это тоже действует, это в условии навыка.

Ответа не последовало. Ник лежала молча рядом со мной, а Эль так же на расстоянии, только скрестила руки на груди.

Молчание затягивалось, я не выдержал и спросил:

– Кому-то не нравится наша компания?

– Нет.

– Нет.

– Нет. – Я тоже ответил вместе со всеми. – У кого-то есть мысли предать, продать, покинуть команду?

– Нет.

– Нет.

– Нет. Ну и отлично. Чего вы обиделись тогда? Как будто я тут у вас собираюсь какие-то секреты или пароли от банковских ячеек выпрашивать. Сами виноваты! Смеётесь надо мной. Я обиделся.

– Прости.

– Прости.

– Замяли. Проехали.

– Ты хотел бросить нас тогда связанных в номере с тремя игроками? – Спросила Ник.

Чего её это так задело? До сих пор помнит об этом. Не понять мне девчонок.

– Нет.

– Я знала! – Выдохнула она с облегчением.

Она знала, но боялась услышать обратное. Рад, что не разочаровал её.

– А у тебя есть жених?

– Нет.

– Знакомый с именем Кристофер, кроме дворецкого?

– Редкое имя. – Она задумалась. – Но, нет.

Три минуты моего Правдолюбя, вроде прошли. Некоторое время все молчали, потом я улыбнулся во весь рот, по-

няв, как это всё глупо выглядит со стороны. Девчонки смотрели нахмурившись, пытаясь понять, что меня так развеселило, поняли, и тоже начали улыбаться, сами того не желая. С обеих сторон я получил по паре лёгких тычков девчачьими кулачками, и мы продолжили болтовню, до самого утра. За ночь никаких приключений больше не было. Лисёнок ответственно нёс вахту до пяти утра, мы не смыкали глаз. А в пять утра закричали первые петухи и село начало оживать.

Нужно было поспать, что мы и сделали, оставив дежурного меня, как самого выспавшегося до этого. Девчонкам хватило пять часов для отдыха, и мы отправились на поздний завтрак. Снова нас накормила радушная хозяйка, потом мы прогулялись по селу, навестили старосту, спросили о новостях, которых не было. Всё говорило о том, что драться здесь нам не придётся, а вот как выбираться из этой локации, идей не было.

Всё остальное время, из трёх выделенных нам дней, мы отдыхали. Рыбачили, купались в реке, дурачились, ходили в лес за грибами, пекли картошку в костре и жарили шашлыки. Познакомились поближе с местными, если не знать, что это боты, а не живые люди, отличий практически нет. Три дня пролетели очень быстро.

Староста, с двумя здоровыми ребятами из кузни у него за плечами, вышел нам на встречу, тяжело вздохнул и сказал:

– Дорогие гости. Вы погостили у нас достаточно, пора и честь знать. Вот вам узелок в дорогу, всего доброго.

Это если кратко. А так, он долго читал нам речь, как рад будет нас видеть снова, как мы ему понравились, и не только ему, но три дня – есть три дня.

*«Ваше время в этой локации окончено»*

*«Вы можете атаковать жителей или признать поражение»*

Высветилось сообщение от системы.

Я зло выругался и сплюнул, чего раньше за собой не замечал, ни ругни, ни плевков. Но очень не хотелось верить в такое окончание нашего отдыха. Если мы признаём поражение, Эль улетит на перерождение и начнёт с нулевого уровня? Скорее всего, это ведь засчитают как гибель. У нас с Ник есть запасные жизни, а вот у Эль их по-прежнему нет. Я посмотрел на эльфийку, она пожала плечами и кивнула мне ободряюще. Да, я помню, атаковать мирных жителей она не будет, да и я не собираюсь это делать. Проще начать игру сначала, чем устраивать здесь резню с теми, с кем жил и общался три дня. Хоть они и не живые, но и я не более живой, чем они. Мы все здесь цифры, даже Ник в какой-то мере, пока не сможет вернуться в своё тело.

– Ты помнишь, о чём мы договаривались, Эль? – Спросила Николь. – Как только возродишься, дай нам знать, где ты, мы сразу к тебе! Если не сможешь связаться, встречаемся в «Бочке», ну или передай весточку через трактирщика. – Ещё раз обняла подругу и посмотрела на меня.

«Атаковать/Признать поражение» – Всё ещё мигала красная надпись в моём интерфейсе.

Странно. Почему у меня надпись, а не у лидера группы? Или каждый из нас должен проголосовать?

«Признать поражение» – Мысленно выбрал я и меня окутал воздушный водоворот.

Хм... Или воздушный водоворот правильно называть «воздухорот...», «воздуховорот». Да, как-то так.

Мы очутились за пределами локации, именно там, где и стартовали три дня назад. Небольшой овраг, вокруг никого. Эль стояла рядом, и была совсем не нулевого уровня.

*«Внимание! Ни один мирный обитатель локации не пострадал. Вы отдохнули от войны, Ваше духовное равновесие восстановлено.*

*Вы получили бонус. Запас жизни увеличен на 50% сроком на 3 дня.*

*Вы получили бонус. Перезарядка навыков уменьшена вдвое сроком на 3 дня.*

*Вы получили бонус. Вы не потеряли дополнительные жизни при поражении на этой локации.»*

Наша команда дружно выдохнула.

– И в чем тут бонус? Вернули то, что и так было нашим! – Проворчала Ник, прочитав последнюю строчку вслух. – Блин, блин! Я была на 99% процентов уверена, что это такое

испытание, и нам дадут за мирное прохождение большой и жирный бонус, легендарный артефакт как минимум, каждому. Просто, не хотела говорить это вслух, чтобы не сглазить. Но нет, получите обратно жизни, и небольшой бонус на здоровье.

– Получается, бонус равен времени, проведённому там. – Задумчиво проговорила Эль. – Это можно использовать. Зашли туда на день или два, вышли с бонусом на такое же время. Хотя, может он работает только за полное время, или меньше процент будет, нужно подумать, или спросить у старосты в следующий раз.

– На самом деле есть ещё три бонуса! – Заметил я и отпустил лисёнка на разведку.

– Какие?

– Ну, мы отдохнули. И теперь мы знаем место, в котором можно спрятаться на три дня, и нас никто не найдет и не достанет! Локация закрытая, много таких мест вы знаете?

– Точно! – Оживилась блондинка. – Таких мест очень мало. А если их мало, то это автоматически переходит в разряд редких и уникальных вещей! И об этом месте знаем только мы. И даже если оно нам не нужно, это можно всегда выгодно продать!

– И мне даже дали немного опыта, хватило перейти на следующий уровень. – Закончил я перечисление бонусов.

Теперь осталось продумать маршрут. Как-то мы не были готовы к такому. Нужно было обговорить заранее, куда дви-

гаться дальше, а мы только распланировали один вариант, как действовать после смерти Эль.

– О! Я же говорил, что они рано или поздно здесь появятся. – Раздался незнакомый голос сверху холма. – Не зря деньги потратили на сигналку. Какая милая картина, все в сборе!

Два игрока закованных в тяжёлую броню со щитами в руках, легко спускались к нам с холма. Один держал в руке огромный меч, при этом, совсем не напрягаясь, второй игрок держал такую же, гипертрофированную булаву. 124-й и 127-й уровень, не так уж и страшно. Сзади них всё ещё мерцал открытый портал, через который они вышли, и из которого начали выходить новые лица.

Вот теперь всё становится сложнее. Пятеро игроков от 115-го до 127-го уровня. Два танка, закованных в броню, не сбавляющие темп, продолжали двигаться в нашу сторону, а тройка игроков в обычных одеждах осталась на вершине холма, разойдясь в стороны друг от друга, чтобы не кучковаться. Готовятся атаковать. Понятно, не для дружеской беседы они пожаловали, и потратились на портал и маячки.

Один из вражеских магов на холме, развёл руки в стороны и прямо из него начали выходить призраки, или астральные копии мага. Они завертелись вокруг него, и ринулись в нашу сторону, набирая скорость. Полупрозрачные тела парили над землёй, оставляя тёмные завядшие следы там, где они прикасались к траве. Разинув свои пасти и издавая какой-то противный вой, армия призраков атаковала нас. Эти даже не



стали с нами разговаривать, решили сразу атаковать.

Невидимость. 30 секунд.

Снова испытанная тактика. Оставлю двух бронированных игроков девчонкам, а сам зайду со спины к магам на вершине. Посмотрим, кто там такой хитрый. Я ускорился и почти успел рвануть вверх, но мои ноги перестали слушаться и застряли на месте.

*«Ваши ноги парализованы на 30 секунд. Вы не можете двигаться.»*

Отлично! Не только я умею обездвиживать противников. И в отличие от моих трёх секунд, этот маг держит врагов на месте гораздо дольше. Две группы призраков атаковали девчонок, третья группа мечется в поисках меня, но не может найти. Пока невидимость помогает, вот только не так, как я рассчитывал. Изредка, случайно один из призраков проносится рядом, или даже сквозь меня, обжигая как медуза, и нанося небольшой урон. Небольшой, но неприятный, и если бы они меня видели, урон был бы чаще и гораздо неприятнее.

Я посмотрел в их сторону девушек. Николь держится, с таким уровнем здоровья призраки только слегка щекочут её, доставляя небольшие неудобства. Эль морщится, но выпускает стрелы по магам с сумасшедшей скоростью. Вот кому явно повезло с бесконечным запасом стрел. Девчонки тоже застыли на месте, не только я не могу шевелить ногами.

Слаженная пара бронированных игроков не торопится,

чувствуя своё превосходство в уровнях и количестве, они не спеша спускаются, давая магам сделать часть работы издалека. Просто прикрываясь щитами от стрел, пробираются ближе и ближе. Ещё несколько секунд, и они вступают в бой с Николь, нападая с двух сторон одновременно, и напарываясь на шипы. Что удивительно, призраки тоже ранятся об острые колючки на броне Ник.

Эль переключается с магов, начиная помогать подруге, и здоровье двух их противников в ускоренном темпе начинает снижаться. Уверенности у ребят заметно убавилось, слишком быстро они теряют здоровье.

Я меняю свои клинки на лук и стрелы, моя невидимость всё равно сейчас не спасёт, можно спокойно выдавать своё местоположение, и начинаю стрелять в незащищённые щитами бока наших противников. Кто-то из группы поддержки на холме начинает накладывать защитные и лечащие заклинания на своих бойцов, их окутывают защитные коконы, сразу два, и здоровье нападающих начинает ползти вверх. Теперь девчонки наносят им совсем малый урон. А я стою в сторонке и ничего не могу сделать, мои стрелы просто застревают в их защите. Обидно!

Кто-то из магов призвал метеоритный дождь из камней просто огромного размера. Они накрывают сразу всю площадь, при этом, не нанося урон своим, только нашим. Ну и мне. Рядом со мной падает несколько метеоритов, и сносят приличное количество жизни. Хорошо хоть в темечко не

прилетели.

10 секунд до конца невидимости и до конца моей неподвижности.

Девчонки продолжают сражаться, а я стою в сторонке и просто отстреливаю последние стрелы по магам. Далековато, но несколько стрел попадает в цель. Это всё, чем я могу сейчас помочь. Продержитесь ещё немного, и я приду на помощь!

5 секунд.

3...2...1

Есть!

*«Вы парализованы на 10 секунд. Вы не можете пошевелить даже пальцем»*

Да что же это такое! Я так весь бой простою, теперь ещё и без невидимости.

Замер не только я. Девчонки тоже застыли на месте и не сопротивляются, но через секунду Ник отмирает, и атакует не ожидавших этого врагов, её здоровье резко увеличивается. В мою сторону со стороны магов несётся новая порция колдовства. Нет, я не против, девчонкам и так досталось, просто обидно, как будто я самый «жирный» или самый опасный. Единственное, что могу сделать, подлечить девушек за счёт нанесённого мне урона и активирую Лечение союзников.

В мою сторону сразу летит несколько неприятных вражеских навыков. Светящаяся сфера, зелёный сгусток и боль-

шая банка с зажигательной смесью. Что там именно зажигательная смесь, я понимаю через пару секунд, как только она попадает точно мне в ноги и разбивается о них. Замечаю, что на Эль вражеская магия перестала действовать, она снова двигается в ускоренном режиме, и даже стала чуть выше ростом, как мне показалось. От обычных стрел или ударов она просто уклоняется, сменяет лук на меч, и сближается с нашими соперниками.

Они вдвоём с Ник неплохо противостоят двум серьёзным противникам. Молнию, которую дважды кинул в грудь Эль один из магов, она даже не замечает, и не пытается уворачиваться, она не наносит ей никакого урона. Несколько точных ударов, и первый враг, наконец, падает с обнулённым здоровьем.

Тут же в сторону девчонок летит волна холода, которая замедляет движения только Николь, и следом за ней по земле со стороны магов растекается зелёная лужа, как будто болото, вышедшее из берегов, и девчонки оказываются в этой жиже по щиколотку. Опять страдает и замедляется только Ник. Эль легко подныривает под удар оставшегося противника, перемещается к нему за спину и наносит несколько ударов сзади, снова перемещается, и протыкает его спереди в районе печени, одновременно с Николь. Минус ещё один. А я всё ещё стою и не могу двигаться.

*«Внимание! Ваш уровень здоровье менее 200 единиц»*

Вот и оповещение о падении здоровья более чем на 80%,

я даже и не заметил, и даже не успел подражаться толком.

Успеваю активировать Удачу, но мне она уже не помогает. Надеюсь, поможет девчонкам. Последнее что замечаю, это летящее в мою сторону огромное чёрное марево, черный и плотный сгусток тумана. Картинка перед глазами пропадает. Я падаю на землю и вижу перед собой только чёрный клубящийся пар.

**«Вы погибли»**

*«До возрождения персонажа 59, 58, 57...»*

*«Вам доступны:*

*– Ближайший город к месту вашей гибели.*

*– Возрождение в радиусе 1000–2000 метров от места гибели, в случайной точке»*

Поближе к точке гибели. Может, ещё успею прийти на помощь, хотя на это надежды мало. Может они додумаются отступить. Надеюсь, додумаются.

*«До возрождения персонажа 15, 14, 13...»*

*«Ваши товарищи по команде воскрешают Вас на поле битвы. С Вас не будет списана бонусная жизнь»*

Я открыл глаза на том же месте, где и умер, вернее, чуть не умер. Надо мной склонилось лицо Ник, у неё почти не осталось здоровья, она чудом выжила.

– Живой? – С улыбкой спрашивает она.

– Куда я денусь! А где наши «друзья»?

– Отправились на перерождение. – Весело и беззаботно отшучивается она.

– Подлечись, а то мало ли что.

Ник достаёт две руны лечения. Одну разбивает о свою руку, вторую протягивает мне.

– Я сам. – Отказываюсь и поднимаюсь на ноги.

Моя регенерация и так сейчас заработает, зачем переводить деньги.

Эль обнаруживается недалеко, она ходит по трупам наших недавних противников и собирает всё, что можно собрать и продать. Рядом с ней бегает мой Лисёнок, и внимательно смотрит по сторонам, охраняет. Тоже, как и я, наверное, простоял парализованный и не участвовал в битве. Мы с ним мало чем помогли в этот раз в бою, девчонки справились сами. И неплохо справились!

– Нужно убираться отсюда как можно быстрее. Если они телепортировались сюда один раз, могут сделать это снова, и с подмогой.

– Не смогут. – Успокаивает меня Эль. – Я уничтожила маячок. А если вернутся своим ходом, то без оружия и с магией на перезарядке. Принесут нам ещё немного опыта.

– Хорошо. Куда мы тогда направляемся? Мы так и не выбрали город.

– Руфиан. Город порока. – Неожиданно уверенно отвечает Эль.

– Почему порока?

– Скоро узнаешь. – Улыбнулась Эль. – Необычный город, там много возможностей для прокачки, и ты сможешь встре-

титься со своим другом на равных через месяц-другой. По пути зайдём в несколько городов, если получится сбить по хорошей цене добро этих несчастных, доберёмся до Руфиана телепортами.

– Хорошо.

Я проверил свой интерфейс. Совсем скоро 75-й уровень. За последний наш бой я немало опыта получил, даже почти и не участвуя. Наверное, мой взнос в нашу победу был не такой уж и маленький, хоть это и слабое утешение. Прекрасно понимаю, что девчонки вытянули бой без меня. Но до уровня Николая мне ещё очень далеко.

Очередной привал. Мы шли последние десять часов, снова петляли, запутывали следы. Погони пока не было видно. Или мы хорошо справлялись, или нас решили оставить в покое. Оба варианта нас устраивали. А вот сил уже не было. Хочешь или нет, но на улице ночь, и система заставляет нас сделать привал и отдохнуть. Разожгли костёр, и отправили лисёнка нарезать круги вокруг нашего маленького лагеря.

Почему девчонки не заводят себе питомцев? Охранять лагерь было бы гораздо проще, отправив животных сразу в три стороны. Ну ладно, наверное есть какой-то секрет в этом, нужно будет спросить у них. Опять скажут, что это бесполезный навык и посмеются надо мной. Хотя, глядя на то, как они расправляются с игроками гораздо выше их по уровню, они всё делают правильно, в отличие от меня.

Я опять остался дежурить на посту в первую очередь. Спать хотелось не меньше чем остальным, но девочки есть девочки, нужно их беречь. Они вырубались, как только приняли лежачее положение, а я, наверное, могу вырубиться и сидя. Пришлось вставать, чтобы не заснуть.

Подбросил дрова в костёр, прошёлся вокруг него пару раз, поприседал, чтобы разогнать кровь и отогнать сон. Вроде, помогло, вот только ненадолго. Стоило присесть, как глаза тут же начали закрываться. Понятно. Сидеть нельзя. Снова поднялся, и начал нарезать широкие круги вокруг костра.

Неплохо бы какой-то сигнальный навык получить, чтобы раскинуть его километров на пять. Что для этого нужно делать? Постоянно патрулировать или расставлять сигналки в округе, наверное. Например, навык «Радар» с функцией сигнализации. Есть такой? Скорее всего. В игре несколько тысяч разных навыков, даже больше, чем я могу придумать за неделю. Эль заворочалась, слишком громко я топаю и потряскиваю ветками под ногами. Увеличиваю радиус своего патрулирования, и отхожу от костра подальше.

За следующие пару часов я исследовал всю ближайшую территорию. В той стороне нашёл (провалился ногой) чью-то глубокую нору, за ней вилась звериная тропа. Вон там обнаружил заросли малины, очень спелой и сладкой, кстати. Уделил сбору и поеданию полчаса. За теми деревьями, чуть левее оказалось небольшое озеро. Как мы его раньше не заметили? Могли смыть дорожную пыль и усталость. А вон там



росло огромное дерево, в стволе которого можно вырубить небольшую комнатку и жить там.

Пока ходил, насобирал сухих толстых веток и подбросил их в костёр. Зачем было вообще его разжигать и поддерживать? Еду мы не готовили, а тепло не требовалось, на улице и так был летняя погода. Наверное, это первобытный инстинкт, огонь даёт ощущение безопасности. Лисёнок возвращался за это время пару раз, проверял, всё ли у нас в порядке, и снова убегал в патруль.

Я опять вернулся к озеру, и уселся на бугорке так, чтобы видеть наш костёр, который остался у меня за спиной, и смотреть на озеро. Справа раздался тихий хруст веточки под чьими-то ногами, я вскакиваю, но это всего лишь Ник. Проснулась. Она молча идёт к озеру, не обращая на меня внимания или не заметив меня. Распушенные золотые волосы, рубашка, едва прикрывающая её бедра, больше одежды на ней не было. Уже выпалась? И тоже нашла озеро и решила освежиться?

Молча смотрю на неё, собираясь окликнуть, но не успеваю. Она взялась за низ рубашки, стянула её через голову и откинула её в сторону. Больше никакой одежды на ней нет. Поворачивается ко мне боком, и я вижу, как она набирает воздух в лёгкие, как вздымается её белая и упругая грудь, правильной и идеальной формы. Не сильно широкие бедра, тонкая талия с абсолютно плоским животом. Да она красotka! Почему я раньше не замечал этого?

И что мне делать теперь? Окликнуть её сразу я не успел, а если теперь покажу что я здесь, буде выглядеть так, как будто я подглядывал. Что за невезуха! Аккуратно делаю шаг назад, чтобы уйти незаметно, но как всегда произвожу гораздо больше шума, чем положено в таких ситуациях. Нога попадает в какую-то ямку, я спотыкаюсь и бурчу проклятия себе под нос.

Ник услышала, посмотрела в мою сторону, и уверенным шагом направляется ко мне. Вот и всё! Теперь скажет что я бессовестный извращенец. Ещё и по морде может дать за такие проделки. Вздыхаю, и остаюсь ждать своей участи, пытаюсь не смотреть на грозно приближающуюся обнажённую девушку.

Что-то здесь неправильно.

Почему не могу пошевелиться?

*«Вы парализованы»*

Вот так просто, без указания времени и прочих подробностей?

Николь подходит ближе, смотрит на меня внимательно, как будто в первый раз видит, молча приближает своё лицо к моему, и облизывает от кончика подбородка до лба. Что за чёрт? Где-то я такое видел. Какой-то старый фильм, когда герою снится, как он целуется с прекрасной незнакомкой, а на самом деле его лицо облизывает его собака, и он просыпается. Я сплю? И меня будит мой питомец? Бред! Но и то, что происходит, тоже похоже на бред.

Ник наклоняется к моей шее. Чувствую лёгкий укус. Больно! Что тут происходит? Сон или не сон? Не помню, чтобы у Ник была такая магия. Мысли в голове ворочаются медленно и лениво, голова не хочет работать. Или я сильно хочу спасть, или... Или нужно что-то делать – посещает меня запоздалая мысль. Активирую Ступор, и Ник замирает на три секунды. А ведь обычно, на союзников эта магия не действует. Что это значит, мой мозг додумывать не хочет.

Три секунды дают мне небольшой перерыв, и на этом мои успехи заканчиваются. Может это всё же сон? Перебираю ещё варианты, которые могу использовать, и ничего не нахожу. Ник снова наклоняется ко мне, от неё пахнет чем-то очень приятным и нежным, и сопротивляться совсем не хочется. Просто хочется закрыть глаза. Вот только моё здоровье почему-то потихоньку ползёт вниз. Странно. Обычно, в этот момент я активирую навык «Лечение союзников». Если у меня здоровье начинает уменьшаться, значит я могу подлечить девчонок. Активирую навык почти на автомате. Блондинка отстраняется от меня и нежно смотрит голубыми глазами, облизав языком окровавленные губы. Мою кровь.

Откуда-то сзади прилетает стрела и впивается в плечо Ник. На нас напали? Мозг просыпается, я пытаюсь дёрнуться, пошевелиться, уйти в защиту, но по-прежнему ничего не выходит. Ник прячется передо мной, и я вижу только её макушку и голую склонённую спину. Она поднимает голову, выглядывает из-за моего плеча, и резким движением, не гля-

дя на рану, выдёргивает стрелу из своего плеча и откидывает её в сторону.

– Хит! Пригнись! Чего стал как истукан? – Слышу голос Ник у себя за спиной.

Мозг начинает растормаживаться. Голос Ник? У меня за спиной? А кто тогда передо мной?

Прилетает ещё стрела, прямо у меня между ног и впивается в оголённую ногу голой Ник. Она шипит, и бьёт меня когтями в бок, раздирая одежду и кожу под ней до крови. Да я тут причём? Разбирайтесь сами!

Невидимость. Почти успеваю активировать, но вовремя останавливаюсь. Стреляет явно Эль, а если я стану невидимым для неё, она не сможет стрелять, или утыкает меня стрелами как ёжика. Ещё стрела, и снова в ногу обнажённой Ник.

А вот и моя Ник! Николь в одежде и с мечом заходит слева от меня, и две блондинки начинают сражаться. Одна мечом, вторая отросшими длинными когтями. По очереди ранят друг друга, и расходятся в стороны, замерев и оценивая противника.

– Ох и жирная ты корова! – С насмешкой говорит моя Ник, осмотрев противницу. – Тебе бы салатика поесть или перейти на травяную пищу. В диете из крови много побочек!

Где она там жир увидела, интересно?

Эль рывком появляется за спиной поддельной блондинки и атакует. Они берут с двух сторон в тиски нашу ночную гостью. Лицо подделки преобразается, оно становится гру-

бее, появляются морщины, зубы становятся острее, вылезают клыки, она шипит и не успевает уворачиваться от атак с двух сторон. Понимает, что тут она проигрывает, резко прыгает в сторону блондинки, делая вид что атакует, но просто перепрыгивает через неё и пытается сбежать. Эль догоняет и добивает её несколькими ударами.

Я пошатнулся, и еле удержался на ногах. По телу забегали мурашки, как будто я лежал в неудобном положении и тело занемело. Наконец, могу двигаться. Спешу на помощь, но понимаю, справились без меня. Приближаюсь и задумчиво смотрю на обнажённое тело на земле, которое ещё не потеряло форму тела Ник.

– Куда уставился? – Нахмурившись, сказала настоящая Николь.

Я сбросил задумчивость и заметил, что мой взгляд был прикован к груди мертвого монстра, вернее к груди Ник на монстре. Тьфу, запутался! А Ник так же недовольно следит за мной, ещё и руки сжаты в кулаки и упёрты в бока.

Ну и ладно. Я отвернулся и отошёл в сторону, разглядывая интересный рисунок на листике дуба.

– Хит! – Позвала меня Ник через минуту.

– Что? – Обиженно отозвался я. Вообще-то, я тут пострадавшая сторона, а у меня даже не спросили, как я.

– Теперь можешь смотреть. – Щедро разрешила блондинка.

Я посмотрел.

На земле лежало чёрное бесформенное тело, где-то в перьях, где-то в чешуе, а где-то с обычной кожей. Как будто собрано из множества разных существ, из разных кусков. Франкенштейн.

*«Метаморф 141 уровень. 2110 единиц здоровья»*

Только сейчас получилось узнать, что это за создание. Очень неприятное, скажу я вам. Ещё бы пару минут, и я был бы мёртв, тихо и спокойно. И так бы никто ничего и не узнал. Я почесал шею, которая всё ещё болела в месте укуса, нужно придумать какое-то оповещение на такой случай. Может писать в чат группы, и чтобы оповещение было громким и заметным. «Аларм! Аларм! Пиу-Пиу!».

Кстати...

– Как вы проснулись? – Спросил я.

– Я проснулась от оповещения, что ты меня пытаешься лечить, хоть я и здорова.

– И я.

– Проснулась, оглянулась по сторонам, а ты уже себе подружку нашёл. – Продолжила Эль. – Рассердилась на тебя, и выстрелила в неё. Только потом заметила, что ты стоишь с половиной здоровья. Вот тогда и проснулась окончательно.

– Рассердилась на меня, а выстрелила в неё? – Уточнил я.

– А что тут такого? – Эль пожалала плечами. – Потом продолжила задумчиво: – Странно. Эти монстры берут образ того, о ком думает человек. Почему именно Николь?

Ник хмыкнула и тоже вопросительно уставилась в мою

сторону.

Что она хотела этим сказать? Почему именно Ник, почему не кто-то из моего прошлого? Или почему именно Ник, а не Эль? Да я и сам не знаю! Я не думал о Ник, вернее не больше чем об Эль. И уж точно не в таком плане!

## Уровень 75

*«Поздравляем! Вы достигли 75 уровня»*

Это прекрасно и очень вовремя. Как раз отвлекусь от неудобных вопросов девчонок, которые больше похожи на допрос, а не на обычное любопытство.

– Мне нужно выбрать навыки. – Поставил я их перед фактом, и направился в сторону затухающего костра.

*«Три навыка на выбор:*

*За последние пять уровней вы получили больше урона, чем за двадцать предыдущих уровней. Пора подумать об усилении защиты.*

**Броня** – активный навык. Ваша защита увеличивается на 20%. Время действия 60 секунд. Перезарядка 3 часа.

*Вы стояли и смотрели как Вашу команду атакуют, ничем не сумев помочь, хоть и очень хотели это сделать.*

**Атака силой мысли** – активный навык. Вы наносите болевые ощущения трём противникам на Ваш выбор одновременно. Атака только иллюзорная, но она мешает думать, сосредотачиваться и создаёт очень неприятные болевые ощущения, не нанося при этом физического урона. Время действия 30 секунд. Перезарядка 3 часа.

*Вы снова и снова терпите ядовитую и коварную магию*



*врагов.*

*Антимагия – пассивный навык. Вы получаете 15% защиты от вражеской магии.»*

Так, теперь разберём, что имеем.

Антимагия – тут опять эта ситуация с повторением и увеличением процента. Я точно помню, что точно такой навык уже выпадал то ли на сороковом, то ли на пятидесятом уровне. Вот только тогда предлагали защиту на 5%, теперь предлагают 15%. Получается, есть связь.

Либо проценты растут от того, что я отказываюсь, и система делает навык более привлекательным, либо проценты растут из-за того, что вырос мой суммарно полученный урон за всё время. В любом случае, если я откажусь сейчас, логично будет, если система в следующий раз предложит уже 25 или 30 процентов, при условии, конечно, что будут созданы все возможности для выпадения этого навыка.

Вот и проверю. Хотя, есть ещё вариант, что это совпадение, или что Антимагия третьего уровня будет одинакова в любом случае, а отличаются только проценты на первом уровне. Но в этот вариант верится слабо.

Броня – интересно, а если у меня нет защиты? Как можно увеличить на 20% то, чего нет? Очень “полезный” навык. Или тут имеется ввиду то, что я получу двадцатку, вместо имеющегося у меня ноля?

Почему так мало информации даётся, непонятно. То чи-

тай сутками руководство, то на тебе пару строк краткого описания, и думай что хочешь.

Атака силой мысли – а вот и ментальная магия подросла, как я и подозревал. Но при этом я обещал себе не брать новые навыки. Что делать? Пока у меня двенадцать навыков, минус парочка бесполезных, которые я качать не буду. Вроде, можно ещё взять несколько. И атакующая магия, действующая даже тогда, когда я парализован и не могу действовать, это очень хорошо. И я, в принципе, планировал брать ментальную магию. Значит, беру.

*«Хитрый Лис Яр / 75 уровень / Человек-Охотник»*

*Сила – 19*

*Ловкость – 42*

*Выносливость – 17*

*Здоровье – 1190 единиц*

*Жизни – 3 шт.*

*Уникальные навыки:*

*Регенерация уровень 1*

*Убийца великанов уровень 1*

*Питомец уровень 1*

*Усиление стрел уровень 1*

*Невидимость уровень 2*

*Некрасивый уровень 1*

*Пугающий уровень 1*

*Лечение союзников уровень 1*

*Скорость уровень 1*

*Чтец уровень 1*

*Удача уровень 1*

*Правдолюб уровень 1*

*Атака силой мысли уровень 1*

*Питомец.*

*Вид – Лис Шибу*

*Кличка – Лис*

*Уровень – 32»*

Кем я становлюсь в итоге? Как и говорила Эль, непонятно кем. Всего по чуть-чуть. Лучник, маг-ментал, боец ближнего боя, мастер выпытывать правду, шпион и невидимый ниндзя, лекарь для союзников. И ещё есть пара абсолютно ненужных навыков. Выходит какой-то винегрет, и последние пару боёв тому доказательство. Будем в городе, нужно с девчонками на арену сходить и проверить, смогу ли я кого-то из них победить хоть раз.

И ещё меня мучает вопрос, как игроки с несколькими десятками активных навыков не путают и не забывают их? Или это дело практики, и просто нужно чаще их использовать. Или у игроков есть какие-то связки, ключ-слово, чтобы активировать сразу несколько или запустить определённую цепочку. Например, «Связка-1» – и во врага летит сразу несколько атакующих заклинаний, «Связка-2» – и на опре-

делённую площадь ложатся все проклятия и ослабления. И так далее. Нужно будет почитать справку или узнать у девчонок. Отложу пока этот вопрос на потом.

– Что за навик взял в этот раз? – Девчонки подошли к костру и уселись рядом со мной.

Ник подбросила немного сухих веток, а Эль просто смотрела на огонь и о чём-то думала. Может, нужно было сначала им зачитать список, а не выбирать самому? Та нет, это уже совсем по-детски, чтобы за тебя решал кто-то другой.

– Атака силой мысли. – Коротко ответил я, не вдаваясь в подробности навыка.

Опять ведь скажут, что взял что-то не то. Да я и сам понимаю, но пока не вижу цельной картины. Если бы я начал играть с самого начала, я бы действовал уже по-другому, а не пытался заткнуть дыры в своей прокачке. Хотя, Эль говорила, что ещё не поздно, так что может и начну. Возьму другого персонажа, другое имя, и мой старый дружок не сможет меня вычислить.

Нет! Сможет. Я ведь буду играть с девчонками, тут и дураку будет всё понятно. Привязался я к ним за последнее время, не смогу их бросить. Они мои единственные друзья, как оказалось. Блин! А имя то сменить нельзя. Об этом сообщалось в самом начале выбора персонажа. Интересно, даже если взять платиновый аккаунт, не дадут сменить имя, или для vip-игроков другие условия?

– Неплохо. – На удивление похвалила меня Ник. – Что-

то на подобии телекинеза? Будешь силой мысли поднимать врагов в воздух, расшвыривать в стороны, бить об землю. А, нет! Я лучше придумала! Можно играть ими в битки, как яйцами на Пасху. Поднимаешь двоих игроков силой мысли, и стукаешь головами друг о друга. Вот весело будет!

– Навык немного не так работает. – Стушевался я. – Атака иллюзорная, мешает думать, сосредотачиваться и создаёт очень неприятные болевые ощущения, не нанося при этом физического урона. Но это только первый уровень.

– А, ну ладно. Тоже ничего. Наверное. – Немного расстроилась Ник. Ей уже понравился её вариант, а мой явно немного разочаровал.

Эль не стала комментировать, только тяжело вздохнула и поковыряла палкой в костре.

– Я уже не засну, а вы ложитесь. – Сказала она. – Николь, тебя разбуду через два часа.

– Хорошо. – Легко согласилась блондинка, устроилась поудобнее, и принялась досматривать сны.

Я последовал её примеру, и, наконец, спокойно сомкнул глаза...

Ближайший город мы достигли к обеду. Небольшой промежуточный городок, ничем не примечательный и не запоминающийся. Быстро сбросили там добытые трофеи, получив за них чуть меньше восьми сотен золотых. Прикинули дальнейший маршрут, и так же быстро покинули его. Теле-

порт покупать не стали, всё равно на полноценный телепорт сразу в Руфиан нам денег не хватало, а с “пересадками” мы до него тоже не могли добраться. Оставалось идти пешком. Два дня пути, и если не будет неприятностей, мы будем там.

Сразу свернули с людной дороги в лес, и, не забывая оглядываться по сторонам, двинулись напрямую к конечной цели. Заходить в ещё два города, которые были по пути, смысла не было. Меньше будем показываться игрокам, меньше шансов быть обнаруженными.

До самого вечера прошли приличное расстояние. Нас ничего не отвлекало, в неприятности мы не попадали, а враги, как будто забыли о нас, или мы неплохо от них прятались. Хоть сейчас всё шло по плану и без форс-мажоров. Если бы не необходимость отдыха, навязанная системой, мы бы шагали всю ночь. Но как только стало темнеть, нам пришлось искать место для ночлега.

– Между деревьями что-то мерцает. Вон там. – Николь указала пальцем чуть в сторону от нашего прямого пути. – Проверим?

– Не можешь без приключений? – Усмехнулся я.

– Может там и не приключения. Скорее всего, чей-то мирный лагерь, раз они не скрывают отблески огня.

– Мотыльки тоже так думают. Вот только ничем хорошим для них это не заканчивается. – Устало откликнулась Эль.

– Как хотите. – Вздохнула Ник. – Но тогда нам придётся идти ещё пару часов по тёмному лесу, чтобы уйти подальше.

Не хочется располагаться где-то по близости с неизвестными игроками.

– Или, мы можем всё таки проверить, кто там у костра, чтобы успокоится, либо аккуратно отступить. – Продолжил я за неё. – Это ты хотела предложить?

– Заметь! Это не я предложила. – Хитро прищурилась блондинка и довольно улыбнулась.

– Ладно. Двигаемся на огонёк – Решил я. – Только аккуратно. Чувствую, нас ждут новые и незабываемые приключения. Слишком долго всё было тихо и спокойно.

– Костёр как костёр. – Прошептала Николь и пожала плечами. – Ничего опасного я не вижу.

До этого места мы шли двадцать минут, и уже минут пять стояли за деревьями и наблюдали за поляной, где ярко горел костёр. Трое мужчин, три женщины и пара детей. Не игроки, обычные боты, небольших уровней. Самый большой, сорок пятый уровень был у усатого мужика, который сидел в центре. Наверное, главарь этого маленького лагеря. Мужчины сидели на поваленном дереве и о чём-то тихо разговаривали. Женщины сидели ближе к костру и что-то готовили в котелке. Вернее, там что-то готовилось, а женщины сидели чуть в стороне. Пахло вкусно. Запах разносился на весь лес, наверное. И я невольно вспомнил вкусную и домашнюю еду тётки Вали. Как она нас закармливала! От пуза.

– Ммм, пахнет пловом. Точно такой, как готовил мой па-

па. – Снова прошептала Ник и сглотнула слюну. – Может, пойдём уже к ним?

– Странно, мне запах больше напоминает бабушкин красный борщ, её фирменное блюдо. На плов совсем не похоже. – Не согласился я. – Эль?

– А что я? Пахнет едой. Вкусной. А там сами решайте, кому что кажется.

– Да я не про это! Идём или нет? Мне что-то здесь не нравится. Не пойму что.

Хотя, мне и в той мирной локации, где мы провели три дня, тоже постоянно мерещился подвох, и я каждую ночь ожидал прихода оборотней или зомби. Так что я подозревал, что моя паранойя и здесь дала промашку.

Эль вышла из-за дерева, и медленно направилась в сторону поляны, держа руки на виду, чтобы никого не напугать неожиданным появлением. Дети первые увидели её, и испуганно замерли и притихли.

– Не бойтесь. – Она показала открытые руки. – Мы не причиним вам вреда.

Она поприветствовала взрослых, те молча кивнули и улыбнулись ей. Что-то спросила, но я не расслышал, старший указал ей на большой камень, предлагая сесть на него, что-то сказал в ответ, и она присела и принялась наблюдать за игрой детей.

– Не нравится мне здесь. – Прошептал я и взял Николь за руку, останавливая её. – Ты ничего подозрительного не



замечаешь? Ещё и лисёнка отпустил поохотиться так не вовремя. Где он бегаёт всё время, когда так нужен?

– У Эль есть навык «Чувство опасности», а она сейчас там, у костра. – Напомнила мне блондинка. – Её ничего не беспокоит, значит, всё нормально.

Ещё раз оглядев поляну и собравшихся людей, я отпустил руку Николь. Оружия у них нет, дети спокойно играют, никто не выглядит агрессивным или опасным, да и с их уровнями нам нечего бояться. Ладно, хватит уже беспокоиться.

– Всё равно, как-то странно они сидят, прям как ненастоящие люди. – Озвучил я свои мысли вслух.

– Они и не люди, просто обычные боты, управляемые искусственным интеллектом.

– Посмотри! Все сидят с другой стороны костра, а мы по эту сторону. Как будто они ждали гостей и специально оставили место с этой стороны. – Продолжил я рассуждать вслух, не обращая внимания на слова Ник, и сам себе пытаюсь объяснить, что мне в них не нравится. – Мы уже встречали ботов, они вели себя не так. Они были совсем как настоящие, а эти как какие-то куклы, что ли.

Ник уже не слушала моё ворчание, она уверенно шагнула на поляну и направилась к детям.

– Вот так маньяки и заманивают доверчивых и наивных девушек к себе. – Проворчал я, хотя меня уже никто не слышал. – Все девчонки любят детей и собак, и постоянно клюют на это.

Подойдя к детям, Ник присела на корточки и принялась знакомиться. Что-то у них спрашивала и отвечала им в ответ. Они все весело рассмеялись.

Эль тоже разговорилась с осмелевшими женщинами.

– Куда направляетесь?.. О! И мы туда же... У нас есть провизия, можем поделиться... Спасибо, не нужно... И вам тоже... – Доносились до меня обрывки разговора.

Я мысленно махнул рукой и тоже выдвинулся из своего укрытия. Выходить к костру не стал, просто дошёл до границы между деревьями и поляной, кивнул хмурому мужику, и облокотился плечом о ствол крайнего дерева. Сорвал какую-то травинку, и сунул её в рот, задумчиво разжёвывая. Зря беспокоился. Может тут какой-то квест можно получить? Например, сопроводить их до города, или охранять от диких зверей. Нужно поговорить со старшим.

Мужчины были молчаливы и напряжены. Неудивительно. Наверное, у них те же чувства, что и у меня. Откуда-то пришли трое незнакомцев, да ещё и с высокими уровнями, и вышли к ним без приглашения из леса. Я бы тоже напрягся на их месте. Да ещё как! Может, они боятся нас сильнее, чем мы их.

Кашу в котелке никто не помешивает, она так и сгореть может. Странно. Никто из них не покидал своего места за всё это время. Они что, на клей сели? Один из мужчин махнул мне рукой и постучал по бревну рядом с собой, приглашая сесть. Эль повернулась и кивнула мне «все в порядке»

не бойся». Кусты левее мужчин зашевелились, оттуда показалась морда крысы.

*«Дикая Крыса 89 уровень. 1710 единиц здоровья»*

Как будто здесь есть не дикие. Да ещё жирная! Я приготовился, вот и первые гости пожаловали на свет костра. Сейчас начнётся веселье. Она оглядела поляну, посмотрела на меня, потом в сторону костра. Быстро спрятала свою морду обратно в кусты, и с тихим писком куда-то убежала. Только кусты продолжали шевелиться по мере её отдаления. Пожалуй, достаточно. Хватит здесь стоять и подпирать дерево. И так всё понятно.

Отрываюсь от своего дерева и ступаю на поляну. Главный странно на меня посмотрел, а я лишь вежливо улыбнулся ему. Надеюсь, вежливо. Актёр из меня так себе. Решительным шагом я направился к мужикам, на их лице отразилась радость и облегчение, незнакомец принял их приглашение, они даже немного подвинулись, освобождая мне место рядом. Они успокоились и расслабились.

Да и я тоже, наконец, успокоился. Всё будет хорошо. «Посчитай до трёх и прыгай» – сказал я сам себе. Всегда так говорю себе, когда нужно на что-то решиться. Посчитал. И прыгнул.

Быстрым, привычным движением достал меч и снёс голову первому из тройки мужчин. В стороны брызнула зелёная вонючая жижа. Ускорился. Ещё два взмаха и ещё два зелёных фонтана. Как будто я снова малой, у меня в руках палка

и я воюю с крапивой у бабушки на огороде. Такие же зелёные брызги, как и тогда, такой же свист палки за плечом, рассекающей воздух. Теперь, правда, свистела не палка, а изумрудный и острый меч, который словно острая бритва косил и косил сорняки.

Сзади слышался дикий вопль, больше похожий на скрежет металла по стеклу. Это всё, что успели сделать наши противники. Эль такими же быстрыми и точными движениями повторила мой «подвиг», и возле её ног валялись три обезглавленных тела в луже зелёной жижи. А вот «мои» не лежали просто так, они шевелились и пытались уползти в кусты. Вернее не совсем уползти, их тянул туда какой-то канат, который шёл к спине каждого из мужчин.

Когда они сидели передом, этих канатов не было видно. Я прыгнул в ту сторону и несколькими ударами перерубил канаты. Не канаты, пуповины! Николь все ещё стояла с растерянным выражением на лице, и переводила взгляд больших глаз то на нас, то на испуганных детей. Ей было сложнее всего. Поднять руку на невинных детей невозможно.

Мальчик стоял перед ней, в ужасе открыв рот и широко распахнув глаза, по его щекам начали катиться слёзы, а губы дрожали в притворном плаче. Девочка, незаметно для Ник, зашла с боку и начала преображаться. У неё заострились черты лица, потекли слюни в уголках потемневших и утончённых губ, отросли когти. Она вытянулась в высоту, и уже не походила на ту маленькую девчонку, которой бы-

ла пять секунд назад. Открыла пасть, утыканную острыми и длинными зубами, и противно зашипела.

– Ник! – Выкрикнул я, пытаюсь привлечь её внимание и делая рывок в ту сторону.

Она заворуженно смотрела на плачущего мальчика перед собой, а вторая тварь уже напрягла свои костлявые ноги и изготовилась к прыжку. И целились она прямо в незащищённую шею блондинки. Блииин! Слева от меня раздалось два едва слышимых хлопка, звук спускаемой тетивы. Как хорошо, что Эль не такой тормоз как я.

Стрелы вошли точно в коленные чашечки твари, стоящей сбоку от Ник. Ещё звук спускаемой тетивы, и ещё две стрелы входят в стоящего и ухмыляющегося мальчугана. Одна в плечо, вторая в висок. Ухмылка не пропадает, он только поворачивается в нашу сторону и противно шипит.

Наверно, я всё-таки перекрывал траекторию выстрела, иначе оба выстрела Эль попали бы в голову. Но и этого хватило, он отвлёкся, и я успел приблизиться к ним и стал между Ник и монстриками, затолкав блондинку себе за спину. Он зашипел мне в лицо и завизжал. Кусты у него за спиной зашевелились. Я атаковал, но он отскочил назад, а я не стал его преследовать. Ищи дурака в другом месте! Развернулся и атаковал вторую тварь, бывшую до этого маленькой девочкой. С ней справился без проблем, прыгучесть у неё хромала, и она не стала убегать, быстро потеряв голову.

– Ник, не тормози. Где твой меч?

– Уже. – Спокойно ответила она и добавила: – Прости. Дети. Не смогла сразу ничего понять и среагировать.

Я оглянулся за спину, ободряюще улыбнулся ей. Она стояла наготове, держа мечи в обеих руках. Молодец.

– Что это за твари?

– Не знаю, но скоро узнаем.

Из кустов, куда нырнул пацанёнок, резко полезли новые монстры, уже мало похожие на людей, больше на помесь богомола и человека. Человеческое лицо, а зелёное тело, руки и ноги от богомола. Двигались они быстро и резко, рваными движениями и на четвереньках, размером со взрослого мужика и количеством не меньше десятка.

Несколько штук кралось по земле, а остальные перепрыгивали друг через друга, подскакивали резкими движениями к нам, и наносили хлёсткие удары своими лапами, целясь нам в ноги. Такие жёсткие удары, что казалось, они могут с лёгкостью переломать нам все кости. Приходилось уворачиваться и понемногу отступать. Я не успевал парировать их удары или нанести удар в ответ, и даже стрелы Эль промазывались в большинстве случаев. Очень резкие и странные твари.

Ступор.

И я хотел сразу рвануть вперёд, воспользовавшись их трёхсекундной заминкой, но на тварей это не подействовало.

Неуязвимость на 10 секунд.

Спасибо Ник. Вовремя.

– Атакуем, быстро! – Скомандовала она.

– Рубите канаты, которые идут от их спин. – Добавил я. –

Это их пуповины, что ли.

Эль с обнажёнными мечами поравнялась с нами, и мы дружно кинулись прорезивать строй кузнечиков. Несколько ударов по своим ногам я успел пропустить, и хоть они не нанесли урон, но сбили темп и замедлили меня на пару секунд. У девчонок всё складывалось более удачно. Как только тварь лишалась пуповины, она сразу теряла всю прыть и желание сражаться, пытаясь уползти в кусты, но очень медленно и обречённо. Как будто шнур выдернули из розетки, и перекрыли доступ к энергии. Интересно, что там с обратной стороны пуповины?

Под неуязвимостью с тварями мы справились очень быстро. Даже добивать вяло ползающих, лишённых привязи, не стали, они абсолютно не представляли угрозы. И теперь мы стояли перед кустами, в которых исчезли остатки зелёных отростков. Нужно завершить начатое, пока новые не полезли.

Я первый нырнул в темные заросли и пригляделся. Девчонки последовали за мной. Сразу перед нами в земле была свежеразрытая яма, из ямы вглубь леса тянулась примятая и грязная трава. И какая-то полупрозрачная туша с обрубленными прозрачными щупальцами, из которых текла зелёная жижа, пыталась уползти, оставляя за собой грязно-зелёный след. Тварь, похожая на огромную медузу и размером со

средний автомобиль, не пыталась нас атаковать, просто пыталась уползти, медленно и тяжело продвигаясь всё дальше и дальше.

С ней не было никаких проблем. Нашинковав её на мелкие кусочки, мы быстро покончили с этим холодцом, и вернулись на поляну. Что это было? Медуза, Слизень?

Как будто в ответ на мой вопрос, пришло оповещение от системы:

*«Гидра 45 уровня уничтожена»*

У неё ещё и уровень маленький был! И мы за неё получим мало опыта. Да и на гидру она не похожа, скорее на прозрачного осьминога с двумя десятками щупальцев.

*«Вами открыт скрытый квест»*

*«Зачистить лес от древних чудищ»*

*«Принять задание?»*

*«Да/Нет»*

*«В случае отказа или провала задания, Ваша команда получит негативный бонус сроком на 72 часа»*

*«Срок на выполнение задания 72 часа»*

– Принимаем? – Спросил я у команды.

– Как будто у нас есть выбор.

– С латинского «bonus» – хороший, добрый, благой... –

Задумчиво пробормотала блондинка, ни к кому конкретно не обращаясь. – Как бонус может быть «негативный»?

*«Принять»* – сделал я выбор.

Выбора действительно нет. Главное принять задание, а



там уже разберёмся, сможем его выполнить или нет. Хуже не будет. И всё-таки я был прав, насчёт квеста! Правда, получилось совсем по другому, вместо охраны “мирных” путников пришлось их слегка убить.

– Как ты понял, что это ловушка? – Спросила Эль.

– Крыса. Огромная крыса вылезла из кустов и в ужасе убежала.

– При чём тут крыса? – Повернулась ко мне Николь с брезгливым выражением на лице, после того как очистила свой меч от слизи и грязи и продолжая стряхивать кусочки слизи с одежды.

Я задумчиво оглядел свой меч-хамелеон, которым сражался всё это время. Он был изумрудного цвета, хотя последняя тварь, которую я прикончил, было прозрачная. Значит, и меч должен стать прозрачным? Было бы прикольно, но, наверное, здесь немного другие законы. Или я чего-то не знаю.

– Ты когда-нибудь видела, чтобы крыса убежала в ужасе? – Ответил я на вопрос Ник. – После моего недавнего тесного знакомства с крысами, могу сказать точно, они ничего не боятся, а тут испугалась.

– Только по крысе? А ведь у них могло быть какое-то умение? Крысиный фумигатор, или какой-нибудь навык, внушающий страх маленьким хищникам. И ты просто напал бы на мирных путешественников. – Нахмурилась блондинка.

– Да, как-то на автомате действовал. Долго думал, что

здесь не так, потом за секунду стало понятно, что здесь всё не так. – Я пожал плечами и вздохнул. – Не только из-за крысы. Была ещё куча странностей. Они сидели на месте, сидели с одной стороны костра так, чтобы не было видно их спины, дети не бегали и тоже сидели только лицом к нам. А ещё, я не видел посуды и столовых приборов, а ведь еда была готова, судя по запаху. И да, запах. Ты сказала, что пахнет пловом.

– Да, как папа готовил всегда в походах. Так вкусно, аж голова кружится, и слюни сами текут.

– А мне пахло вкусным бабушкиным борщом. Самый вкусный борщ, который я ел. С салом и чесноком. Совсем не похоже на плов, не находишь? И откуда у них сало и чеснок? И капуста. Это же так очевидно.

– Скорее всего, гидра действовала на сознание. – Сделала вывод Эль. – Гипнотизировала. Вот наша логика и дала сбой. Только на крысе сработало небольшая нестыковка.

– Кстати, ты почему не среагировала? Я думал, ты знаешь всех монстров. И что с твоим Чувством опасности?

– Это что-то новенькое. Я уже проверила на форуме и в справочнике. Пусто. Или мы первые, кто это повстречал, или никто не распространяется об этом. А мой навык работает не так. Он предупреждает об опасности за пару секунд. Я могу успеть уклониться от удара, или от выпущенной стрелы, если успею среагировать. Тут была совсем другая ситуация. Как только ты начал атаковать, тут моё чувство и взвыло.

– Понятно. – Задумчиво пробормотал я, и заглянул в ко-

телок.

Он был пуст. А запах нам действительно внушала та тварь. Наверное, любимый запах из нашего подсознания. Хорошо придумала. Балуется гипнозом, прячется в земле, на концах щупалец выращивает куклы людей и заманивает путников.

Я посмотрел на костёр, которого тоже не было. Ни дыма, ни огня, ни света, ни тепла. Котелок и дрова в костре были абсолютно холодными. Всё это была иллюзия. И в лагере стало заметно темнее без огня, я только сейчас это заметил.

– Получается, крыса нас спасла? – Усмехнулась Ник. – Если бы не крыса, нас бы сожрали сегодня?

– Тебя бы точно. Хита возможно, меня точно нет. – Подразнила подругу эльфийка, разряжая обстановку.

Николь только фыркнула на её слова и показала в ответ язык.

Прибежал лисенок, притащил большого жирного зайца в пасти. Охотник! Вот и ужин пожаловал.

– Бандит, ты где был? Такую битву пропустил! – Я потрепал его по голове. – Костер придётся разжигать заново, но у нас теперь будет свежеприготовленное мясо на ужин.

– Тут такая вонь стоит! – Сморщила носик Ник. – Мы что, тут будем еду готовить и останемся на ночёвку?

Вонь действительно становилась всё невыносимее. Стоял запах аммиака и хлорки. При чём тут хлорка? Но в этом есть свои преимущества.

– Зато никто не придет сюда на запах еды. – Заметил я. –

Да и как я понял, это территория хищника покрупнее, и все боятся сюда заходить. А вонь будет отпугивать всех самых наглых, так что тут, вроде как, безопасно.

Костёр я разжечь не успел. Николь оказалась права, через десять минут вонь усилилась в несколько раз, в такой вони невозможно было находиться, не то что готовить или спать. Мы быстро определились с направлением, и, наконец, покинули эту полянку.

На следующий костерок мы наткнулись совершенно случайно через полчаса ходьбы. Вот и продолжение нашего задания, не пришлось долго ломать голову, как его выполнять. Что самое интересное, после боя усталость прошла, спастись уже совсем не хотелось. Или цифровой адреналин бушевал в нашей цифровой крови, или система дала поблажку для выполнения её задания.

В этот раз мы были готовы, и мой лисёнок тоже поучаствовал в драке. Хотя, по его виду и постоянному фырканию было понятно, он очень не рад этому. Судя по всему, ему очень не нравилась на вкус вонючая гидра, после первого укуса он долго “плевался”, и периодически вытаскивал язык из пасти, как будто пытаюсь вытолкнуть что-то застрявшее там. После этого сражался только когтями, и, глядя на его потуги и жалобный вид, я дал ему команду охранять наш тыл и не лезть в ближний бой. С монстром мы и так справлялись, да и после первого опыта, мы выработали другую тактику.

Сначала подразнили тварь стрелами, издалека. Эль уты-

кала своими бесконечными стрелами сидящих возле костра людей буквально за минуту, что никак не повлияло на их живучесть. Наверное, только отсечение пуповины или головы давало гарантированный результат. А когда гидре это не надоело, и тварь не смогла дотянуться своими “куклами” до нас, она показалась сама. Резво вылезла из кустов и поползла в нашу сторону. Хотя, и это её не спасло.

Мы быстро с ней расправились. Несмотря на её размеры и множество щупалец, она была неповоротливая и всего лишь 51-го уровня. Ели бы мы о ней не знали, как в первый раз, было бы труднее, а так, с ней оказалось легко справиться.

За ночь мы сделали марш бросок по окрестностям в поисках одиноких огоньков в лесу, и навестили в общей сложности семь таких ловушек. И даже пару раз натыкались на вполне безобидные и настоящие костры.

Один раз возле костра грелась группа торговцев со своей поклажей и с серьёзной охраной. Охранники всполошились при нашем появлении, и подозрительно смотрели всё время, даже когда мы несколько раз извинись за внезапный визит, увидев их абсолютно чистые спины, без висящих за ними щупальцев. Они вряд ли поверили в наши сбивчивые объяснение о ночной охоте на гидр. Ну и ладно.

А второй раз мы натолкнулись на пятёрку игроков выше нас по уровню, которые, впрочем, не выказывали признаков агрессии, и даже сообщили нам, в какой стороне видели костры в лесу. Нормальные ребята. Правда, приглашать нас к

костру не стали, как и навязываться на охоту с нами.

На четвёртой гидре мы оказались не одни. Какая-то команда уже сражалась, но судя по ситуации, проигрывала. Один игрок лежал в стороне, без сознания или мёртвый, и над его телом сидела парочка “куколок” гидры, зачем-то охраняя его. Остальная тройка игроков была сильно потрепана, и в ближайшее время им грозила та же участь, что их товарищу.

Интересно, гидра сожрёт их и так повысит свой уровень, или просто убьёт и будет ждать следующих посетителей. Как вообще монстры качают свой уровень? Об этой стороне игры я задумывался, но всё не мог узнать, как именно обстоит дело.

В общем, мы вмешались, спасли несчастных и даже не получили ни словечка благодарности. Уставшие игроки ждали от нас какого-то подвоха, наверное. Молча собрались возле своего павшего товарища, сняли с него все вещи и оружие, и, подозрительно оглядываясь на нас, молча скрылись в лесу. Странные какие-то.

А мы продолжили выполнение своего задания. Оно оказалось не таким уж и сложным, как я подумал вначале. Сражаться тактикой поддразнивания издалека, было не сложно, правда уровень твари каждый раз всё возрастал и возрастал. Начали мы с 45-го, а на шестой раз столкнулись с 79-м уровнем. И вот сейчас, возле седьмого костра мы увидели необычную картину. Тут было гораздо больше народа, сиде-

ли две группы людей, и горел большой костёр.

– Две твари? – Удивлённо прошептала Ник.

– Возможно. – Я внимательно пригляделся. – На поляне явно две группы, и они сидят отдельно друг от друга.

– Нет. – Уверенно высказал свою точку зрения Эль. – Одна группа – точно игроки. Просто они не знают, куда попали.

– Почему тварь не нападает на них? – Спросил я.

– Ждёт ещё людей. – Эль пожала плечами. – Или они только что пришли, как и мы. Судя по костру, здесь гидра гораздо сильнее. Вы заметили, что с ростом уровня твари, увеличивается и размер костра?

Я молча кивнул. Тоже давно заметил эту особенность. У гидры больше сил и она не скупится на более яркую приманку.

Возле группы людей, которых я мысленно обозначил «куклы», было много разнообразного хлама. Какие-то мешки, сундуки, узелки. Они больше походили на группу зажиточных караванщиков без каравана. Новая тактика? Завлекает путников не только на огонёк, а и на богатую добычу. Кроме сундуков с богатством, было и ещё одно отличие. На вертеле над костром крутился жареный барашек. Интересно, он настоящий, или, как и прошлые разы, просто иллюзия? Всё-таки в этот раз всё немного по-другому.

Я вышел на условную границу леса и поляны, и поприветствовал «реальных» игроков.

– Ребята, а вы вообще в курсе, куда попали?

Те переглянулись между собой и один из группы ответил:

– В каком смысле?

– В таком! – Я достал стрелу и выстелил в ближайшую «куклу».

Игроки вскочили со своих мест, достали оружие, и один из них даже успел выпустить в меня огненную струю, как из огнемёта, прям. Я с перепуга отскочил в сторону, не ожидая от них такой реакции, но струя всё равно попала мне в бок и нанесла немного урона. Эль, не показываясь на глаза из-за деревьев, начала выпускать стрелы в сторону марионеток гидры, те завизжали, и с искажёнными лицами бросились в нашу сторону и в сторону игроков на поляне.

Теперь парни начали о чём-то догадываться, перегруппировались и развернулись в сторону новых врагов. Только игрок запустивший в меня пламя, иногда поглядывал в мою сторону, а я просто стоял, облокотившись о дерево и сложив руки на груди. Пусть немножко помучаются и повоюют, не будем же мы делать всё работу за всех. А до меня щупальца гидры всё равно не достанут, это мы уже проверили и выяснили безопасную дистанцию.

Группа игроков оказалась слаженной командой, не сильно пострадав и не понеся потерь, они дружно отступили к краю поляны и остановились там, периодически постреливая магией по самым шустрым «куклам».

– Есть идеи как с ними справиться? – Выкрикнул мне один из ребят, скорее всего, их лидер, которого я давно от-



метил для себя. Он раздавал указания, как только гидра атаковала.

– Есть! – Выкрикнул я в ответ. – Нужно немного подождать. Просто не суйтесь в центр поляны, стойте на краю. По возможности, перерубайте пуповины.

– Пуповины? – Переспросил он.

– Да. Присмотрись внимательнее и поймёшь.

Через пару минут ребята приноровились, поняли, что я имел ввиду, и работа пошла. Мы тоже подошли ближе, чтобы нас могли достать самые шустрые из щупалец. Сами заманивали их и перерубали связь с гидрой. Только в этот раз гидра не стала ждать, пока её лишат всех конечностей. Через какое-то время, щупальца начали затягиваться в кусты, было похоже, что тварь хочет сбежать.

Я успел сделать несколько шагов в ту сторону, как из зарослей вылетело чёрное огромное тело, перебирая по земле множеством длинных отростков вместо рук. Я бегло насчитал около трёх десятков щупалец, которые были покрыты присосками, как у настоящего осьминога. Эта тварь уже меньше походила на обычную медузу, перед нами был настоящий мифический Кракен. Больше предыдущих гидр раза в три, как минимум, и весь покрытый какой-то желтоватой, и опасной на вид слизью.

«Мать Гидра 94 уровень. 4080 единиц здоровья»

Моя магия на этих тварей не действовала, я уже пробовал это не раз. Ни парализовать, ни причинить боль своим но-

вым навыком я не мог. Хорошо хоть усиление стрел работало, и я мог пробить такого монстра насквозь, если повезёт. Попробовал и сейчас, правда, в этот раз мой навык не сработал. Ну и ладно.

А вот наши случайные партнёры не стали заморачиваться и перебирать разные варианты и сразу запустили в монстра всем, чем могли. Только они не рассчитали, что и мы тоже можем попасть под удар. Одновременно с разными атакующими заклинаниями, они попытались остановить и парализовать его, но на гидру это не подействовало. Зато подействовало на меня.

*«Вы парализованы на 10 секунд. Каждую секунду вы дополнительно теряете 1% от Вашего максимального количества здоровья»*

Заметил, что от этой магии пострадал только я. Наверное, стоял ближе всего к эпицентру, и меня косвенно задело. Тварь, увидев меня, такого близкого и беззащитного, резво рванула в мою сторону. У меня не оставалось вариантов.

Невидимость.

Фух! Кажется, пронесло.

Тварь тут же запнулась, потеряв меня из вида, и замерла в растерянности. Ребята из группы “поддержки” тут же решили закрепить успех, и накрыли поляну кислотным дождём. Девчонки выругались и отскочили ближе к лесу, там где дождь не доставал. А я узнал ещё один способ, как можно обнаружить скрытое. Оказывается, под дождём, даже ес-

ли он не из воды, хорошо видно силуэт невидимки. И чёрное тело гидры закончило свой первоначальный план, прыгнув в мою сторону и больно смяв меня тяжелой тушей.

Последнее что я успел услышать из-под туши монстра, это ругательства Эль в сторону чужой команды, и обещание оторвать им головы и засунуть их в зад гидры, если они выкинут ещё что-то похожее.

**«Вы погибли»**

*«До возрождения персонажа 59, 58, 57...»*

*«Ваши товарищи по команде воскрешают Вас на поле битвы. С Вас не будет списана бонусная жизнь»* – пришло оповещение от системы на последних секундах отсчёта.

Открыв глаза, я увидел, как девчонки тянут меня за ноги из-под туши мёртвой гидры. Опять всё пропустил, и мы потеряли последнюю руну Перерождения. А она, между прочим, кучу денег стоит!

– Извини, парень. – Ко мне подошёл лидер группы наших помощников и протянул один из моих мечей. – Вот, нашли под гидрой. Сейчас и второй достанем.

Он с опаской посмотрел на Эль, которая стояла молча и хмурила брови. Что у них тут произошло за минуту моего отсутствия, интересно.

– Ладно, проехали. – Принял я свой меч и принялся стряхивать с него жёлтую слизь. – Сам виноват, нужно было как-то иначе вас предупредить.

Посмотрел по сторонам и оценил масштабы сражения. Барашка на костре не было, это всего лишь очередная иллюзия. А вот сундуки и коробки стояли на своих местах. Быстро проверив их, мы не обнаружили ничего ценного. Специи, чай, ткани, одежда, но всё не первой свежести. Стандартный набор какого-то каравана, который разграбила хитрая гидра очень давно. Ей эти вещи были ни к чему, но она решила их оставить на видном месте как заманчивую наживку.

*«Поздравляем! Задание выполнено»*

*«Все древние чудища уничтожены»*

*«Ваша команда уничтожила 7 гидр»*

*«Команда соперников 6 гидр»*

Во как! Мы ещё и в соревнованиях поучаствовали, и заняли первое место.

*«Вы можете выбрать награду»*

*«Награды на выбор:*

*a. Удвоенный опыт за выполнение этого задания.*

*b. Случайная редкая руна.*

*c. Увеличение всех Ваших навыков до 3 уровня на 72 часа»*

– Я выбрала увеличение навыков. – Тут же сообщила мне

Ник.

Оказывается, каждый из нас может выбрать награду отдельно. Это хорошо.

Как бы я не хотел усилиться и заодно посмотреть, что да-

ют мои навыки, когда они прокачены до третьего уровня, получение опыта у меня на первом месте, а навыки всё равно прокачаю со временем. И так умудряюсь не сильно отставать от девчонок, с учётом того что у меня штраф на получения опыта, при случае, стараюсь навёрстывать и не сильно увеличивать этот разрыв между нами. Пока получалось, вот и сейчас снова представилась такая возможность. Как будто игра что-то знает и подсовывает мне такие возможности. Хотя, может так оно и есть. Игра адаптируется под каждого игрока – так же было указано в самом начале?

Выбираю вариант «а».

## Уровень 80

*«Поздравляем! Вы достигли 82 уровня»*

*«Три навыка на выбор:*

*Вы проводите много сражений в лесу.*

**Лесник** – пассивный навык. В лесу вы получаете дополнительные силы. Все Ваши навыки будут на 10% эффективней, если вы находитесь в лесу или в радиусе 10 метров от Вас есть хотя бы три дерева.

*Вы погибли два раза за последнее время. Вам следует быть аккуратнее или использовать подходящий навык.*

**Бессмертие** – пассивный навык. У Вас появляется шанс воскреснуть на поле битвы сразу после смерти с полностью восстановленным здоровьем. Шанс срабатывания навыка 2%.

*Вы были наблюдательны и обнаружили западню раньше остальных.*

**Наблюдательность** – пассивный навык. Вы видите то, что не видят другие.»

Ладно, навыки неплохие, но нужно признать, что они и дальше будут неплохие и всегда будет из чего выбрать. Кроме Наблюдательности. Нет, может это и неплохой навык, вот

только какой-то непонятный. Что значит «Вы видите то, что не видят другие»? Мясо, застрявшее в зубах, камни в почках, ветер? Хотелось бы побольше конкретики. Как всегда.

Лесник – хороший навык, ускорит уже имеющиеся. Невидимость на 3 секунды, скорость и регенерация будут быстрее. Интересно, скорость перезарядки навыка он тоже снижает?

А вот Бессмертие – слишком громкое название. Дайте шанс срабатывания в 50–70%, и тогда это будет очень сильный навык. Вряд ли система даст такой процент, это будет слишком большое преимущество перед другими игроками, да и получить этот навык просто, достаточно умереть и воскреснуть несколько раз подряд.

Будем реалистами, такие плюшки бывают только в книжках и играх. А при текущем проценте, выходит, нужно умереть 49 раз и только на 50-й он сработает. И насколько он прокачается на третьем уровне? До 5–8-ми процентов, не более. Это тоже слишком мало. Проще воскрешаться рунами, чем надеяться на такой мизерный шанс. Если есть, кому воскрешать, конечно.

Откидывать этот вариант не стоит, всё-таки неплохо так удивить врагов, воскреснув с полным здоровьем в разгар битвы и снова ворвавшись в неё. Подумаю ещё над этим вариантом, есть вероятность, что его предложат ещё не раз, если я буду играть в том же духе.

Ладно, нужно что-то улучшить из уже имеющегося, как я

и планировал.

«Скорость уровень 1 – пассивный навык. Вы двигаетесь и атакуете на 20% быстрее.

Уровень 2 – Скорость увеличена до 60%»

Второй уровень совсем неплох. Эх, на третьем было бы неплохо получить прибавку на 200%. Но скорее всего, дадут 80–100.

«Хитрый Лис Яр / 82 уровень / Человек-Охотник»

Сила – 21

Ловкость – 45

Выносливость – 19

Здоровье – 1300 единиц

Жизни – 3 шт.

Уникальные навыки:

Регенерация уровень 1

Убийца великанов уровень 1

Питомец уровень 1

Усиление стрел уровень 1

Невидимость уровень 2

Некрасивый уровень 1

Пугающий уровень 1

Лечение союзников уровень 1

Скорость уровень 2

Чтец уровень 1

Удача уровень 1



*Правдолюб уровень 1*

*Атака силой мысли уровень 1*

*Питомец.*

*Вид – Лис Шибу*

*Кличка – Лис*

*Уровень – 34»*

– Почему именно Город Порока? Что за пафосное название? Спросил я, оглядывая город изнутри. – Или все нормальные названия разобрали?

Города мы достигли спустя сутки, после нашей победы над гидрами. Самые спокойные сутки, которые у меня были с появления здесь. Мы просто шли и шли. Никто на нас не нападал, никого мы не встречали по пути. Наверное, мы исчерпали весь лимит на приключения, или это было затишье перед бурей. И вот сейчас, идя по его каменным улицам, не мог понять, за что он получил такое название.

Город как город, ничего необычного. Похож на средневековую крепость, обнесённую высоким каменным забором. Внутри тоже всё стандартно, каменные и деревянные дома, таверны, рынок, и прочие строения. Ратуша, несколько церквей, центральная площадь. Люди тоже все обычные, начиная от самых маленьких уровней, и заканчивая большими. Права, выше сотни я видел только несколько человек и стражников на воротах, в основном все до сотого уровня. И в чём

тут тогда заключается порок?

– Это неофициальное название. – Пояснила Эль. – Официально – Руфиан. А насчёт твоего «Почему», так решили игроки. Может это чья-то шутка, может синоним к значению «изъян, недостаток, особенность». Город Изъян или Особенный Город звучало бы не так красиво. Есть у него одно отличие от всех остальных городов. Основная валюта здесь вовсе не золото, я бы даже сказала, что золото здесь вообще не принимают, из принципа. Это считается дурным тоном. Здесь в ходу совсем другие способы оплаты. Догадаешься какие?

– Натурой, что ли? – Удивился я.

– И ей тоже. Но основная валюта этого города – это опыт.

– Это как?

– Проверь интерфейс. Возле иконки с золотом теперь появилась иконка с количеством опыта, который тебе доступен. Как только ты покинешь этот город, эта иконка снова пропадёт. За всё здесь можно расплатиться только своим опытом. Его же можно получить за работу или за сдачу трофеев.

– А что будет, если спустить весь опыт, или половину? Навыки тоже пропадут? – Меня заинтересовала такая схема. Может получится так избавиться от ненужных навыков?

– Нет, это так не работает. – Усмехнулась Эль, как будто поняла мои мысли. – Можно только тратить опыт до уровня кратному пяти. Например, с твоим 82-м уровнем ты можешь потратить только опыт за два уровня, ниже 80-го ты не

сможешь опуститься, и потратив опыт за 81-й и 82-й уровни, на твоём счету будет ноль свободного опыта и 80-й уровень, который ты не сможешь разменять. Понятно?

– Вроде. Получается, сейчас у меня рядом с иконкой золота показывается только опыт за два уровня, который я могу свободно тратить. А что можно купить за эту сумму «денег»?

– Без понятия. – Эль пожала плечами. – Цены нужно узнавать.

– А в обратную сторону как это работает? – Не унимался я. – Если я неожиданно разбогатею здесь, я смогу подняться только до 85-го уровня или ещё выше?

– Можешь хоть до 300-го уровня здесь прокачаться, если получится. Правда есть несколько нюансов, которые ты должен знать, пока не сильно размечтался. До 100-го уровня система даёт поблажки и игрок не получит ненужных, подлых навыков здесь. А вот после сотого уровня, лучше уже здесь не задерживаться, корявые навыки будут выдаваться со стопроцентной вероятностью, какие бы ни были твои прошлые заслуги. Да и опыта, начиная с сотого уровня, уже требуется просто космическое количество. Столько не реально заработать просто сидя здесь. Вот и выходит, что этот город любят только игроки от нуля до ста.

– Как система подберёт навыки, если ничего не делать и просто открыть здесь магазин или таверну и зарабатывать опыт вместо денег мирным путём? Будет давать торговые на-

выки?

– Не обязательно. Может генерировать навыки, основываясь на старых заслугах. И всегда можно прокачать уже имеющиеся навыки. Это очень хороший вариант, многие придут сюда именно за этим. Опыт можно выиграть в казино, на ставках, в соревнованиях вместо обычных денег, предоставив какие-то услуги или продав ценную вещь. Вариантов много. Но получить мирный навык «Лучший бармен» или «Лучший пивовар», тоже есть вероятность, если заниматься только мирным ремеслом.

– Вроде, всё ясно. А как система позволяет такое?

– А почему нет, что здесь плохого? Да и позволяется это только здесь и только до сотого уровня. Такая маленькая и интересная побрякка.

Я промолчал, не найдя больше вопросов и доводов. Действительно, задумка интересная.

– Город Порока. – Ещё раз пробормотал я, пробуя название на вкус. – Никогда раньше не слышал о нём.

– А где ты мог слышать? – Улыбнулась Эль. – Как будто ты общаешься ещё с кем-то кроме нас.

– И то верно.

– И какой у нас план? – Наконец вмешалась в разговор Николь.

– В первую очередь, снять номер. – Начала перечислять брюнетка. – Во вторую, поучаствовать в каких-нибудь соревнованиях, тут они постоянно проводятся. Качаемся до сотых

уровней, а дальше я расскажу. – Загадочно закончила она перечислять пункты нашего простого, как три копейки, плана.

Номера в отеле мы сняли без проблем. Два не очень больших, но зато отдельных номера. Для мальчиков и для девочек. У нас с лисёнком, наконец, появилось личное пространство! Помылись, отдохнули, перекусили и вечером отправились бродить по городу.

Долго искать какие-то соревнования нам не пришлось. Зайдя на центральную площадь, мы за пять минут успели получить не меньше дюжины рекламных предложений от местных зазывал. Гладиаторские бои, Королевская битва, Битва магов, Соревнование лучников, Бои питомцев, Забеги питомцев, Самый сильный одиночный удар, Самый сильный ручник – это они так обозвали соревнования по армрестлингу.

Мы могли поучаствовать и в Соревновании лучников, и в Забеге питомцев. Жаль, что они шли практически в одно время, и нам пришлось выбрать что-то одно. Эль, почему-то, выбрала Бои гладиаторов, хотя из гладиаторов там было только название, и самые простые требования и правила. Обычная олимпийская система на вылет. Проиграл – до свидания! И три категории участников:

Легкая от 0 до 39 уровня.

Средняя от 40 до 79 уровня.

Тяжёлая от 80 до 99 уровня.

Никаких рун, только своими силами и оружием! Арена под стандартным тренировочным заклинанием, которое не даст умереть проигравшему, и при достижении одной единицы здоровья, отправит его в нокаут на несколько минут. Это всё я уже проходил, когда первый раз тренировался на арене.

У Эль был 81-й уровень, у Николь 83-й. Они как раз попадали в третью категорию вместе со мной. Надеюсь, нас не поставят друг против друга в первый же бой.

Призы для победителей:

- Увеличенное количество опыта, который можно распределить самостоятельно в течение суток;
- Три уникальные руны;
- Дополнительная жизнь.

И я даже знаю, ради чего Эль записалась на эти бои, кроме опыта. Ей очень нужна запасная жизнь.

Бои начинались через час, и нам пришлось поторопиться, чтобы успеть подать заявку на участие. К местной арене мы подошли через десять минут и заняли очередь. Желающих было огромное количество. Несколько очередей в кассу для зрителей и болельщиков, и чуть меньше по количеству, но больше по размеру очереди для участников. Не только мы решили прийти и записаться в последний момент.

В очереди пришлось отстоять ещё пятнадцать минут. Нам дали браслеты с номерками. У меня 513 номер, то есть, в нашей группе как минимум пять сотен участников. И нужно

провести всего девять боёв, чтобы стать победителем, если я не ошибаюсь в подсчётах. Если и в остальных группах столько игроков, то это полторы тысячи участников. Очень посещаемое мероприятие, оказывается. Интересно, а мест на трибунах всем хватит?

Мне ещё пришлось отстоять очередь, чтобы сделать ставки. В этот раз я решил сделать всё сам, помня, как кое-кто подвёл меня в прошлый раз, и подозрительно глянув в сторону Ник и Эль. Те, стоя в сторонке, сделали вид, что не заметили моих косых взглядов, и продолжили о чём-то ворковать между собой. Ну и ладно.

На блондинку я поставил 500 тысяч опыта, на брюнетку столько же, не сильно задумываясь и не просчитывая коэффициенты. Все равно ничего не понятно с этой системой расчетов. А на себя любимого поставил 100 тысяч. Букмекер только странно посмотрел на меня, на мой браслет, но не стал ничего спрашивать, молча принял ставку и записал что-то у себя в большом блокноте.

В свою победу я не сильно верил, но на всякий случай решил перестраховаться. А вдруг! И сразу заметил падение своих характеристик и уровня до 80-го, как только подтвердил списание опыта со своего счёта. Как будто сделал ставку своим здоровьем или частью своей жизни. Забавно. Забрал девчонок, и мы направился занимать места. Как раз успели рассестся к началу первого выступления.

Мест на трибунах хватило всем. Не сказал бы, что бы-

ли свободные места, но наполнение было почти стопроцентным. Большая арена на десять тысяч зрителей, которая больше напоминала древний амфитеатр. Вокруг арены, углублённой в землю, были сооружены каменные возвышающиеся ступенеобразные ряды сидений. Мне кажется, всё это было вырублено прямо в скале, а сама арена, где проводились бои, была посыпана красным песком.

Арена была небольшого размера, овальной формы, вытянутая в длину метров на пятьдесят, и метров сорок по ширине, которая накрывалась защитным куполом, как только начинался бой. Если не ошибаюсь, футбольное поле имеет размер 100 на 70 метров, а баскетбольная площадка 28 на 15 метров. Вот наша арена больше соответствовала по размеру половине футбольного поля.

Стоимость билетов, как всегда, формировалось стандартно. Первый несколько рядов самые дорогие, а самые последние ряды – самые дешёвые и для участников боёв. Только я так и не смог разобраться в этой схеме с оплатой опытом. С золотом уже было как-то привычнее и проще. А что значит стоимость билета в 10 тысяч опыта при том, что у меня было доступно 1 миллион 200 тысяч опыта, которым я мог расплачиваться? Много это или мало? Непонятно. Правда, после совершения ставок, свободного опыта у меня осталось около ста тысяч. На хот-доги и напитки должно хватить.

Все претенденты уже сидели на своих местах и ждали начала боёв, а зрители всё ещё подтягивались.



Первые бои прошли очень быстро, минуты две-три на каждый. Арена поделилась на четыре части, и мы наблюдали, как сразу четыре пары бойцов сражаются каждый со своим противником. Первая восьмёрка сменилась на вторую, потом на третью. Хотя в лёгкой «весовой» категории были игроки от 0 до 39-го уровня, я замечал в основном 35–39. Логично, меньшим здесь нечего было делать.

– Сколько участников в первой группе? – Задумчиво спросил я.

Вот уже несколько минут я пытался посчитать, сколько займёт времени выявления победителя в первой группе, и у меня выходила не очень маленькая цифра. Даже если учитывать, что на арене будет биться по четыре пары игроков одновременно, по три минуты на бой и по паре минут на пересменку. Выходило очень много.

– 438 игроков. – Ответила всезнайка Эль.

– И сколько займут по времени их сражения?

– Часов шесть-восемь, примерно. Может и все десять.

– А нам когда участвовать, под утро? – Я почему-то думал, что нам вот-вот нужно выходить на бой.

– Завтра вечером. Но заявку нужно было подать сегодня. Таковы правила. – Ник опередила меня с очередным вопросом «зачем мы спешили?». – После выступления первой категории, организаторы устраивают двухчасовой перерыв. Потом соревнуется вторая категория, там тоже около пяти-сот игроков, а потом уже мы. Как раз к завтрашнему вечеру

должна подойти наша очередь.

Откуда они всё это знают? Почему я не знаю? Странно. Что одна, что вторая, вечно находят ответ на любой вопрос. А ведь я совсем не дурак был в своё время. Или я так устарел за 70 лет, или просто всё, что знает современная молодёжь, это как раз знания про эти виртуальные игры. Хотя, может они и в реальной жизни хорошо разбираются, специалисты в своих областях или во всех сразу, или просто у них большой объём знаний.

Опять же, виной или причиной тому может быть даже эта виртуальность, где время течёт в десятки раз быстрее, и объём и количество знаний здесь можно получить просто в разы больше и быстрее. Да и уровень образования за это время должен был вырасти. Может сейчас школу заканчивают в двенадцать лет, а универы и институты в пятнадцать.

Например, мой дед был бы поражён моими знаниями, если бы мы встретились с ним в его 25 лет. Помню, он мне рассказывал, как на первом курсе института по информатике вытянул билет. В нём было три стандартных вопроса. Стандартных!

1. Создать папку на рабочем столе. Переименовать. Удалить. Восстановить из корзины.

2. Открыть блокнот. Написать текст и поменять шрифт.

3. Записать что-то на дискету.

Всё! Пара-Пара-Пам! Экзамен сдан.

Что-то типа этого. За точность не ручаюсь, но было что-то

очень похожее. И это было очень сложное задание для некоторых. И многие на них засыпались! В моё время это задание решило бы большинство семилеток.

– Так может мы тогда потренируемся, перед нашим выходом? – Предложил я на свою голову. – Зачем нам тут сидеть?

– Хорошая идея. – С готовностью откликнулась Эль и встала с места.

Сразу вспомнилась наша с ней первая тренировка. Тогда она мне предложила поработать чучелом, мальчиком для битья, и хорошенько надрала мне одно место на тренировочной арене. Ну-ну. Сейчас-то я уже не такой слабый, как тогда. И не раз спасал им жизни, и не раз побеждал в самых безнадежных схватках. Поднабрался опыта, раскачался, получил несколько хороших навыков.

Арену для тренировки мы нашли быстро. Проплатив её на пару часов, приступили к бою. Ник уселась на трибуне, и была нашим единственным болельщиком, не считая лисёнка. Тот развалился у блондинки на коленях и закрыл глаза. А вот за кого собиралась болеть Николь, было непонятно. Совсем скоро, я получил ответ на свой вопрос.

– Давай, Хит! Покажи этой высокомерной и высокородной выскочке, из чего сделаны люди! Эльфам место в их лесу, а не у нас в городах! Понаехали тут, прохода нет! – Начала выкрикивать Ник и подбадривать меня.

Мы с Эль удивлённо уставились на блондинку.

– Простите! – Смутилась та. – Увлелась.

И уже шёпотом продолжила что-то выкрикивать, но мы уже этого не слышали.

Бой начался. Мы не спешили, медленно двигаясь по кругу и ожидая первого хода от противника. Я выстрелил первый, Эль легко увернулась, и я получил сразу три стрелы в ответ...

Первый бой я проиграл. Как и второй. Ник уже перестала подбадривать, и просто выкрикивала советы мне, которые мало чем помогали, если честно. На третий, я не стал жадничать, и решил пустить в ход все свои навыки. Пора поставить на место кое-кого, как выразилась Ник. Или хотя бы просто не так позорно слить тренировку, не в сухую же снова проигрывать.

Атака силой мысли, ступор, активировал удачу и невидимость. Ступор прошёл быстро, я не успел нанести ей достаточно урона, атака мыслью заставила её слегка поморщиться, от моих стрел она так же уверенно уклонялась, мою удачу, а свою неудачу она просто переждала. Вот только невидимость смогла удивить. Правда, не её, а меня. Причём, я удивился очень сильно и неприятно.

Эль не стала выдумывать ничего магического и сверхъестественного. Она просто дождалась, когда я подберусь к ней сзади, крутанулась на месте, подняв клубы пыли с глиняного пола, и увидев перед собой мой пыльный силуэт, атаковала своим очень быстрым мечом. Я не успел ничего сделать толком.

Третий бой я тоже проиграл, и дальше уже не было смысла продолжать. Все мои навыки были на перезарядке, и если я не смог победить с ними, то без них мне тем более не на что надеяться. Вернувшись на скамью болельщиков, получив от Ник ободряющие похлопывания по плечу, уступил место на арене ей.

– Я отомщу за твою поруганную честь! – С серьёзным лицом произнесла блондинка.

– Да иди ты уже! Мстительница. – Усмехнулся я. – Просто не умри в первую же минуту, это уже будет достижением.

Наблюдать за боем девчонок было интересно. Эль двигалась быстрее и точнее, а Ник брала своим уровнем здоровья и бронёй. Пару раз Ник удачно подловила партнёршу на свои шипы и броню. Первый раз, когда Эль хотела нанести серию ударов, но сама поранилась сильнее, а второй хотела добить последним рывком, но уперлась в непробиваемую броню и не успела вовремя отступить, просто попала в ловушку.

Четыре раза из шести Ник проиграла, но учитывая то, что у неё несколько командных навыков, а не для одиночных боёв, это был очень достойный результат. Эль была очень удивлена своими двумя проигрышами, наверное, рассчитывала победить в сухую и в этот раз. В общем, девчонки остались довольны проведённым спаррингом. Они поздравили друг дружку, обнялись и дружно вышли с арены.

А вот я теперь очень жалел, что поставил на себя. У меня, практически, нет шансов на победу в завтрашнем сорев-

новании. Если только использовать эффект неожиданности, ведь Эль знала о моих навыках, и знала как против них действовать. Это было не совсем честно, наверное. Хотя, я тоже знаю о её навыках. И что, много мне это даёт? Да уж, печально.

Вечером мы прогулялись по городу, сходили на выступления местных артистов, певцов. И посетили местный театр, где ставили пьесу про любовь сопливой тринадцатилетней девчонки к взрослому совершеннолетнему парню. Про то, как они решили сбежать от родителей, вместо того, чтобы выучиться, повзрослеть, и дожидаться когда у них прибавится ума. Ну и естественно, всё закономерно закончилось гибелью обоих.

Мои девчонки прониклись тяжёлой судьбой героев, а я не очень. Нужно слушать старших, а не вступать в серьёзные отношения в таком раннем возрасте. Хотя, может я просто чего-то не понял, и там был другой посыл.

На следующий день мы всё-таки попали на Забег питомцев, где я выставил своего лисёнка, поставив на него 50 тысяч, и благополучно их проиграв. Не удивительно, там были звери на десяток уровней выше моего, и питомцы, которые просто числились одними из самых быстрых в реальном мире.

Парочка соколов, которые летали на сумасшедшей скорости. Почему, кстати, для летающих не сделали отдельную группу? Был ещё гепард, который, если я не ошибаюсь, явля-

ется одним их самых быстрых в живой природе, если не самый быстрый. И ещё было несколько летучих мышей, которые лишь чуточку уступали по скорости соколиным. Понятно, что у нас там шансов было мало, если они вообще были.

А я с нетерпением дождался вечера. Очень хотелось хоть на ком-то отыграться, после позорного поражения от Эль. Вот прямо готов был первым выйти на арену, если бы это от меня зависело. И на арену мы пришли за час до начала выступления нашей категории.

Узнали за победителей лёгкой и средней категории. В лёгкой победил Тёмный-маг Скипидариус – игрок 39 уровня с Платиновым аккаунтом. Он раскидывался магией налево и направо, имея малую перезарядку, которой хватало от боя к бою. Но и не брезговал орудовать большим копьём, которое умело пускал в ход.

В средней категории победил Эльф-демиург Ерраре Хуманум Эст, 74 уровня. Он вызывал себе на помощь существ-помощников, големов разных видов, размеров и силы. Были и глиняные, и огненные, и водные, и даже из плоти и крови, почти как настоящие живые люди. Самые опасные, судя по рассказам одного из игроков, которого девчонки разговорили, строя ему глазки, были огненные.

Огненный голем был создан из живой лавы, и после своего поражения, через несколько секунд снова воскресал. Только уже в виде двух своих уменьшенных копий. А эти две копии, снова возрождались после смерти, и их уже становилось че-

тыре. Может они так могли делиться до бесконечности, но так много никому не удавалось уничтожить.

Ерраре Хуманум Эст выиграл, не особо напрягаясь, как показалось зрителям. И сам тоже участвовал в бою пару раз, не только прячась за големами. Атаковал чёрным посохом, который сносил противнику за один удар не менее четверти здоровья, и парализовал его ненадолго.

Да уж, мы пропустили интересное зрелище, нужно было приходиться раньше, всё равно ничем не были заняты, кроме хождения по магазинам, куда нас затащила Николь, для примерки новой одежды.

За болтовнёй и рассказами не заметили, как заполнились трибуны, и конферансье объявил о начале третьего этапа соревнований. Пришла наша очередь. Объявили первую восьмёрку выступающих, и предупредили следующих, чтобы они успели подготовиться. Мой номер был во второй восьмёрке, вот и пришло моё время.

– Приготовимся к др-р-раке! – Объявил судья и ударил в гонг большой колотушкой.

Первые игроки закончили быстро, а я с семёркой незнакомцев уже стоял рядом с ареной и готовился к выходу. Девчонки остались на трибунах, как и мой лисёнок, его я тащить не стал, мал ещё. Четверо победителей покинули арену, а четверых проигравших вытащили просто за ноги и положили в шезлонги, чтобы они приходили в себя. Тут не церемонились, поставили всё на поток, чтобы не тянуть время и



ускорить процесс.

Судья, или кто там этим обычно занимается, снова ударил в гонг, и мы ступили на красный песок арены. Над нашей головой активировалась сфера, которая отрезала меня и моего противника от остального мира. Мы остались с ним один на один. Игрок с обычным аккаунтом, судя по одеждам, маг, 83 уровня. Он был одет в индийский шервани, с тюрбаном на голове, в руках держал изогнутый посох, больше похожий на змею. Сложил руки лодочкой перед собой, поклонился мне и атаковал...

Этот бой я выиграл, используя почти все свои навыки, кроме невидимости. Её я не хотел светить по-прежнему. Если бы я не применил всё что мог, я бы проиграл даже первый бой. А всё потому, что через десять секунд после начала боя, я потерял почти 80% своего здоровья.

Я использовал ступор, успел приблизиться к противнику. Использовал Чтеца, узнал, что он хочет со мной сделать и как. У него было много всего припасено, много разнообразной атакующей магии. Игрок из тех, кто пытается взять максимальное количество навыков, не прокачивая их дальше первого уровня. Только мне это мало помогло.

В основном я справился благодаря Удаче и Атаке силой мысли. Противник на некоторое время стал беспомощным и невезучим, и мне удалось победить его. Хоть кого-то я смог победить. Не знаю, правда, радоваться этому или нет. Я забрался по ступенькам на верхний ярус, и хмуро уселся на

своё место, приняв поздравления от девчонок.

Следующие несколько боёв мы наблюдали за выступлениями наших потенциальных противников, изучали их сильные и слабые стороны. Одному не хватало опыта, второму скорости, третьему реакции. У кого-то было слишком много слабых навыков, у кого-то мощные, но только парочка, и если ими не получалось сразу нейтрализовать противника, то игрок сам становился лёгкой добычей.

Пару раз игроки сдавались сами, израсходовав весь свой арсенал и не желая вступать в ближний бой, понимая, что там им не справиться, и не желая лишний раз испытывать боль. Таких трибуны не любили, демонстрируя это презрительным свистом, и в таких игроков сразу на выходе летели, непонятно откуда взявшиеся, фрукты, недоеденные хот-доги и прочий мусор. Мы ждали, когда же объявят кого-то из девчонок, но минут через сорок, снова объявили меня. Везёт мне сегодня.

Второй мой соперник выглядел как типичный варвар. Мы стояли на арене и осматривали друг друга, ожидая команды к началу боя. Ростом он был метра два, с голым перекачанным торсом, с лысой загоревшей головой и с топорами в правой и левой руке. Девяностый уровень, на десятку выше меня. Раздался гонг.

Я почему-то (на самом деле понятно почему) думал, что он кинется в ближний бой, размахивая своими топорами, или даже метнув их в меня. Но он остался на месте и при-

нялся меня удивлять, просто атакуя магией с расстояния. Не напрягаясь, в отличие от меня, просто запускал в меня одно заклинание за другим. Я же, выпустив одну стрелу и рассчитывая на её бронепробивную силу, пытался уворачиваться от летящих и ползущих на меня навыков противника, и планировал сблизиться с ним для ближнего боя. И спустя 20 секунд, когда у меня осталось меньше половины здоровья, и тающие на победу шансы, я решился.

Невидимость.

Всё равно, нужно узнать, на что я способен и насколько полезна моя невидимость в реальном бою. Узнал. Если нужно незаметно подкрасться, или под шумок, это я могу. Хотя, уверен, что и в том случае найдутся те, против кого это не сработает, какой-нибудь навык «Видеть незримое», например. А вот именно в этой ситуации, с моей невидимостью противник справился очень легко. Он активировал какое-то замедляющее заклинание, а потом направил в мою сторону поток газа или пара, который отнимал какие-то крупницы здоровья, но в котором был хорошо виден мой силуэт. Что-то похожее на пыльный метод Эль.

Видимо, здесь знали как действовать против невидимок, и это не было ни для кого секретом. Моя невидимость стала бесполезной. Противник выпустил новую порцию заклинаний в мою сторону, и наконец, запустил в меня один из своих топоров, как я и думал. Через несколько ударов сердца, система оповестила меня о моём поражении. Вот и конец

моей карьеры гладиатора.

Меня выволокли с арены за ноги вместе с остальными. Я пришёл в себя, лёжа на шезлонге в компании таких же несчастных и опозоренных. Встал, тщательно вытряхнул песок из-за шивороты, из волос, рта, ушей и штанов, проклиная и ругая организаторов за такой оригинальный способ эвакуации побеждённых.

– Что б им самим в трусы кто-нибудь песка насыпал и не давал вытрусить! – Пробормотал я и вернулся на своё место на трибуне.

– Не переживай. Ты держался хорошо, правда, не долго. – Обняла меня Ник за плечи, улыбнулась и встала со своего места. – Пойду готовиться, скоро мой первый бой.

Первый бой Николь прошёл быстро. Она расправилась со своим противником, используя только свой колоссальный запас здоровья. Не успела вернуться на трибуну, как её снова объявили. Видимо, организаторы решили так проверить её на прочность, или просто так выпал случайный жребий. Второй бой она провела так же легко и быстро, и вернулась к нам, приняв поздравления от меня, и несколько замечаний от Эль.

А вот мой бывший противник с двумя топорами, продержался не долго. Он встретился со своим близнецом, с таким же атлетически перекачанным крепышом, которому проиграл очень быстро. Ещё один гвоздик в гроб моих иллюзий о том, что я не такой уж и слабый, просто противники попа-

даются сильные. Как я успел убедиться, это совсем не так.

В течение четырёх часов, девчонки провели по пять боёв, и все закончились уверенными победами моих подруг. А на шестом бою Ник проиграла. Её противником выступил игрок 92-го уровня с тремя волками. Я уже неоднократно видел его в бою, где он атаковал одновременно с волками, нападающими со всех сторон и не дающими опомниться сопернику. А сам игрок сражался голыми руками, превращая свои пальцы в длинные и острые когти. А ещё говорят, что волки слабые. Не похоже.

Обратил внимание, что многие игроки не брали с собой питомцев, как и я, предпочитая оставлять их на трибунах. Только не этот. Его волки были 45-го уровня, с большим запасом здоровья и очень большим уроном, судя по количеству убывающего здоровья у противника от одного их укуса.

Как только начался бой с Ник, любитель волков активировал какие-то умения, и его звери стали больше по размеру почти в два раза, как взрослые телята. Они ускорились, став двигаться в два раза быстрее, а сам хозяин превратился в огромного волка, только ещё чернее и больше.

Наверное, Николь должно льстить, что противник сразу решил использовать против неё свои козыри, которые не использовал против других. Вот только это слабое утешение. Её просто задавили количеством и массой, не помогла ни броня, ни шипы, ни неуязвимость. Она, конечно, очень хорошо потрепала волчью стаю, сняла с них огромное количество

здоровья, суммарно. Но так и не смогла убить даже одного. Самый раненый сразу спрятался за спинами более крепких, и не подставлялся, атакуя исподтишка. Хорошая тактика.

Мы встретили Николь внизу, и забрали её из рук небрежно вытаскивающих за ноги работников арены.

– Я проиграла! – Было первое, что она произнесла, когда пришла в себя и расстроилась. – Блин!

– Ага. Ты держалась хорошо, правда, не долго. – Утешил я её, её же словами. Помог подняться, вытряхнуть песок, и мы поднялись к болельщикам.

По пути наверх, услышали поздравления и утешения от фанатов.

– Ого! – Усмехнулся я. – Да у тебя появились поклонники. А я думал, мне казалось, как толпа выкрикивала твоё имя.

– Блонди! С меня выпивка в «Трёх кабанах», и шикарный ужин.

– Молодец! Выступила достойно, ему просто повезло!

– Красотка, не переживай. В следующий раз обязательно выиграешь! У тебя очень хороший потенциал.

Раздавались ободряющие и, иногда, наглые выкрики со всех сторон.

Не знаю, её больше злили такие выкрики или она была равнодушна к таким сомнительным комплиментам, но старалась не реагировать, только хмурила бровки. Было заметно, что она расстроилась гораздо сильнее, чем показывала это.

Волк-оборотень, который победил Николь, проиграл шаману в полуфинале. Шаману крови, как было указано у него в характеристиках. Шаман просто использовал магию, которая накрывала всех противников разом. Замедлил, заморозил, ослабил. Потом активировал необычную молнию, которая прыгала между волками туда-сюда, постоянно нанося урон.

Самое интересное, если бы волков было меньше, то и урон был бы не такой серьёзный, а от одного игрока молния вообще бы не скакала, как мне кажется. Оборотень переиграл сам себя, и количество в этот раз сыграло против него. А я заметил одну особенность, каждый раз при активации навыка, шаман терял немного своего здоровья.

– Шаман крови. – Пожала плечами Николь в ответ на мой вопрос, как бы говоря «что тут непонятного?» – Это значит, что он может колдовать без перезарядки, но за счёт своего здоровья. Чем сложнее магия, тем больше она требует очей жизни, и такие маги стараются прокачивать себе здоровье по максимуму.

У него действительно, количество здоровья было лишь немного меньше чем у Николь, правда уровень у него был на пятёрку больше, так что Ник всё-таки в этом плане его превосходила.

Финал.

Вся арена в распоряжении двух бойцов. Конферансье тянул время, давая игрокам время сделать последние ставки.

Все зрители замерли в предвкушении и, не утруждаясь идти к официальным букмекерам, просто делали ставки между собой. Всё равно коэффициент на обоих участников был одинаковый. Эльфийка против Шамана. Наша эльфийка!

Эль дошла до финала, легко и уверенно победила всех противников, сделав мне большое одолжение. Теперь я чувствовал себя не совсем бесполезным, ведь не один я проиграл этой валькирии. Наконец, раздался долгожданный гонг и зрители притихли.

Соперники вежливо поприветствовали друг друга, пожелали победы наиболее сильному, и больше не оттягивая неизбежное, начали бой. Замедление, заморозка, чёрный смерч от Шамана, и ответная антимагия от Эль, чтобы снять все негативные эффекты. Эль быстро сблизилась с противником, и я подумал, что она успеет с ним справиться, пока действует её антимагия. Но Шаман спрятался в прозрачный овальный кокон, который Эль не смогла пробить, просто молча наблюдая за ней оттуда, дожидаясь, когда наша подруга станет уязвима для магии, и атаковал её снова.

Активация кокона отняла у мага много здоровья, видно это был один из самых сложных навыков в его арсенале.

От точечных магических ударов, эльфийка легко уклонялась. А вот если противник запускал масштабную магию, бьющую по определённой площади, Чувство опасности Эль давало сбой, и она не всегда могла увернуться.

На секунду я подумал, что Эль не справится, слишком



спокойно и рассудительно действовал её соперник, и как только он начал активировать очередную порцию масштабных техник, Эль просто активировала свою антимагию и ускорение ещё раз. Как они так быстро перезарядились? Если не ошибаюсь, для перезарядки ускорения нужен один час, а для антимагии три или четыре часа. Наверное, взяла какой-то новый полезный навык.

Шаман решил запереться в своём коконе ещё раз, просто пожертвовав очередной большой порцией своей жизни. С одной стороны, правильное решение, так он потеряет гораздо меньше, чем от прямой атаки быстрой и опасной противницы. А с другой стороны, всё не так просто, когда имеешь дело с нашей Эль.

За секунду до активации кокона, Эль каким-то невидимым прыжком очутилась за спиной противника и оказалась заперта в его же коконе, вместе с ним. Вернее, это он оказался запертым в тесном пространстве с, нечувствительной к вражеской магии и смертельно опасной, эльфийкой.

Наклонившись к нему и что-то прошептав ему на ушко, она закончила эту дуэль резким движением своего меча. Кокон рассыпался хрустальными песчинками по песку арены, как будто по нему ударили большим молотом, и на песке остался лежать поверженный противник. Победа!

– Ура! Мы победили! – Ник подскочила со своего места и радостно начала прыгать на трибуне. – Ты видел, видел?

– Видел, видел! Я тоже смотрел. – Проворчал я.

Трибуны разразились радостными криками, свистом. Кто-то умудрился запустить навыв, похожий на салют, и несколько игроков поддержали это, запустив в небо ещё несколько взрывов. С арены сняли купол, и на неё вышел местный мэр, поздравив победительницу и вручив ей огромный букет цветов. Не знал, что у них здесь всё так официально и торжественно.

На нас косились те, кто сидел рядом на трибуне, и видели нас вместе с Эль. Нам тоже досталась толика славы, мы были замечены в компании чемпионки.

Эль молодец. Почему-то я был уверен в её победе и даже ни капельки не волновался. Да и мне теперь совсем не так обидно после моего проигрыша на тренировочной арене, ведь я проиграл чемпионке. Хотя, слабое утешение. Ник ведь умудрилась выиграть у неё два боя, а я так ни разу и не смог.

– Поздравляю! – Ник кинулась обниматься со свежее испеченной чемпионкой. – Я знала! Я ведь даже 50 тысяч на твою победу поставила.

– А на мою? – Заинтересовался я.

– Прости! – Николь извиняюще заулыбалась. – У тебя не было шансов. Но в своё оправдание, я даже на себя не ставила.

– Ладно! – Махнул я рукой. – Тогда принимается. Что у нас дальше по плану?

– Получить выигрыш, забрать ваши сыгравшие ставки,

распределить полученный опыт. – Перечислила Эль.

– И отпраздновать нашу победу. – Добавила Ник. – Что-то я проголодалась на нервной почве. Хочу много мяса. Это неприлично для девушки?

Мы с Эль рассмеялись, и уже все вместе направились к выходу.

## Уровень 0?

*«Поздравляем! Вы достигли...»*

*«Корректировка. Вы получили количество опыта, которое превышает допустимое значение для честной игры»*

*«У Вас есть три варианта:*

*a. Преобразовать весь полученный опыт в уровни независимо от последствий.*

*b. Отказаться от получения опыта.*

*c. Получить только допустимое для честной игры количество опыта (допустимое значения до 100-го уровня включительно)*

*Сделайте выбор:*

*A/b/c»*

– Что за чепуха? – Спросил я у букмекера, который только что выдал мне мой выигрыш.

– Что, наверное система ругается? – С ухмылкой задал он мне встречный вопрос.

– Не то, чтобы ругается. Просто, не могу понять.

– Парень, ты получил огромное количество опыта. Наверное, до 120 или 125 уровня сразу можешь добраться. – Прищурился букмекер, задумчиво глядя на меня. – Ты вообще коэффициенты смотрел, когда делал ставку.

– Нет. Просто лишнее поставил и всё.

– Ясно. Ну в следующий раз смотри внимательно. Давай

не стой тут, мне ещё уйму человек нужно обслужить, а ты тут очередь создаёшь.

Я оглянулся, и отступил в сторону, пропуская очередного счастливирика для получения сыгравшей ставки. Перечитывая на ходу сообщение системы в очередной раз, я нашёл свободную лавочку и присел на неё. Дождусь девчонок, которые пошли получать чемпионские Эль, и спрошу у них.

*«Вы получили количество опыта, эквивалентную поднятню Вас до 116-го уровня»* – пришло очередное пояснение от системы.

Видимо, почувствовала моё затруднительное положение, и решила пояснить всё сама. Хорошо.

*«Принять такое количество опыта? Отказаться от принятия опыта? Принять опыт до 100 уровня включительно и рассеять излишки?»*

Всё те же три варианта, только сформулированы чуть по-другому.

*«У вас 30 секунд на принятие решения»*

29...28...

Как так? Какие 30 секунд? Как рассеять? Разве я не могу на сдачу купить руны, оплатить комнату на год, или прикупить себе ликвидную недвижимость?

19...18...

Видимо, не могу. И даже дождаться девчонок и посоветоваться с ними не успею. Вот блин! Так вот, что значила приписка к призу победителя «распределить самостоятель-

но в течение суток». Чемпионы могут потратить свой опыт на своё усмотрение, а не просто бесполезно развеять как я.

8...7...

В принципе, и так понятно, что нужно выбрать, других вариантов просто нет. Вариант «с». Принять опыт до сотого уровня включительно. Тоже неплохо, если подумать. Где я ещё смогу так быстро заработать двадцать уровней, и прокачать четыре навыка.

*«Поздравляем! Вы достигли 100 уровня»*

*«Ваши достижения на пути от 80 до 100 уровня были незначительными»*

*«Желаете сгенерировать навыки, учитывая весь период игры, или можете улучшить уже имеющиеся навыки без генерации?»*

Сгенерировать.

Первый вариант не отменяет второй, так что гляну, что предложат, а потом решу. Но смотреть, что там сгенерировала система, я не стал. Мысли переключились на другое.

Я взял сотый уровень. И судя по прошедшим соревнованиям, да и нашей с Эль тренировке, мне нужно что-то менять. Меня такая раскачка совсем не удовлетворяет. Чуть не вылетел в первом же раунде, и вылетел во втором. Да, можно подумать, что мне достались сильные противники, и я бы легко справился с другими. Но кого я обманываю, я не могу справиться один на один ни с Эль, да и с Ник тоже не справ-

лось. И что делать?

Можно прокачать четыре навыка, провести ещё пару тренировок на арене с девчонками, но я и так знаю, чем закончатся поединки с ними. Они ведь тоже подросли за это время. Эль получила опыт за победу, Ник получит опыт за ставку. Не так много, как я, но я большую часть своего опыта всё равно выкинул, так что Николь тоже должна подняться на десяток уровней как минимум, может и больше.

И я знаю, как закончится очередной тренировочный бой с любой из них. Эль уничтожит меня своей скоростью, а Николь я просто устану бить, прежде смогу снести ей даже половину здоровья. Да и не уверен, что смогу снять ей даже эту половину, пробить её броню будет не просто, учитывая кучу защитных навыков.

Я был немного не в форме в самом начале, когда меня сразу после смерти загрузили в этом мире, мне было не до игры. Куча мыслей в голове, куча вопросов. Я только умер и воскрес, и как правильно играть меня волновало меньше всего.

Сейчас я уже немного пришёл в себя, у меня есть цель. Мне нужно разобраться с Колей, можно попробовать выиграть этот чемпионат искинов, ведь напарницы у меня совсем не простые, и я должен соответствовать им. Нужно собраться, продумать тактику, правильную прокачку. Мне всё-таки придется начинать заново. Можно и с девчонками посоветоваться, они подскажут, как и что нужно прокачать, хотя я и

сам хочу кое-что попробовать. И у меня есть кое-какие идеи.

– Хит! Чего такой грустный? Не рад своему росту? – Весело окликнула меня Николь.

Девчонки подошли ко мне и плюхнулись рядом на скамейку, зажав меня с двух сторон как в тиски.

– Почему грустишь? – Эль нежно положила свою невесомую руку на моё плечо. – Что-то беспокоит?

– Мне придётся начинать игру заново. Мои навыки не работают, я слабее вас обеих, да и не только вас. Я тяну нашу команду вниз, скоро от меня будет мало толка.

– Да уж, твоя раскачка действительно удручает. Половину навыков, даже больше, можно смело выкинуть.

– Штраф на получение опыта будет увеличен, или останется таким же, если я начну новым персонажем? – Я уже мысленно смирился и готовился идти на перерождение. Нужно только уточнить несколько деталей.

– Останется прежним. – Ответила Эль. – Но это не обязательно делать так. Есть другое решение, причем очень простое.

– Какое?

– Сброс.

– Я чего-то не знаю? Разве это не то же самое? – Нахмурился я.

– Не то же. Сброс навыков, уровень у тебя остаётся прежний.

– Ты не знаешь про сброс на сотом уровне? – То ли спро-



сила, то ли подтвердила свои мысли Ник. – На сотом можно сбросить навыки, не теряя прокачку характеристик и уровни. Это можно сделать только один раз.

– Я не слышал о таком.

– Ещё бы. – Усмехнулась блондинка. – Ты ведь не частый гость на форумах, а подсказки и инструкции ты предпочитаешь не читать, это против твоей веры.

– Я... А ладно. – Я махнул рукой. Что с ними спорить. – Давайте больше подробностей.

– Заходишь в интерфейс, там у тебя должна появиться кнопка «Сброс». При сбросе ты теряешь все навыки. Система предложит выбрать два, которые останутся с тобой или полный сброс. Выбирай, как считаешь нужным. После этого, нужно зарабатывать навыки заново. Теперь ты будешь получать на выбор два навыка из трёх каждые пять уровней, и до двухсотого уровня ты сравнишься по количеству навыков с остальными игроками. Всё просто.

Лисёнок подошёл ко мне и положил голову на мое колено, как будто прощаясь со мной. Посмотрел на меня грустными глазами и закрыл их. Я погладил его по голове и прошептал:

– Я никуда тебя не дену, малыш. Ты же со мной с самого начала. Ты мой друг.

Это был мой большой вопрос. Я думал, что делать с Лисёнком, можно ли его подарить или продать кому-то из девчонок, чтобы он никуда не делся и остался с нами. Теперь это легко решалось, я могу просто оставить навык «Питомец».

Как будто камень с души свалился, теперь мой друг останется со мной. Я ведь успел к нему сильно привязаться.

Жалко терять «Удачу» и «Невидимость», но и не уверен, что возьму их снова, если они выпадут, у меня совсем другие планы. А вот вторым навыком я оставлю «Регенерацию». Насколько я понял, это действительно редкая штука, да и воспроизвести ту ситуацию, при которой я её получил, будет сложновато. Кстати, нужно будет проверить, что она даёт на третьем уровне, ведь теперь я могу это сделать перед сбросом, у меня есть нераспределённые очки. Как всё хорошо складывается, а я уже начал паниковать тут.

– А ведь это классная штука, можно прокачать персонажа так, как нужно. Почему вы мне раньше не сказали об этом? Или есть какие-то подводные камни? – Подозрительно покопился я на девчонок.

– Я говорила, что для тебя не всё потеряно. – Напомнила Эль. – А камней нет никаких, кроме того, что до двухсотого уровня ты будешь отставать по количеству навыков, и то, что выбор сужается, ведь два из трёх, это гораздо хуже, чем один из трёх. Выбор сужается.

– Это не так проблемно, как начинать всё заново. И многие так идут на сброс?

– Да кто об этом знает. – Эль пожала плечами. – Но я думаю, не многие. Те, кто доходит до сотого уровня обычно следуют какому-то плану. А те, кто не следует, а просто играют, как получится, обычно до сотого не доходят. Это ты

у нас уникальный, в такой короткий срок раскачался. Хотя, это скорее наша заслуга.

Они переглянулись между собой и засмеялись. Вот, две занозы!

– Ты не хочешь пойти на сброс? – Поинтересовался я у Эль.

– Ещё чего. У меня отличная прокачка, в отличие от некоторых. Да, есть пара навыков, которые я бы хотела заменить, но идти на риск и пытаться прокачать всё в идеале я не буду. Есть шанс, что мне не дадут те навыки, которые мне очень нужны. Так что меня, в целом, всё устраивает. А вот тебе терять нечего, по большому счету. Хотя, зная что ты опять не пойдешь на форум и не считаешь советы по раскачке, я сомневаюсь, нужен тебе этот сброс или нет. Но и хуже всё равно не будет.

– Вот ты язва! – Не выдержал я и уколол её в ответ. – Но ты права, на форум я не пойду. Тем более, ты сама говорила, что там делать нечего. Забыла? У меня есть своя голова, и повторять чьи-то варианты прокачки я не собираюсь. Так что не переживай. А ты, Ник, есть желания пойти на сброс?

– Вот ещё! У меня и так все хорошо прокачено. Все навыки я подбираю продуманно, и мне уже поступила парочка предложений от топовых кланов, но я им отказала. Так что я очень даже ничего! Не знаю, чего я за вас так держусь? Наверное, люблю вас. – Она улыбнулась и покраснела.

Шутки шутками, но доля правды есть в каждой шутке.

Может, и не совсем маленькая доля. Мы действительно подружились за последнее время, я даже не думал, что так выйдет.

– Эль, поможешь мне составить план по раскатке. Как и что, какие навыки, где и как их получить?

– Да, конечно. Я прикину всё, и скину план и весь расклад тебе в личку.

– Только поменьше текста. Ты же знаешь, я не люблю много читать. – Пошутил я.

– Да помню, помню. Всё сделаю, как ты любишь. И ещё одно. – Эль ненадолго замолчала. – После сброса тебе нужно прокачать хотя бы 30–40 уровней в одиночку, чтобы получить нужные навыки для одиночного бойца в первую очередь. Нужно действовать правильно и осторожно, у тебя теперь выбор гораздо меньше. Ты можешь отказаться только от одного предложенного навыка их трёх. А в группе тебе могут выдать групповые навыки. Это неплохо, но их нужно качать не в первую очередь.

– Понятно. Нужно стать одиночкой на какое-то время.

– Верно. Что решаешь?

– Как будто у меня есть выбор. – Вздохнул я.

– Хорошо. Тогда не будем откладывать. Нужно сделать всё сейчас, пока ты не умудрился получить сто первый уровень.

– Это он может. – Поддакнула подруге Николь.

*«Вас исключили из группы»*

Всё начинается с самого начала! Не совсем с начала, конечно. Я уже не тот ошарашенный новичок нулевого уровня, который впервые попал сюда. Ведь навыки и умения это не всё. У меня есть какой-никакой опыт и раскаченные характеристики. С одной стрелы или случайным фаерболом меня уже не убить первому встречному. У меня есть надёжный друг, который порвет своими острыми клыками любого врага, и меня ждут две весёлые девчонки, которые обязательно меня дождутся. Все будет хорошо!

– И последняя просьба напоследок. Активируй ты уже мечи, хватит с ними просто так ходить. – Вывел меня из задумчивости голос Эль.

– В каком смысле активировать? – Не понял я.

Они обе вытаращили на меня округлившиеся глаза, а Эль снова закрыла ладонью лицо.

– Ты не читал, что даёт активация? – Удивилась она. – Ну, да. Ты же обычно не утруждаешь себя чтением.

Да почему у них сложилось такое мнение обо мне? Я люблю читать, и в свое время прочитал много всего. Да я прочитал всю домашнюю библиотеку у нас дома, будучи подростком, потом перетаскал все книги от деда, потом добрался до соседей. Просто, сейчас не до этого было. Много всего навалилось.

– Читал, вроде. – Попытался оправдаться я. – Я думал активация, это то, что они меняют цвет. Разве нет?

Ник закатила глаза, а Эль просто помотала головой из стороны в сторону и тяжело вздохнула.

– Почитай, пожалуйста.

\* \* \* \* \*

Девушки стояли, тяжело дыша, прислонившись спинами к скале. Их загнали, их всё-таки загнали! Несколько часов преследования, и они окружены целой группой высокоуровневых магов. Так просто им отсюда не уйти. Да им никак не уйти.

«Эль жалко. У неё не осталось жизней.» – Размышляла Ник, глядя на свою подругу. – «Теперь что, игра заново? Много раз уже попадали в такую ситуацию и мысленно прощались с Эль, но выкручивались. В это раз, похоже, выкрутиться не выйдет. Они с Хитом не бросят её, она их подруга. Но Эль сама может не захотеть тянуть команду вниз, она девчонка с характером. Сколько времени было потрачено, и чемпионат искинов уже стартует совсем скоро. Где сейчас Хит, интересно? Какого он уровня, удалось ему прокачаться по плану Эль?»

Они не виделись уже месяц, с того момента, как он нажал кнопку «сброс» в своём интерфейсе. Хорошо, что его нет рядом, его бы тоже слили. В этой ситуации он ничем бы не смог помочь, слишком серьёзную охоту за ними устроили. Несколько отрядов наёмников, целая орава магов. Слишком большая награда? И почему? Потому, что Эль слишком

сильна? Или потому, что Николь не согласилась на то предложение по вступлению в другой клан, не ушла из команды?

Или это опять тот странный и мутный “друг” Яромира? Или Яр что-то натворил? Нет, он не мог. Ведь обещал никуда не лезть, и не вступать в неприятности. Он сейчас один качается, ни к кому не лезет, не задирается, нигде не показывается. Даже они с Эль не знают, где его искать. Скорее всего, идёт по своей карте Прорыва, получая нужные навыки. Но что-то ей подсказывает, что не просто так за ними устроил охоту. Хотя, тут может быть что угодно.

За последний месяц всё сильно поменялось. Появились целые отряды игроков, которые качаются только ради победы в чемпионате искинов. Корпорация спонсирует многие из них, и на многие перспективные команды объявлена охота, чтобы не допустить их к финалу и не дать им раскачаться. Может поэтому их преследуют? Даже команду искинов умудрились вычислить, за ними тоже отправляли команды наёмников, но те пока держатся, а нападения охотников только усиливают и помогают раскачиваться искинам. Забавно.»

– Ну что подруга, похоже, нам конец?

– Похоже на то. Руна телепорта по-прежнему не активируется?

– Ага. Не знаю, как они это делают, но это точно недёшево.

– Я найду Хита, и мы тебя раскачаем заново. Будешь ещё лучше, чем раньше. И мы обязательно отомстим этим гадам!

– Спасибо! – С грустной и уставшей улыбкой ответила Эль.

С нескольких сторон слышались звуки, которые не предвещали ничего хорошего. Враги начали атаку.

Вот и конец.