



Владимир Кретов
Легенда



Владимир Кретов

Легенда

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=67513425

SelfPub; 2022

Аннотация

Вы когда-нибудь выигрывали в лотерею главный приз? Нет? Но ведь есть тираж и есть победитель. Раз в год нескольким людям из миллиарда везет. Шанс получить пасхальное яйцо в игре "Легенда" скорее даже ниже... Тем более, если этой пасхалки и не должно было быть.

Владимир Кретов

Легенда

Интерлюдия 1

На полу валялось три бутылки шампанского, при этом об одну из них, которая каталась туда-сюда по узкому проходу, постоянно спотыкались двое: мужчина лет тридцати пяти и женщина явно моложе, в довольно откровенной мини-юбке.

– Зайчик, сегодня же пасха. – Повиснув на руке мужчины восторженно, но заплетающемся языком вещала девушка. – Значит должны быть пасхальные яйца! Придумай что-нибудь!

Дамочка ткнула мужчину пальцем в грудь, затем, покачивнувшись схватилась за его ладонь.

– Ой, какие руки холодные. – И тут же, без перехода. – Где яйца?

Затем надула губки, попытавшись принять серьезное выражение лица. Получалось плохо.

– Зайка, какие еще яйца? Ты о чем?

Еще более заплетающемся языком пролепетал "зайчик". На что "зайка" оставила попытки принять сосредоточенное лицо и расплылась в улыбке.

– Это же изумительно. – Захлопала она в ладошки. – Ты ведь зайчик! Где твои пасхальные яйца? Уииии, где моя пасхалка?

– Пасхалка? – Встрепенулся мужик, услышав что-то знакомое. – Сейчас будет!

Под радостные визги барышни, он встал, покачиваясь, подошел к ноутбуку и, бормоча "пасхалка, это я щас", сел на стул.

Через пять минут радостные визги прекратились, и женщина засунула свой нос в монитор.

– А что ты тут делаешь?

– Не мешай.

Мужчина отодвинул барышню в сторону и продолжил что-то увлеченно строчить на ноутбуке. Та от возмущения аж зависла и отвисла еще через пять минут, когда "грубиян" самодовольно не ткнул пальцем в ноутбук.

– Принимай пасхалку!

– Дурак!

Она влепила ему пощечину, схватила со стола наполовину пустую бутылку шампанского и вылила содержимое на клавиатуру ноутбука. Полюбовавшись теперь уже его опешившей физиономией, она нетвердой, но безусловно гордой походкой отправилась в сторону выхода.

– Твою мать! Твою мать! Чтобы я еще когда-нибудь повелся на стройные ноги, симпатичное личико, но тупую башку!

На следующее утро мужчина гнал на своем новеньком Mercedes SLK по улицам города в сторону своей работы. Однако всего через пару километров от дома, его остановил патруль ДПС. Так что на работу он в этот день не попал. Да и прав его тоже лишили за езду в нетрезвом виде.

Глава 1

Я верчу в руках пластиковый шлем виртуальной реальности, и голографический логотип «Святогор» время от вре-

мне стреляет мне по глазам бликами отраженного солнца...

Около двух лет назад компания «Святогор» объявила о наборе на бета-тестирование революционной игры – с полным погружением в виртуальную реальность. Желающие могли заказать в интернет-магазине виртуальный шлем по половинной стоимости и присоединиться к первопроходцам в игре.

Новость была сенсационной. И уже на следующий день появилось объявление, что набор “добровольцев” приостановлен, так как все двадцать пять тысяч шлемов, изготовленных для тестирования, раскупили в течение часа. Поэтому было принято решение о выпуске дополнительных сорока тысяч шлемов. Их можно было заказать уже через неделю – как только линия производства разродится новой партией. За эту неделю вдоволь “погрузившиеся” бета-тестеры делились своими впечатлениями на растущих, словно грибы, форумах, а также в группах в соц. сетях. Игра была сильно недоделана. Она тупила, лагала и по-детски брыкала ножками, попадая игрокам то в бровь, то в глаз, то в ещё какие-то части тела. Но она была великолепна своей реалистичностью, давая ощущения, неотличимые от самой реальности. Неудивительно, что следующую партию шлемов раскупили даже быстрее, чем первую – всего за 12 минут.

И компания «Святогор» решила поставить выпуск шлемов на непрерывный поток, выкидывая на рынок небольшие партии вновь собранных шлемов. Окончания тестирования никто так и не дождался, потому как стремительно расширяющееся производство шлемов даже отчасти не могло обеспечить запросы всех рвущихся в виртуальность. Тогда разработчики игры «Легенда» приняли решение: с трёх колес тестирования плавно переводить игру на рельсы оплачиваемого игрового процесса, и уже доводить до ума по ходу дела.

Через год оценивших прелести виртуальности было уже больше четырёх миллионов, а через два – уже четверть миллиарда! Это так подключилась капелька Европы и бадья азиатского сектора вместе с Китаем. В игру можно было свободно вводить и выводить деньги. И компания "Святогор" очень быстрыми темпами стала набирать денежную массу, при этом не скупясь на развитие собственной игры. Больше трех четверти всей прибыли вкладывалось исключительно в развитие игры и на зарплаты специалистам.

Как-то так вышло, что виртуальная реальность пронеслась мимо меня. Я был слишком загружен своей работой, и участь виртуальных "утопленников" меня так и не постигла. Хотя интерес к игре у меня, конечно же, был. Но вот теперь,

по прошествии двух лет, мне достался в руки шлем, который мне подарили на моё 25-летие.

Я натянул пахивающий пластиком шлем на голову и лёг на кровать.

Шлем воздействует на альфа и бета ритмы мозга таким образом, что человек фактически засыпает. Точнее сказать, сон определенным образом смешивается с игрой, и одуроченное сознание воспринимает видеоряд и звуки из шлема как сон. Все остальные ощущения мозг уже додумывает сам.

Вот, собственно, и вся информация про физику процесса, которую я почерпнул из Википедии перед погружением.

Я лёг поудобнее и вдавил кнопку с правой стороны шлема. Перед глазами зажегся загнутый панорамный экран, охватывающий весь обзор глаз, и после нескольких вспышек я постепенно провалился в черноту. Впрочем, ненадолго. Перед глазами вспыхнуло меню:

Использовать имеющийся профиль

Создать новый профиль

Выбрать язык (choose language)

Соглашение

Язык подходит. В соглашении поставил дежурную галочку и сконцентрировал взгляд на “создать новый профиль”. Прозрачная надпись налилась цветом, и выскочила следующая табличка:

Ознакомиться с соглашением

Да/Подписать и пропустить

Никогда не читал, да и сегодня звезды не сошлись так, чтобы я всё-таки сделал исключение. Поэтому “Пропустить”.

Через пару секунд вылезло новое меню.

Выбор лица вручную

Сканирование лица

Параметры тела

Начать игру

В голове вспыхнуло воспоминание заблаговременно прочитанного форума для новичков. Если выбирать лицо вручную, то можно и в два часа не уложиться – очень уж сложное меню и настройки. А изначально предложенная рожа почему-то дюже противная. В общем, советовали, что “если вас не волнует, что в игре будет ваше собственное лицо, то гораздо проще сканировать”. Меня это совершенно не волнует, так что я выбрал вариант, облюбованный самой природой и физикой – путь по наименьшему сопротивлению.

Шлем сфотографировал две проекции моего лица, анфас и в профиль, и начал моделировать мою физиономию в виртуальный вид.

Таблица сменилась надписью “пожалуйста, подождите”.

Подождал...

Но через десять минут я начал серьезно задумываться об исправности моего шлема, потому как надоевшая надпись, не мигая, гипнотизировала меня всё это время. И как только в моей голове пронеслась цепочка мыслей про обмен девайса по гарантии, как процессор шлема все же справился с моим лицом, и недавнее меню вернулось.

С выбором виртуального тела я тоже особо заморачиваться не стал, оставив стандартное. Тем более, оно и так было похоже на моё. Я покрутил во все стороны получившуюся модель и остался вполне доволен. К моему собственному

удивлению получилось вполне себе симпатично. После чего наконец нажал “начать игру”.

Блестящий белый свет ослепил меня, но через мгновение отступил, и "Легенда" ворвалась в моё сознание трелями птиц и прояснившейся ярчайшей картинкой.

Я стоял на опушке леса, у поляны метров десяти в диаметре. И вот так, неподвижно, я простоял минут пять, просто не веря своим глазам.

Лёгкий ветерок гулял по высокой траве, время от времени касаясь моей кожи. Казалось, каждая травинка живет своей собственной жизнью, по-своему сопротивляясь воздушной стихии. А лёгкие движения веток лишь укрепляли ощущение реальности этого мира. Пытаясь найти различия с настоящим миром, я зашел в тупик. Разве что некое чувство не давало мне покоя...

И я наконец понял, какое. Просто в жизни так идеально не бывает. В жизни краски не такие насыщенные, а звуки не такие чистые, да и собственные ощущения не бывают такими сильными.

Разобравшись со своими чувствами, я сделал шаг вперед. Но с первым же движением реальность полянки нарушило очередное меню:

Выберите одну врождённую бонусную способность

10% к броне

10% к точности

10% к скорости заклинаний

Хорошо, поляной я еще успею налюбоваться.

В «Легенде» есть всего три основных направления. Это я вычитал опять же из гайдов. По сути, для лучника – 10% бонус точности, для воина – 10% брони, а магу предназначается 10% скорости заклинаний. Хотя разница между такими классами, конечно, не слишком велика. Фактически, "Легенда" не навязывала игроку выбор какого-либо определенного класса. Выбрав один из бонусов, можно было развиваться хоть во всех направлениях сразу. Другое дело, что если игроки равны по силе, то исход схватки могут решить даже не проценты, а их доли.

Гайд-то я прочёл, вот только всё равно не успел заблаговременно подумать о выборе бонуса, ведь подарок оказался внезапным сюрпризом. Да и серьезно играть в Легенду я не особо собирался: слишком много у меня работы, чтобы выкраивать время на игры. Так что, хоть шлем у меня теперь и появился, и любопытства попробовать себя в виртуальной реальности вполне хватает, но работу ещё никто не отменял.

Придётся довериться чувствам прямо здесь и сейчас – буквально только что прикоснувшись к цифровым ощущениям симпатичной полянки. Быть магом? Вполне может

быть. Но просто в данную минуту, что-то не хочется. Воин? Он подразумевает ближний бой, а, говорят, ощущения от пропущенных ударов не самые приятные. Я обязательно как-нибудь попробую, какого это – получить мечом по загривку, но не факт, что останусь в восторге. Остается лучник. У него, как обычно, маловато жизни, но приличный урон. А главное, этот урон с расстояния, и, значит, есть шанс отбежать от греха подальше, если какой-нибудь упёртый моб не захочет рассыпаться лутом от моих метких стрел.

Решено!

Подтверждаю выбор бонуса. Вокруг меня засветилось белёсое сияние, возвестившее, что выбор сделан. Но перевести дух мне не дала следующая таблица.

Очки характеристик – 10

Сила 3 +

Ловкость 3 +

Интеллект 3 +

Интуиция 3 +

Живучесть 3 +

Ржаво закрипел механизм моего мозга, который отвечает за хранение и сортировку знаний. Он хотел было заглухнуть, но я его заставил-таки “выкряхтеть” для меня нужную информацию – сведения из того же Гайда.

И так. Сила влияет на силу удара и переносимый вес. Ловкость – на скорость удара, передвижения, точность и шанс уворота. Интеллект – на запас маны, скорость её регенерации и силу заклинаний. Интуиция – на шанс критического удара, повышенный шанс выпадения денег из мобов и немного на уворот. Живучесть – на количество ХП, скорость регенерации жизни, сопротивление физическому и магическому урону.

Хмм, что нужно мне? Хотя бы 1 очко в жизнь, это как минимум. Штуки 4 в ловкость, а может, и 5. Хм... а может, 6? И вообще, лучник я или кто? Все оставшиеся 9 в ловкость!

Введите имя персонажа

Итак, я чертовски ловкий лучник. По идее, верткий, как ртуть. Как там ртуть в таблице Менделеева? Гидраргирум.

Ввод Hydrargyrum.

Пусть кто-нибудь вскипятит свой мозг в отчаянной попытке прочесть моё имя. Муахаха! Ну, из тех, кто подзабыл химию, конечно.

После того, как я обозвал своего персонажа трудночитаемым для многих ником, открылись окно характеристик, инвентарь и заплечный мешок, он же рюкзак.

Уровень 0

Очки характеристик – 0

Сила 3

Ловкость 12

Интеллект 3

Интуиция 3

Живучесть 4

Здоровье: 40

Мана: 30

Урон: 3

Броня: 0

Шанс критического урона: 3

Шанс уворота: 13

Регенерация здоровья: 0,4 в секунду

Регенерация маны: 0,3 в секунду

Вес 10/15

На мне было одето какое-то тряпье, не обладающее вообще никакими характеристиками, а только отвратительным видом. Серые мешкообразные штаны и такая же курточка. А рюкзак, кстати, не имел ячеек. В нем просто лежали кошелёк, кожаная сумка, нож, меч, щит, посох, лук и 100 стрел в колчане. Понятно, стандартный набор новичка.

Первым делом я озаботился финансами – заглянул в кошелёк. На его дне сиротливо позвякивали 2 серебра и 50 меди. Мдааа... Не богато. И затем, потому как я выбрал лучника, заглянул в характеристики лука.

“Корявый лук подмастерья”

Износ 0/0

Урон 1 – 2

Необходимый уровень: 0

И все!?! Как-то совсем не густо... хотя, конечно, особо ни на что я и не рассчитывал. Ладно, как говорится, чем располагаем, тем и... располагаем.

“Корявый” лук с колчаном экипировал в руки и сунул за спину, чтобы не мешались, и наконец проверил, как можно двигаться в виртуальности.

Шаг, другой... Поворот вправо, влево. Никакого дискомфорта я не ощущал, куда хотел сделать шаг – туда и делал. Развернулся, потянулся и внезапно замер. Что-то мелькнуло перед глазами, на что я почти не обратил внимания, но мозг сам вцепился в это коршуном, категорично считая, что такого в лесу быть не должно. Я неторопливо покрутил взглядом во все стороны и поднял глаза вверх.

На дереве, у которого я появился, на высоте метров в пять – рядом с нижней веткой, на стволе с трудом просматривалась какая-то надпись.

Ну, раз все равно испытываю моторику, (со стороны, наверное, больше смахивающую на зарядку), так почему бы ради интереса и в качестве разминки не слазить, посмотреть?

Я аккуратно обнял ствол дерева. Обхвата рук как раз хватило, чтобы сцепить ладони. Потом зацепился ногами покрепче и пополз вверх – сначала вцепляясь руками повыше в ствол, затем подтягивая ноги. Таким нехитрым способом я довольно быстро оказался на нужной мне высоте. Зацепился рукой за ветку, потянулся и сел на неё. И, вот честное слово, секунд пятнадцать просто тихо сидел в прострации. На

стволе дерева было вырезано чем-то острым:

*Здесь был
Вася*

Невольно улыбнулся... Вася, оказывается и здесь был. Интересно, кто это так пошутил? Начиная спускаться, покрепче обхватил ствол дерева, но не успел сомкнуть кисти в замок, потому как рука провалилась в углубление с обратной стороны.

Чёрт! Чуть не упал. Заглянул за ствол. Да, это дупло! Как раз напротив надписи “здесь был Вася”. Ну что же, посмотрим, что внутри. Надеюсь, там не агрессивно настроенная стерегущая дупло белочка. На моём уровне, наверное, и она способна закусать меня до смерти... Кисть углубилась внутрь и вниз. Пришлось засовывать руку по локоть, чтобы добраться до дна. Порыскав, я вытащил единственное, что там было, наружу. Свиток.

Внимание! Задание -.... Награда-....

*Принять
Да/Нет*

Ну, прямо стихи: внимание – задание. Принял, на вся-

кий случай, хотя троеточие в качестве награды не очень прельщало.

Ну, и? Дальше что?

Секунд двадцать сижу и жду хоть чего-нибудь: фанфар, салюта, или хотя бы пояснений. И ничего, только ветер гуляет по листьям. А что с заданием-то? Не дождавшись ровным счетом ничего, я развернул свиток.

Вам шлёт пасхалку и пиивет Василий Макеев ;)

Внимане! Задание ... выполнено. Награда – заклинание ледяной руки.

Всё равно, не понял. Что это такое тут сейчас произошло, и почему это с орфографическими ошибками? Пиивет – это привет, видимо? Открываю меню. Заклинания.

Ледяная рука.

Описание: При использовании замораживает противника на 24 часа.

Дальность: 0. Необходимо касание руки.

Расход маны: 1

Перезарядка заклинания: 24 часа.

Пока еще даже не знаю, круто это или нет. С одной стороны, я, вроде как, лучник, и мне подойдет только дистанцион-

ные заклинания. С другой, если кто-то один нехороший подобрался ко мне вплотную, то у меня есть просто великолепное средство, чтобы не откинуть копыта. Это, конечно, если я успею коснуться раньше, чем меня зарубят. Хотя, вроде, должен успеть, я ж ловкий... как ртуть! Эх, прозвучало бы это без сарказма, хотя бы в моей собственной голове.

А, чуть было не забыл!

Пока я наверху, надо бы оглядеться по сторонам. Разворот на триста шестьдесят градусов. Нет, ничего не видно. Посмотрел на землю. Ни одной тропинки. Ну что ж. Скосив глаза вправо и вверх, я нажал выход в вылезшем меню. Пятисекундная пауза, и экран на шлеме погас.

Стянув электронный девайс с головы, я посмотрел на часы на столе. Полчаса в игре, а уже заплутал и не знаю, куда мне идти. Просто великолепное начало. Хотя, наверное, ничего страшного, как раз для таких ленивожо... хм, просто ценящих свое время людей, и существует Яндекс.

Я ввёл в поисковике *"как выбраться из начальной локации "Легенда" и...* ничего не нашел. Не было такой темы. Не понял. Ещё раз *"Начальная локация игры "Легенда"."*

Так, что это за фото непонятные повыскакивали? Какая-то поляна, окруженная забором, а на фоне видны дома. Подпись – начальная локация игры "Легенда" для русского сектора. Так, а если *нестандартная начальная локация "Легенда"...* и, подумав, добавил *"в лесу"*. Полностью совпадающий только один ответ. Какая-то открытая группа в соц. се-

ти.

Два часа назад.

Ребят, а что это за фигня? Почему я появился чёрт знает где, в лесу!? Где вы все? Куда мне идти?

Ха-ха, ну ты и осёл)))) Вечно с тобой что-то не так))))

Так, это не интересно, листаем дальше. Стоп. Вот оно.

Сами вы придурки. Тут у меня просто какое-то нестандартное начало. А выход я уже нашёл. Тут просто по прямой идти надо было.

Понятней особо не стало, но хотя бы теперь стало известно, куда идти. Я погрузился обратно в кровать, поёрзал немного, принимая наиболее комфортное положение, и, надев виртуальный шлем, нырнул обратно в цифровой мир.

Краски контраста попрыгали немного перед глазами, настраиваясь, но почти тут же угомонились, смотря в мои глаза трёхмерной полянкой.

Так. Дерево, у которого я появился, как раз то самое, которое Вася пометил своим “автографом”. В момент появления в игре оно было за моей спиной, а значит, мне нужно пересечь полянку и углубиться в лес.

Вот только для начала мой внутренний хомяк пнул меня в районе селезёнки, заставляя лезть обратно на дерево. Кто знает, вдруг в его недрах появилось еще что-нибудь полезное? Дупло зияло пустотой, тоскливо посвистывая на ветру. Или мне так показалось? Хомяк разочарованно вздохнул, но не угомонился. Лишь залез в район печени и затих с фило-

софским видом. Видимо, обдумывая свои коварные планы поиска халявы. Не забыв при этом шепнуть, что стоило бы и остальные деревья проверить. Вдруг, Вася ещё где наследил?

На осмотр окрестностей полянки ушло минут десять, но ни в одном не было манящего своими закромами дупла. Хомяк милостиво позволил мне выбираться из леса, достав откуда-то из-за лёгкого табличку “Не беспокоить! Я изволил размышлять!”. Скотина наглая! Нужная, конечно, чем бессовестно и пользуется. Ну, ничего, как-нибудь поставлю его на место. Погадаю у цыган или куплю господину бомжу с Курского вокзала бутылку водки. О, зашевелился. Сполз с печенки и осторожно сверкает из-за почки испуганным взглядом. Правильно, бойся меня! Я тут хозяин!

По лесу долго идти не пришлось. Через двести метров лес расступился огромным, растянувшимся во все стороны золотистым полем, а вдали виднелся городок или деревенька. Отсюда толком не разобрать.

Я зашёл в ровную гладь пшеницы метров на десять и развернулся. Нужно запомнить это место и наведаться сюда как-нибудь ещё, дабы проверить щедрость Васи. Кто знает, вдруг в таком приятном, во всех отношениях, тайничке что-нибудь еще материализуется?

Однако лес шёл монолитной стеной, и единственным отличием месту, откуда я из него вышел, служила тоненькая тропинка примятых колосков в поле.

Хм, открыл карту.

Тридцать метров вокруг игрока автоматически заносились в карту, правда, только в том случае, если эти тридцать метров хорошо просматривались. В лесу, например, заносилось в карту уже не тридцать, а пятнадцать метров, так как обзору мешали деревья. Все, что дальше тридцати метров, но прекрасно видно глазами, заносилось в карту серым и нечетким, а через определенное время (правда довольно долгое) стиралось, оставляя вместо себя непроглядную черноту.

Если хочешь, чтобы записывалось больше тридцати метров – будь добр, прокачивай умение картографии. Ну, либо покупай уже готовые карты местности.

Да, как я и думал. Если я не собираюсь шерстить лес вокруг, то легко найду это место по карте. С чистой совестью развернулся и потопал к населённому пункту. И минут через десять понял, что до этого пункта, оказывается, не так уж и близко. За это время я успел дойти только до просёлочной дороги – прямо через поле. Ну хоть по дороге скорость передвижения подросла.

– Эгей! А ну-ка с дороги отойди, – минут через десять послышался чей-то окрик сзади.

Я развернулся и увидел небольшую лошадь, тянущую повозку с мужичком на козлах. Отошёл на обочину и спросил:

– Куда дорога ведёт?

– Как, куда? Тут дорога одна. В посёлок Потуги. Я туда фураж, вот, везу.

– А меня не подкинешь?

– Да чего ж не подвезти? – утёр рукавом нос мужичок, – пять медяков, и залазь.

Вот таксист! Всё равно ведь по пути. А лошадь бензин не жрёт. Ну ладно – не обеднею:

– Держи, – протянув монетки мужику, залез в повозку с мешками.

Благо место для меня нашлось, и через двадцать минут мы уже въезжали в этот населённый пункт. Сам он был окружён глухой деревянной стеной с бойницами, а вот по размерам напоминал скорее город, чем посёлок, потому что стены уходили вправо и влево на несколько километров, а потом еще и вглубь. На мой взгляд, как-то великовато для посёлка.

На въезде повозку остановили стражники. Один из них, с самой пышной бородой, пророкотал:

– Привет, Фадей, что везешь?

– И ты, Кадум, здравствуй. Фуражу немного везу, как обычно.

– Бумаги есть?

– Дык, конечно. Вот они, – ответил мой возница и полез за пазуху.

– А это у тебя кто там сидит? – нахмурил брови стражник.

– Да так, попутчик. Спросился доехать. Ты же знаешь – никому отказать не могу, – с хитрым прищуром ответил Фадей.

Ну да, сама доброта, блин. Неимущим подаст, бездомных

приютит, а голодных накормит. Ага, своей грудью прямо, ежели что.

– День добрый! Вы с какой целью сюда? По делу? – вкрадчиво обратился уже ко мне бородатый стражник.

Но меня не обманула его вежливость. Чтобы понять, что чуть что, и он меня на свое копье наденет через непредназначенное для того отверстие, достаточно было глянуть на его подозрительную рожу.

– Ну как сказать... – Протянул я немного растеряно. Действительно, и что ему сказать? – слышал, тут обучают призванных.

– Так и есть. Только внутри быть могут призванные не старше 20 уровня.

Ага, призванные – это как раз игроки. Не сильно заморачивался чтением игровой истории Витории (это континент местный). Но смысл был в том, что этот мир переплелся с каким-то inferнальным миром. И через пару лет ожидался прорыв легионов нехороших, жаждущих поработить всё на своём пути демонов в Виторию. Местные же маги собрали совет, решать, как бить inferналов, долго спорили и решили, что самим им тут не разобраться. Обратились к богам, ну а те, покумекав, снабдили магов заклинанием призыва, вызывающее в мир Легенды будущих защитников.

Ладно, размышления на потом:

– Ну, так я и есть не старше двадцатого.

Кадум всмотрелся повнимательней, потом задумчиво из-

рёк:

– Хм... действительно.

Затем как-то подвис, просто смотря на меня исподлобья. И такое ощущение, что и не дышал. На минуту воцарилась звенящая тишина. Что-то у него там с алгоритмами, видимо. Зашли шарики за ролики. До двадцатого уровня из Потуг выйти нельзя, так какого же рожна, призванный нулевого уровня за воротами делает?

– Может я это... поеду уже? – подал, наконец, голос мой таксист.

И тут стражник отвис. Мотнул головой и махнул рукой внутрь посёлка:

– Езжайте!

Мы въехали на широкую, мощённую камнем центральную дорогу, с двухэтажными домами вдоль неё. По ней во всех возможных направлениях шныряли люди в таком же тряпье, как и я. Причём совершенно не обращая внимания, по тротуару они идут или уже по самой дороге. Ну, это и не удивительно, так как кроме повозки Фадея никакого транспорта я не увидел. Кто-то из людей при своей спешке успевал посмотреть в нашу сторону. Часть, мазнув по мне взглядом, спешила дальше по своим делам, кто-то всматривался в нашу сторону подольше, а кто-то просто вставал, открыв рот и выпучив глаза. Но тут Фадей, к моему облегчению, свернул с центральной дороги налево. Да уж, видимо, сбой алгоритма случился и у игроков. Нечасто, видимо, тут игроки въезжа-

ют из-за ворот крепости на повозке Фадея.

А, собственно, куда он сам едет-то? Хотя, спросить у игроков или у НПС, что мне первым делом тут заняться, всегда успею... Так что я решил довериться случаю и сойти там, где остановится Фадей, раз уж он меня пока не прогонял.

Дорога из мощёной превратилась в обычную просёлочную, и не спеша по правую сторону проплыл последний невысокий одноэтажный домик.

А мы все продолжали путь, немного забирая вправо, вместе с поворотом стены. Впереди – где-то в километре, виднелась небольшая постройка, отчаянно испускающая вверх столб дыма. Похоже, направлялись мы именно туда.

Ну что ж, впечатляет... Я имею ввиду размер городка, который почему-то упорно называют посёлком. Передо мной простиралось обширное поле, с лишь вдали виднеющимися зданиями, не считая дымящей постройки. И что-то мне подсказывало, что поле – не единственная локация в этом посёлке.

Но вот мы и добрались до пункта назначения. Фадей остановил лошадку и слез с козлов. Его примеру последовал и я. То есть спрыгнул с повозки. Ничто не предвещало беды.

– Ууууульф! – заорал извозчик.

Причём так громко и пронзительно, что я от неожиданности немного присел даже. Два раза ему кричать не понадобилось. Секунд через десять резко распахнулась дверь, и наружу вышел огромный бородатый мужик в кожаном фартуке:

– Что орёшь? Сколько раз тебе говорил, сам заходи.

– Здорова, Ульф. Да ну, душно у тебя там. Вот, фуражу твоей кобылке привёз.

– Душно ему, – обреченно пробормотал мужик, – погоди, за деньгами схожу. И скрылся обратно, правда, скоро вернулся, прошёл к Фадею и сунул тому несколько монет.

– Твой мешок сзади, справа, – подмигнул тому Фадей, убирая деньги за пазуху, – пошли, покажу.

– А ты пришёл стать кузнецом? – обратился ко мне на ходу мужик в фартуке. И я немножко подвис, прямо как стражник недавно.

Ну, понятно, это – кузница, а Ульф – кузнец. Стать кузнецом? Вообще, надо бы почитать для начала гайды по профессиям, потом уже думать, что к чему. Пока что просто спрошу, как и хотел, какое-нибудь обычное задание.

– Всё может быть, – не стал отрицать я возможность стать кузнецом, – а задание у Вас для меня какое-нибудь есть?

– Задание? – удивился кузнец, – только стать кузнецом или добыть руды из озера, – хохотнул Ульф, закидывая указанный Фадеем мешок на плечо.

Руду добыть из озера? Странно как-то. Обычно руду не из озёр добывают, вроде. Но ладно, выполню первое задание, получу свой опыт с наградой, а там разберёмся:

– Добыть руду из озера хочу.

– Руду? – переспросил кузнец и застыл в задумчивости.

Перед моим лицом выскочила табличка:

***Внимание! Задание – добыть руду из озера Помора.
Награда – нет.***

Принять

Да/Нет

Что это за задание такое? Без награды. Хотя, может, это просто задание, которое разрешит мне постоянно брать руду из этого озера для кузнечных нужд? В общем, ладно.

Принять.

– Хм... – все ещё в задумчивости начал кузнец, окинув меня взглядом, но потом мотнул головой и ухмыльнулся, – пошли за мной тогда.

Я прошёл за кузнецом в дом, где, несмотря на настужь открытые окна, действительно, было душновато. В большом помещении горело пяток горнов, у которых сустились с десятков игроков и столько же НПС-молотобойцев стояли у наковален.

– О, к нам пополнение! – заявил один из игроков, шуру-

ющий металлическим прутом в горне.

– Только мест у горнов пока нет. Тебя как звать?

Все, кроме пары игроков, отвлеклись от своих дел и посмотрели на меня.

– Хм... Гидраргирум.

– Как – как?

Но тут кузнец вставил свои пять копеек:

– Ну что, выдвигаемся?

Шуровавший в горне посмотрел на кузнеца, потом снова на меня, округлил глаза и хохотнул:

– О! Совсем нуб, что ли?

И тут же все без исключения игроки заржали. Ну да, новичок. И что такого? Чего все ржут-то? Похоже где-то я здорово лоханулся... Что, впрочем, не помешало сделать морду кирпичом, мол, так все и было задумано.

– Выдвигаемся, – как можно более нейтрально ответил я кузнецу.

Игроки заржали еще сильнее, а я прошёл за кузнецом сквозь помещение к другому выходу, отчаянно стараясь не покраснеть. Мы прошли во внутренний дворик, пересекли его насквозь и вышли в калитку с обратной стороны дома. От этой калитки тянулась тоненькая тропинка вперёд, теряясь в небольшом леске – метрах в трехстах от нас.

– Ну, пошли уж... новичок, – в глазах кузнеца появились огоньки смеха.

Твою же налево! Вот тут я действительно поражён! НПС

пытается шутить. Ну да, вообще-то, ни о чем шуточка, но сам факт! Я посмотрел на игру с новой стороны, которую не ожидал увидеть. Можно сказать, через призму уважения к разработчикам искусственного интеллекта компьютерных персонажей.

– Пошли.

Лесок оказался довольно куцым, но прямо за ним располагались целых три озера. Два довольно большие, примерно метров пятидесяти в диаметре каждое. И одно за ними поменьше. Диаметром с десятков метров. К нему и лежал наш путь. Когда мы добрались до его берега, я задал интересовавший меня вопрос:

– И как мне руду добывать?

Кузнец критически осмотрел мои сапоги, затем штаны, задержал взгляд на пустой перевязи для меча, потом поднялся до рубахи, мазнув взглядом по луку, и произнёс:

– Меч достал бы.

Да не вопрос. Инвентарь. Достаю меч.

“Испорченный меч служки”

Износ 0/0

Урон 3 – 6

Необходимый уровень: 0

Ульф кивнул на мою перевязь. Понял, сую меч в неё.

– Теперь можешь пробовать, а я пошёл.

– Ааа, кирку там, не надо разве?

– Нет.

Хм. Ну ладно. Раз можно, так попробуем. Вот только...

– А что, прямо в воду лезть?

Да нет, не идиот я. Зачем на меня так смотреть? Вот если бы не надо было в озеро лезть, а я полез – вот тогда бы точно идиотом был. А так, спросить не сложно.

Ладно, лезу. Первый же шаг утопил меня по колению, второй – по пояс, а с третьим шагом я ушёл под воду с головой. Внизу экрана появилась шкала дыхания, которая очень медленно, но верно пошла на убыль.

Итак, что делать? Видимо, нужно искать руду на дне. Как она выглядит – неизвестно, но, думаю, не пропущу. Видимость метра на два просто великолепная, видно, как ноги углубляются в дно по щиколотки, поднимая небольшие облачка ила. А после двух метров видимость резко ухудшается.

Ну что ж, пошагали вперёд, осматривая дно. Вроде бы ничего сложного. Конечно, одной задержки дыхания не хватит исследовать всё. Но так можно же всплыть, подышать. Думаю, что много времени поиски не займут.

Вдруг на дне появились смутные очертания каких-то глыб. Обрадовавшись, я поспешил к ним. Но по мере приближения, проявлялась не кучка руды, как я ожидал, а настоящее нагромождение камней. Я остановился в паре метров от этой композиции, которая была где-то на голову выше меня, и попытался рассмотреть, что же это такое.

Большие камни и валуны темно-синего цвета, установленные друг на друге в какой-то странной последовательности. Вот и всё, что я могу об этом сказать. Хотя, что-то есть в этом нагромождении знакомое, упорядоченное... Правда, не могу понять, что именно. Из моих мыслей меня мигом вывели два открывшихся красных глаза на самой вершине этих валунов. А потом, как бы это дико не выглядело, но глыбы пришли в движение.

Кто-то в момент опасности или испуга бледнеет и застывает столбом, кто-то, наоборот, переходит к активным действиям. У меня всё как-то по-другому. В такие моменты у меня проясняются мозги. Ну, не то чтобы в обычной жизни я какой-то придурок тёмный. Просто такие адреналиновые выбросы влияют весьма благоприятно на скорость моего мышления.

Я успел потянуться к луку, но понял, что он тут совсем не нужен, подумал было о мече, но это тоже не вариант. Ретироваться? Нет, этот элементаль двигался под водой быстрее меня, так как один метр между нами он уже покрыл. Тут мозг зацепился за единственное доступное мне заклинание "Ледяной руки". Я успел открыть книгу заклинаний и использовал заклинание на уже вытянувшуюся ко мне лапу элементаля...

Заскрипел лед, и конечность каменного страшилища, продвинувшись ещё сантиметров на пять, застыла перед моим лицом.

Всё! Вот теперь можно спокойно растеряться.

Я оглядел замороженного. Теперь над его головой проявилось:

“Мифриловый элементаль”

А где эта надпись была до этого? Неужели этот гравий самосвальный устроил засаду? Похоже на то. От переизбытка чувств я достал меч и ткнул им элементалья.

Нанесено 1 урон

***Внимание! Ваш навык владения мечом вырос на 0,1%.
Всего 0,1%.***

Не густо. Ну, хоть какой-то урон можно нанести этой глыбе. Шкала задержки дыхания замигала красным, а это значит, что пора глотнуть воздуха. Пара мощных движений руками, и моя голова над поверхностью воды. Тут, оказывается, всего-то было два с половиной метра глубины.

Так, что мы имеем? Как искать руду, если на дне такие вот товарищи бродят? Единственный шанс – ждать сутки и со взведённым заклинанием топать на поиски. Скорее всего – это единственный выход.

Вот только сначала отомщу-ка я одному подлому элементалю за свои чуть было не испачканные штаны. Да и опыта

он, думаю, может дать не слабо. Нырнув обратно, начинаю тыкать супостата мечом:

Нанесено 0 урона

Нанесено 0 урона

Нанесено 0 урона

Нанесено 1 урон

Нанесено 0 урона

Ого! Да так я скорее без воздуха задохнусь, чем насажу на шампур этого гада. Подхожу к элементалю, хватаю подмышками и пытаюсь тянуть за собой.

Внимание! Пятикратная перегрузка. Ваша скорость передвижения снизилась в пять раз.

С трудом, но элементаль сдвинулся с места. А раз так, то потащим-ка мы тебя к берегу. Там и махать мечом удобнее и быстрее, задерживать дыхание не нужно, да и такая вот прелесть, как ты, сзади не устроит мне сюрприз.

Два раза мне пришлось всплывать, чтобы вздохнуть. Но, в итоге элементаль был положен мордой в ил, а его спина

немного торчала из воды. Дальше вытащить я его уже не мог, так как на воздухе начинался такой перегруз, что я просто не мог сдвинуться с места.

Далее, опытным путем я узнал, что наносит урон только один удар из трёх. Ну, тогда встать поудобнее, и приступаем к делу.

В игре не было такого понятия как усталость, но это с лихвой перекрывалось усталостью моральной. Через час мне уже осточертело это занятие, и по-настоящему казалось, что отваливаются мышцы рук. Поднимать и опускать меч снова и снова меня заставляли лишь упёртость и мысль, что вдруг я брошу это дело, а оставался только один удар. Ещё через три часа даже эти мысли перестали помогать. Всё! Нужно сделать перерыв.

Я уселся на берегу и для начала решил подсчитать, сколько же я урона нанёс.

Итак, скорость удара где-то раз в две секунды, значит, 30 ударов в минуту, 1800 в час, 7200 за четыре часа. Но это еще на 3 разделить надо из-за нулевых уронов... Итого 2400 урона. Это примерно, конечно. Ничего себе жизни у этого элементаля! Какой же у него уровень? Понятно, что выше моего, раз его название горит ярко-красным, но насколько выше?

Всё, достаточно задавать вопросы, мне на них никто не ответит, разве что сам элементаль, когда оттаёт. Лучше уж я сам найду ответ, опытным, так сказать, путем. Мой испор-

ченный меч завис в воздухе и обрушился на каменное тело:

Нанесено 0 урона

Нанесено 1 урон

После того, как я махал мечом 12 часов подряд, набил, ориентировочно, 7200 урона и поднял навык владения этим самым мечом до 4,3%, мои нервы не выдержали, и я в остервенении нажал на выход из игры.

Стянул шлем и потянулся. Движение привело мой организм в состояние желания сходить по-маленькому, что я тут же и метнулся делать. Сам я себя ощущал прекрасно выпавшимся. Шальная мысль о том, чтобы вернуться в игру, причинила зверский зуд и желание разбить вдребезги виртуальный шлем. Нет уж, пока я ещё не отошел от этих маханий мечом!

Надо бы пройтись, проветриться. Сейчас глянем, кому позвонить можно.

Вытащенный телефон мигал уведомлением о приеме трех сообщений. Ага, первое – заплатить за услуги связи. Да-да заплачу.

Второе – от бывшей девушки с приглашением встретиться. Нет уж, спасибо, полгода с тобой встречались, больше встречаться желания нет. А третье было от школьного друга:

Привет, Саш, давно не виделась, не хочешь пересечься?

От чего не хочу? Хочу! Как раз эта игра паршивая из головы выйдет. Я посмотрел на часы – 6 вечера. Если он и работает сегодня, то заканчивает, или уже закончил, можно звонить, договариваться. Дежурные три гудка.

– Алло.

– Привет, Вань, как ты?

– Привет, Саш. Да нормально, вроде. Вот сижу, отдыхаю, устроил себе выходной. Ну, что? Съездим, развеемся?

– Давай. Чего, собственно, и звоню.

– Чего, собственно, и звоню... полгода тебя не слышно, не видно, куда пропал?

Возмущение прямо лилось из трубки.

– Да-а, по делам отъезжал, потом ещё кое-какие проблемы были, по работе, в основном. А сам чего не звонил?

– Да, в общем-то, почти то же самое.

Помолчали немного, а затем я вернул другу его же возмущение в трубку:

– Ну вот, а на меня ругаешься! – Потом улыбнулся. – Стареем, что ли... Ладно, где встретимся?

– Давай в бильярдной, где раньше сидели, – предложил друг.

– Давай. Ты через сколько будешь?

– Ну, сейчас выхожу уже. Где-то через час буду.

– Я тоже, где-то так. Давай, до встречи тогда. Созвонимся.

– Давай.

Сидя в метро, можно заняться всего лишь несколькими вещами: сидеть и размышлять над сущим, это если не час пик, конечно, слушать музыку или просто читать книгу. Я решил поразмышлять. Про мир «Легенды». Да, интересно. Но не настолько интересно, чтобы платить абонентскую плату. Бесплатная игра только первый месяц, потом либо плати, либо ты просто так купил шлем. Вот только не нашлось еще игры, которая заставила бы меня раскошелиться. А шлем довольно просто продать через интернет, процентов за 70-80 от первоначальной стоимости. Это если он рабочий, конечно. В общем, если что, пылиться на полке шлем не будет, купят хоть завтра. Почувствовал виртуальное погружение, задолбался по высшей категории с элементом – и всё, адис. Но нет, бесплатное время я точно доиграю. Хотя, конечно, загадывать не стоит, посмотрим ещё, что за месяц случится.

Старая добрая бильярдная. Уже далеко не новая и довольно потрёпанная. Но на сколько же вечеров приютила двух школьных друзей. Ваня встретил меня внутри, развалившись на потёртом диване:

– Хо-хо. А я уж ждать настроился, – мы обнялись, – рассказывай, что у тебя нового?

Иван подвинулся с середины к краю дивана и взял со стола два бокала пива, протянув один мне. Я принял бокал и пригубил холодный напиток.

Блаженно. Я не большой ценитель пенного, но иногда оно воспринимается мной, как божественный нектар. А иногда

– как моча. И не всегда это зависит от качества напитка.

– Да как сказать... Все и по-старому и по-новому, – я сел на диван и продолжил: – Работаю там же. Командировка кончилась. С Анькой разошлись.

– А чего так?

Я поморщился. Не все воспоминания одинаково приятны:

– Кирилла помнишь?

– Ну.

– Теперь она ему на мозги капает, а не мне. Хотя, может уже и не капает, сегодня написала вдруг.

– А чего разошлись-то?

– В общем, оба виноваты. Моя вина, в основном, что слепой был изначально... В любом случае, давай не будем об этом. А у тебя чего нового?

– А я в банке больше не работаю, уволился.

Я поднял бровь в немом вопросе.

– В другом месте доход нашел, – хохотнул мой друг.

– Это в каком же?

– В сети. Есть игрушка одна. Ну, вот там и зарабатываю.

Мечта школьника, блин.

– И много зарабатываешь?

– Побольше, чем до того.

– Ты же вроде и в банке неплохо получал?

– Да, но тут и больше, и поинтереснее будет, – улыбнулся в тридцать два зуба мой товарищ.

– А что за игра?

– "Легенда".

Я понимающе улыбнулся, что не оставил без внимания мой друг:

– О, слышал о ней?

– Ну да, немного знаком.

– Хочешь, к нам подтягивайся. Когда в уровнях подрастешь, будешь зарабатывать не меньше, чем сейчас у себя.

– И как же ты там зарабатываешь?

– Я, как и раньше. Работаю с деньгами. Но там все высокие члены клана свой барыш имеют. Каждый по-своему, – и тут Ваня не преминул похвалиться, – можно сказать, я главный банкир одного из ведущих кланов нашего сектора.

Иван достал листок и ручку.

– Мой ник в игре Барлон. Если будешь в игре, обращайся. Что-нибудь придумаем.

– Ладно, посмотрим, – пробормотал я, убирая листок в карман джинс.

Да уж, вот что значит, долго не было практики. Одну партию в бильярд мы растянули на целых полчаса. Но, после пары пива, всё пошло гораздо быстрее. Как итог – боевая ничья. Три партии выиграл я, и три он. Когда уже собирались расходиться, договорились в ближайшем будущем снова встретиться.

Домой я прибыл в прекрасном расположении духа. Его не поколебало даже длительное пребывание в метро.

Ну что, глыба несчастная, готовься к встрече со мной!

Ложусь в кровать, надеваю шлем и жму кнопку, входя в игру. Элементаль лежит на своем месте.

– Ну что, скучал?

Ответа нет. Ну, это и хорошо. Значит, еще заморожен. Открываю меню заклинаний.

Заклинание ледяной руки перезарядится через 4 часа 23 минуты 11 секунд. Пойдёт. Главное – не забыться и не проворонить время разморозки. Но, надеюсь, до этого не дойдет, и эта сволочь каменная треснет пораньше, чем через четыре часа.

Вот только мои чаяния были проигнорированы судьбой. До часа “Ч” осталось 20 минут, а ничего не изменилось. Разве что у меня появилось стойкое ощущение, что этот гад лежит и улыбается себе в ил. А что, если его вообще нельзя убить? Не! Гнать такие мысли, не зря же я столько времени угробил! Надо посчитать. Около 14 часов я его долбил – это значит, ммм... 9600 урона. О! Четыре сотни до десятки.

На всякий случай я решил не трогать его, пока не заморозю вновь. Просто присел на бережке и поглядывал на время, оставшееся до перезарядки заклинания.

10 секунд.

Так, встать, подойти к пациенту. 7 секунд, 6, 5.

Приготовиться! 4, 3.

Руку на его спину. 2, 1. Элементаль успел только чуть дернуться, как был снова заморожен.

Фух! Сработало! Только теперь я начинаю осознавать, что попало мне в руки. Это получается, что я могу найти какого-нибудь рейд-босса, заморозить его и лупить до потери им всей своей жизни. Да и, честно говоря, в любую пати с такой способностью меня с руками оторвут. Пати отвлекает босса, я его морожу, а потом остается лишь собрать всё, что из того высыплется.

И всё же, как-то странно. Этой штукой рушится весь игровой баланс. Ну не могли разработчики сделать такой ляп. Не тот уровень игры, чтобы они допустили необдуманности. Ну, может, и допускали необдуманности, но не такие же очевидные!

Разве что не понятно, только у этого элементаля регенерации нет, или при заморозке она просто не работает. Про регенерацию стало понятно из-за того, что со временем он стал покрываться трещинами, и чем дальше, тем больше их становилось. Сейчас же он ими покрыт весь.

– Ладно, дружок, ты тут полежи пока, я скоро. Никуда не уходи! – погрозил я пальцем элементалю и вышел из игры.

Итак, старый добрый Яндекс. Как его там? А, да. Пальцы набирают в строке поиска – Василий Макеев "Легенда".

Ввод. Так, Василий Makeev Вконтакте. Не то. В Одноклассниках, тоже не то. А, вот. Программист Василий Makeev. Открываем. Биография, не то, дальше, дальше. Ого, вот оно! Почтовый ящик. Makeev_Legendagame@mail.ru. Ну, Вася, надеюсь, ты ответишь на мои вопросы.

Доброго времени суток. Пишет Вам игрок Легенды под ником hydrargyrit. Дело в том, что я появился в игре в нестандартном месте. Нашёл надпись на дереве “здесь был Вася” и не поленился слазить на дерево, где, собственно, и нашёл некое дупло со свитком, в котором меня ждал привет от Вас, а так же некое заклинание. Очень неплохое заклинание. Так вот, меня интересует вопрос: «ЧТО ВСЕ ЭТО ЗНАЧИТ?» Может быть, это какой-то баг? Заранее спасибо, за ответ.

Отправить. Вот теперь можно и не гадать, что к чему, если, конечно, дождусь ответа. Прежде чем вернуться в Легенду, заскочил на кухню съесть бутерброд и заглянул в туалет избавиться от излишков пива. Какое же удовольствие нам доставляют порой самые обычные вещи... Утолив голод и нужду, я вернулся к шлему. Мне казалось, что развязка с элементом уже вот-вот наступит и подведет черту под потраченной целой прорвой времени.

После входа я оглянулся. Всё осталось так же, как и до моего выхода. Шершавая рукоять меча ныряет в руку, и я со всего размаха бью по недвижимому телу:

Нанесено 1 урон

*Внимание! Ваш навык владения мечом вырос на 0,1%.
Всего 5,2%.*

Хорошо, что стандартное снаряжение не имеет шкалы износа, а то даже пугаюсь представить, сколько раз мне пришлось бы бегать чинить своё оружие. Правда есть и один БОЛЬШОЙ минус. Урон вообще никакой.

После полутора часов уже почти привычного марафона ударов, наконец настал вожделенный момент.

Этот удар ничем не отличался от тысяч других, но имел совершенно отличные от других последствия:

Нанесено 1 урон

Победа! Получен опыт.

Новый уровень!

Новый уровень!

Новый уровень!

Новый уровень!

Новый уровень!

Новый уровень!

Новый уровень!

Новый уровень!

Новый уровень!

Новый уровень!
Новый уровень!
Новый уровень!
Новый уровень!
Новый уровень!
Новый уровень!
Новый уровень!
Новый уровень!

Внимание! Получено уникальное достижение. Решающий удар 17 уровня.

Рекорд! Предыдущий рекорд – Решающий удар 4 уровня.

На следующие 50 уровней скорость набора опыта увеличена на 17%.

Вот это не слабо! Дали так дали! Сразу же 17 уровней! Я в моральном истощении повалился на пятую точку опоры прямо в воду. Всё-таки не зря! Не зря я натирал виртуальные мозоли. А ведь сколько раз проскакивала мысль, что занимаюсь совершенно бесполезным занятием. Вылез только на упорстве, на морально-волевых.

Элементаль растаял, оставив после себя кучку лута. Ну-ка, что там?

“Мифриловый элементаль”

Сердце стихии земли – 1 шт.

Мифриловая руда – 15 шт.

Взять!

Глава 2

Внимание! Двукратная перегрузка. Ваша скорость передвижения упала в два раза.

Открыть окно характеристик.

Уровень 17

Очки характеристик – 51

Сила 3

Ловкость 12

Интеллект 3

Интуиция 3

Живучесть 4

Здоровье: 125

Мана: 30

Урон: 3

Броня: 0

Шанс критического урона: 3

Шанс уворота: 13

Регенерация здоровья: 0,4 в секунду

Регенерация маны: 0,3 в секунду

Вес 36/15

Ну да, перевес есть. Но это не страшно, главное – теперь ясно, что значило добыть руду! Сам элементаль и был её источником. Ну, теперь понятно, почему в кузне надо мной все потешались. Я так и не знаю, какого уровня была эта синяя глыба, но бил я ее больше 15-ти часов реального времени! А скопытился бы, скорее всего с одного удара. Открываю ин-

вентарь:

Сердце стихии земли.

Квестовый предмет.

Что-то интересное. Но что за квест, разберусь позже. Теперь руда.

Мифриловая руда -15 шт.

Легендарная руда! Требуется для изготовления оружия дополнительно к набору стихий.

Интереснее! Чую, что это не просто камешки, а что-то, действительно, достойное. Надо бы убрать мешок инвентаря с глаз долой. Так, на всякий случай...

Когда спрятал мешок, воровато оглянулся – мало ли кто тут рядом бродит...

А вокруг, кстати, уже темновато, пора бы уже и к кузнецу выдвигаться. Чем я и занялся. В пути ноги были как ватные, заметно замедляя путь. Да что там заметно, я прекрасно знал, что ровно в два раза. Я пытался пересилить дебаф и идти быстрее, но никак не выходило. Как ни странно, тяжести не чувствовалось, просто ноги нормально не шли. Подумал, может кинуть пару очков характеристики в силу, но ре-

шил не пороть горячку, и сначала все хорошенько взвесить.

Дом кузнеца встретил меня во всю горящими окнами, так что я, долго не думая, отворил калитку и зашёл во внутренний дворик.

А вот, кстати, и кузнец.

– Ты кто будешь?

Спросил Ульф, таща в руках корзину. Потом остановился, пригляделся и с ноткой узнавания продолжил:

– А-а, руды добытчик. Что так долго с погоста добирался?

Кузнец растянул рот в улыбке.

Ну-ну. Сейчас посмотрим, как с твоего лица эта улыбка сотрётся. Не до шуточек мне сейчас, устал я, знаете ли.

– Да вот, руду добыл. Оказалось, что несколько сложнее, чем я рассчитывал.

Кузнец замер на месте и выронил корзину из рук, постоял мгновение, но потом мотнул головой и улыбнулся.

– Шутник, значит?

В ответ я залез в инвентарь и достал один кусочек руды.

Ульф подался вперед, и в напряжении замер. Затем у него медленно округлились глаза, и он осторожно протянул руку.

– Можно?

Моментально охрипшим голосом пробасил он.

– Держи.

Кузнец осторожно, как нечто очень хрупкое взял руду в руку и все еще не верящим взглядом осмотрел кусочек синего камня со всех сторон.

– Как? Как ты его достал?

Внимание! Задание – добыть руду из озера Помора выполнено. Награда – нет.

Внимание! Системное задание – создать оружие для легендарного набора стихий. Награда – зависит от пути выполнения задания.

Принять

Да/Нет

Ого, видимо, в задании добыть руду не было награды, потому что это не одиночное задание, а целая цепочка. И это не может не радовать! Да и не просто “задание”, а “системное задание” – звучит как-то непривычно, но многообещающе. Правда, как я, по-вашему, восстановлю это оружие? Я же не кузнец. Но все равно от предложений квестов со словами “легендарного”, не отказываются. Принять однозначно, а там разберёмся.

Кузнец оторвался от руды и посмотрел на меня со взглядом, жаждущим ответа, потом схватил за руку и потащил за собой.

– Пойдем!

Ну и как тут не пойти, когда такая махина тебя за собой тащит? Если бы я даже был против, Ульф бы, наверное, и не заметил моего сопротивления.

Мы вошли непосредственно в кузницу, где, не смотря на время, народу было не меньше, чем при нашем с Ульфом уходе. А вот и знакомые лица. Тот, который нубом обзывался все на том же месте, и всё так же шерудит прутком в горне. Правда, скорее всего, он не всё время тут провел, а уже успел

и уйти, и вернуться обратно. Как раз, когда я обдумывал эту мысль, он бросил на меня взгляд. И, явно, узнал.

– О, любитель приключений вернулся. Что так долго?

Но не успел я даже открыть рот, чтобы ответить что-нибудь достойное, как меня опередил кузнец:

– На сегодня кузница закрывается.

Народ пооборачивался в недоумении. Послышались голоса.

– Как это закрывается? Ещё же 2 часа.

– У меня заготовка горячая.

– Подождите, я заплатил вообще-то.

Ульф поднял руку, дождался тишины и продолжил:

– Завтра день аренды кузницы будет бесплатным. Оставьте заготовки как есть, а сейчас кузница закрывается. Попрошу всех покинуть помещение.

Игроки то смотрели на кузнеца, то друг на друга, словно

ища ответа – “а что, собственно говоря, здесь происходит?”. Но вскоре стали шевелиться, вытаскивая раскаленные заготовки из горна и убирая какие-то вещи в инвентарь.

Через пару минут потек слабый ручеек уходящих игроков. Последним выходил мой знакомец. Проходя мимо, он окинул меня задумчивым взглядом. Замечательно, блин! Ну и удружил мне кузнец. Здесь все-таки не полные дураки сидели, могут сложить $2 + 2$, и сопоставить мой уход сутки назад с кузнецом и моё возвращение. Да такое, что Ульф всех из кузницы повыгонял.

– А вы что стоите?

Поднял бровь кузнец, обращаясь к оставшимся в кузне НПС молотобойцам.

– Вам тоже до завтра.

А вот эти долго собираться не стали. Аккуратно положили свои молоты, и через 20 секунд мы остались наедине с Ульфом. Тот направил на меня тяжёлый взгляд:

– Рассказывай.

– Во-первых, отдайте мне кусок руды.

Я показал глазами на его сжатую левую руку, из которой он не выпускал мифрил. Ульф перевел взгляд на кулак и с явной неохотой протянул мне руду, которую я тут же убрал в мешок.

– А во-вторых, я не обещал ничего рассказывать.

Кузнец сделал недоуменное лицо и повел руками по сторонам, как бы показывая – и зачем тогда я всех выгонял?

– Понятия не имею, зачем Вы всё это сделали. На то была лишь Ваша инициатива.

Видимо поняв, что на меня его действия особого впечатления не произвели, кузнец махнул рукой, как бы показывая, что “ну попробовать-то стоило”! Порыскал глазами по комнате и притащил два табурета. Сел на один и махнул рукой на второй напротив него:

– Присаживайся.

Почему бы и нет? С удовольствием.

– Ну. – Начал кузнец, поёрзав немного на табурете – Давай на “ты”?

– Давай.

– Хорошо... и что же ты хочешь за рассказ?

Ну а что можно выудить с Ульфа за пару слов рассказа. Наверное, самым оптимальным будет баш на баш.

– Расскажи для начала сам всё, что ты знаешь об этой руде.

– Всё что о руде знаю?

Ульф хотел было откинуться на спинку, но вовремя сообразил, что её нет. Тогда он упёр локоть в колено и начал:

– Мифриловая руда нужна для изготовления оружия в дополнение к комплекту стихий. Ты про комплект стихий что-нибудь слышал?

Я мотнул головой в отрицательном жесте.

– Ну что ж. – Ульф наморщил лоб, словно вспоминая.

– Пару веков назад, как раз, когда впервые открылся природный портал в штольнях подгорного народа в мир инфер-

но, король Рутеции Родос Великий был единственным, кто повёл армию на помощь союзным гномам. По легенде, он лично участвовал в битве в первых рядах и был ранен. Помощь Родоса была как раз кстати. Вдвоём армии смогли сдержать полчища демонов и не выпустить их из недр горы. Пока армии сражались, инженеры гномов подорвали целую скалу, надёжно запечатав ею разлом, тем самым остановив это стихийное вторжение.

Ульф задумчиво замолчал на секунду, потом продолжил.

– В благодарность Родосу, король подгорного племени Селих Белобородый приказал своим мастерам сделать комплект брони, лучший из когда-либо созданных. На создание нагрудника и поножей ушел весь запас черного камня гномов. Через полгода, когда комплект был готов, Селих Белобородый торжественно вручил этот набор Родосу со словами: “Я подношу в дар моему союзнику и другу лучший комплект брони, когда-либо видевший этот свет, чтобы никогда оружие врага не смогло ранить короля Рутеции! – При этих словах Ульф воодушевлённо махнул рукой, потом добавил. – Броня была чудо как хороша, и Родос признал, что гномы – самые великие мастера в мире, а этот подарок – лучшее, что он когда-либо видел. Тем самым невольно обидев свой собственный народ. Вассалы Родоса собрали деньги и заказали лучшим людским мастерам сшить плащ к набору гно-

мов. Так родился жемчужный плащ или жемчужная накидка. Этот плащ был сшит из нитей расплавленного жемчуга. Так же, в свое время, и под разными предлогами в комплект к броне эльфы сделали щит из коры Великого Материнского Дерева, а ювелиры гоблинов – шлем из цельного алмаза невероятных размеров. Орки же убили-таки последнего магического льва, обладающего силой всего своего рода и сделали из его кожи перчатки судьбы.

С последним словом кузнец в задумчивости стал смотреть куда-то в пол, перебирая пальцами рук.

Ну уж нет, какая тут задумчивость? Мне информация нужна!

– То есть всего пять предметов?

– Да.

– А при чём здесь тогда мифриловая руда?

Ульф перевел взгляд с пола на меня, и, немного наклонив голову, вкрадчиво поинтересовался:

– Тебе не кажется, что слово мифрил очень тесно переплетено со словом миф?

– М-м, может быть, никогда не думал об этом.

– Так вот, есть... миф, в котором говорится, что можно создать оружие, которое подойдет к лучшему в мире комплекту брони. Комплекту стихий.

– Что это за миф?

– Откуда идет миф, сам не знаю, как и его наполнение. А вот сам рецепт я ещё очень давно срисовал у Сефлакса, бога кузнечного дела. Но в рецепте к этому оружию нужно было раздобыть самый мифический из металлов – мифрил.

– Да что же такого уникального в мифриле? Элементаль же был тут, прямо в черте города! Подходи, бери...

– Хахаха, ну ты так и сделал, верно?

Насупленный взгляд был моим ответом.

– Ладно. – Провёл рукой по лицу Ульф. – Дело в том, что мифриловый элементаль обладал особой способностью. Можно сказать, определенным чутьём. Если в радиусе километра от себя он чувствовал призванного, выше двадцатого уровня, то с невероятной скоростью закапывался в дно озе-

ра в котором обитал. Никакие уловки не помогали скрыть от него сущность приблизившегося к нему. Не помогали ни магические личины, ни сброс навыков и характеристик у высокоуровневых призванных. Ничто не могло обмануть элементаля.

Кузнец задумчиво протёр лоб.

– А не призванные же просто замирали при попытке причинить какой-нибудь ущерб элементалю. Когда на него собрали настоящую облаву призванных, оказалось, что он прекрасно может передвигаться и под землей, скорее всего с подземными течениями. Сотни охотников, в буквальном смысле этого слова, рыли носом дно озера и землю вокруг, а через пару дней, элементаля случайно обнаружили в нескольких километрах – на дне совершенно другого озера.

Ульф пожал плечами и слегка улыбнулся.

– Со временем этот хитрец обосновался здесь, на дне озерца Помора, посёлка Потуги. Здесь НИКОГДА не бывает высокоуровневых персонажей призванных. Вообще-то я для того сюда и перебрался. Из-за своей мечты добыть мифриловую руду. По началу даже собирал огромные толпы из призванных и отправлял к элементалю. Вот только толку от этого было мало. Даже сотня человек не смогла доставить ему

хоть каких-нибудь видимых неудобств. Честно говоря, думаю и тысяча сопляков не смогла бы ничего поделаться с элементом. А потом, со временем, мой задор немного поутих и, к своему же удивлению, я остепенился. Можно сказать, ушел на пенсию. И мне это по душе. Теперь даю задание на добычу руды скорее по привычке. Мало кто верит, что один из Великих кузнецов торчит в Потугах и учит кузнечному делу всяких неучей. А вот сегодня ты – Кузнец тыкнул в меня пальцем. – можно сказать, вновь разжёл во мне интерес.

– А мифриловый элементаль только один? – Я спросил, дослушав историю.

– Ну, во всяком случае, этот был единственным известным.

– А кроме как из элементаля мифриловую руду неоткуда добыть?

– Мне такое место неизвестно. Да думаю никому такое место неизвестно.

Ну что же, многое прояснилось. Чёрт возьми, даже не верится, что мне так невероятно повезло. Ощущение, что купил билет в лотерею и выиграл джек-пот. В мои руки попало невероятное сокровище. Которое, правда, еще только пред-

стоит сковать, но главное теперь "не пролюбить" это богатство! Ну, или, в крайнем случае, если придется расстаться, не продешевить. Так, что же меня еще заело? Что не дает покоя?

– Кстати, а почему комплект назвали стихийный?

– А вот этого и сам не знаю, как по мне, так это больше... э... межрасовый комплект что ли. Я утолил твоё любопытство?

Немного подумав, я кивнул.

– Тогда теперь и ты утоли моё. Как же ты смог добыть руду? – Вскинул брови Ульф в предвкушении.

Я поморщился. В общем-то, хвалиться тут было нечем. Я не придумывал гениальных планов по упокоению одного элемента, не врывался на белом коне в схватку, в которой вырвал зубами победу. Да я даже вообще не знал, что элементаль – это и есть руда.

– Мне Вася помог.

– Что?

Ульф посмотрел на меня как на идиота.

– Не важно. – Мрачно ответил я. – В моем арсенале есть заклинание, которое помогло мне обездвигить элементаря. А потом я его долго и упорно рубил.

Я показал взглядом на свой меч в перевязи.

– Вот этой зубочисткой?

Неверующе переспросил кузнец.

– Да.

Ульф покачал головой и хохотнул:

– Видать долго ты его тыкал.

Я пожал плечами. Что есть, то есть.

– А что ты теперь собираешься делать с рудой?

Сузив глаза, с хитринкой спросил Ульф.

– Есть какие-нибудь предложения? – Вернул я ему его выражение лица.

– Как я понимаю, расставаться с рудой ты не намерен?

– Это ты правильно понимаешь.

А про себя уточнил, что, всяком случае, просто так.

– Ты собираешься делать оружие?

– Вполне возможно.

Я действительно пока ещё не думал по этому вопросу. Может и не стоит брать кузнечную профессию, а руду продать на игровом аукционе какому-нибудь кузнецу с условием, что он восстановит из руды оружие из набора. Формально, я выполню квест. Чужими руками, правда, но на то – и разные пути выполнения задания, я так думаю.

– У меня к тебе будет одно предложение. Не хочешь ли ты сковать его сейчас? – спросил Ульф.

– Так я не кузнец.

– Мне нужно принципиальное согласие. Только с ним ты узнаешь мой план.

– В таком случае принципиальное согласие я даю.

– Вот и отлично!

Ульф радостно потёр руки.

– С твоей помощью, я выполню свою мечту – скою легендарное оружие. Эльфы, гномы, люди, гоблины и орки уже сделали вещи для набора. И я думаю, что сковать оружие должен именно призванный. У тебя нет навыков кузнечного дела, но я не могу ждать, пока ты наберешься опыта и достигнешь высот, которые тебе позволят сковать оружие в набор.

Кузнец замолчал, торжественно смотря на меня.

– Но есть один выход. Ты станешь моим официальным учеником!

Внимание! Вам предлагается стать учеником Великого кузнеца Ульфа Молота.

Принять/Отказаться.

М-м, ну принять.

Внимание! Вам предлагается уникальное умение

“Свободный художник”.

Вы сможете создавать предметы, уровень которых будет зависеть от вложенной Вами души, а не от уровня ремесла.

Принять/Отказаться.

Не очень понятно, но звучит заманчиво. Конечно принять!

– Великие мастера оттого и великие, что могут создавать уникальные вещи вне зависимости от умений. Теперь ты мой ученик и со временем я раскрою тебе все тайны кузнечного дела, о которых знаю сам. Но для начала:

Внимание! Вам предлагается профессия “Кузнечное дело”.

Принять/Отказаться.

Секунду. Первым делом надо глянуть на уникальную плюшку.

Меню, умения.

Свободный художник.

Описание: При использовании Вы сможете создавать предметы, уровень которых будет зависеть от вложенной Ва-

ми души, а не от уровня ремесла.

Расход маны: 25

Перезарядка умения: 7 дней.

То есть, используя это умение, в следующий раз я смогу повторить его только через неделю. Жаль, но, в общем, очень даже не плохо. Это значит, что я смогу создавать что-то необычное, а может и, чем чёрт не шутит, что-нибудь уникальное каждую неделю, были бы ингредиенты. Осталось только разобраться, что имеется ввиду под вкладыванием души при создании предметов.

Это умение, видимо, как раз одна из наград на выбранном мною пути выполнения моего системного задания. Что-то мне невероятно везет в последнее время. Только бы следующая полоса не была настолько же чёрной, как эта белой.

Принять кузнечное дело.

Ульф степенно кивнул и, приняв менторское выражение лица, начал:

– Для начала объясню основы кузнечного дела. Существует большое количество различных руд.

После его слов загорелась вкладка профессии внизу справа. Я открыл загоревшийся раздел, и перед лицом вспыхнула

полупрозрачная табличка:

Металлы по категориям:

12. Ксиом

11. Метеор

10. Магма

9. Красный камень

8. Голубая сталь

7. Истинное серебро

6. Лазурит

5. Оникс

4. Золото

3. Серебро

2. Железо

1. Медь

Металлы вне категорий:

Черный камень

Мифрил

Адамантит

– Медь – самая дешевая и легкодоступная руда. Доспехи и оружие из меди носят только новички, а ещё это очень податливый материал, так что начинающие кузнецы оттачивают на ней своё мастерство, прежде чем перейти к железу. Железо – очень нужный металл. Незаменимый. Хоть и доспехи из железа получаются так себе, но зато его добавляют к более благородным металлам, чтобы добавить пластичности доспеху и оружию. Без железа доспех из красного камня, к примеру, твёрд, как скала, но хрупок. Может расколоться даже от падения на пол. Также из железа можно делать стали.

– Секундочку. – Перебил я кузнеца. – Как это твёрд, как скала, но трескается от падения?

– Не путай твёрдость и прочность. Невежда! – Кузнец попытался стукнуть меня, не пойми откуда взявшийся палкой

по голове, но я увернулся. – Обычно, чем тверже металл, тем менее прочен. Но если добавить хоть немного мягкого железа, то внутреннее напряжение, распирающее металл уходит, и доспех получается и твёрдым, и прочным. Для этого специально и существуют рецепты. Чтобы такие неумехи как ты не переводили металлы на всякий лом!

Хотя да, что-то такое припоминаю. Если в железо добавить углерод, получится чугун. Так вот чугун очень твёрдый, в отличие от железа, им можно, вроде бы, даже стекло царапать, но насколько чугун твёрдый, настолько и хрупкий. При ударе он не мнется, а раскалывается пополам.

– Дальше идет серебро. – Между тем продолжил Ульф. – Оно не рудное, а самородное. В основном сдается властям за 90% стоимости, из него чеканят монеты. Золото также самородное и тоже в основном идет на монеты. Хотя немного чистого серебра и золота нужно алхимикам. Далее – оникс, очень крепкий материал, но имеет очень маленький износ. Лазурит – редкая руда с очень высокими свойствами. Истинное серебро идет алхимикам полностью, потому что этот металл жидкий. Но из руды его выплавить все равно надо. Голубая сталь встречается только на севере, великолепный материал, но крайне труднодоступный.

Сделав паузу, учитель продолжил.

– Дальше идет настоящая любовь кузнеца – красный камень, магма, метеор и ксиом. Красный камень можно добыть только лишь в самых глубоких штольнях гномов, магмовую руду наоборот – можно встретить высоко в горах, а чаще у жерл вулканов, потому и название магма, ну ещё цветом похож. А вот метеор может оказаться где угодно, потому как падает исключительно с небес большими самородками. В природе не встречается. И, наконец, самые высокие показатели из металлов по категориям дает ксиом. Эту руду находили только на морском дне. И даже там найти её достаточно сложно. Несколько раз кусочки руды выносило на побережье. Эти металлы очень редки, но по сравнению со следующей категорией, их целая куча.

Ульф многозначно поднял палец.

– С металлами без категорий всё сложнее. Черный камень имелся только лишь у гномов, как и где они его добыли – их тайна. По легенде весь черный камень ушел на доспех из набора стихий. Адамантит упоминался лишь в нескольких источниках. Проверить достоверность этих источников не представляется возможным, но на данный момент адамантита нет ни у кого в мире. Мифрил... На существование мифрила указывало наличие мифрилового элемента и до сегодняшнего дня этой руды тоже не было ни у кого. Кстати,

сколько у тебя руды?

– 15 штук.

– Интересно... – Вновь потер руки кузнец. – Значит, хватит не только на оружие. Ну-ка доставай!

Прикрикнул мой учитель и попытался ткнуть меня своей палкой. Но я опять увернулся. Что-то меня начало напрягать отношение Ульфа ко мне, после того, как он стал моим учителем. Видимо тут принято шпынять учеников. Но вот лично мне это совсем не по душе. Конечно, в чужой монастырь со своим уставом не лезут, кто я такой, чтобы менять сложившиеся правила поведения учеников с учителями, но другое дело, что у меня есть рычаги воздействия на своего учителя, а именно: ему очень не терпится исполнить свою кузнечную мечту. Так что хрен ему, а не послушный ученик – принеси, подай!

Я поднял руку и, дождавшись непонимающего выражение лица у кузнеца, с расстановкой и максимально серьёзным выражением лица произнёс:

– Достопочтимый Ульф, я горд быть Вашим учеником, но, если Вы ещё раз позволите себе подобные выходки. – Я кивнула палку. – Я буду вынужден просто уйти.

– Ишь, какой своенравный! – Встопорщил бороду кузнец. Но, побуравив меня взглядом, растерял свой задор, как-то поник и пробурчал. – Ну ладно, раз тебе не нравится, более не буду заниматься твоим воспитанием.

Помолчал немного и со вздохом закатил глаза к потолку:

– Ну и нравы пошли с этими призванными...

Вот и отлично. Вопрос, надеюсь, решен. Теперь тут главное палку не перегибать с учителем, и, отыграть, когда надо ученика со взором горящим, а то вдруг ещё пошлет меня куда подальше, после того, как мифрил скуём. Может и умение уникальное отберёт. А вот этого мне точно не надо.

Ну, теперь можно и к вопросу об оружии:

– Сколько руды нужно для оружия?

– 5 единиц. Правда, кроме мифрила, там много чего ещё нужно. Но, думаю, сочтёмся.

Многозначительно сказал кузнец.

Хм, ну, это и так понятно, что ты на мифрил глаз положил.

Ты, главное, тоже без перегибов.

– А что именно это будет за оружие.

– Вот этого никто, кроме тебя и не знает. – Улыбнулся Ульф. – Об этом нигде не сказано ни слова. Значит, решать тебе.

Интересно получается. Я должен выбрать вид оружия сам. Тогда было бы неплохо сделать кинжал, мне, как ловкачу будет удобней пользоваться. Если смогу его одеть, конечно. Хотя... с быстрой прокачкой за счет убер шмотки могу и обойтись, а то отберут ещё вещь у нуба... Да и это всё-таки сетовая шмотка будет, а в этом наборе есть щит. Щит и нож – не комильфо. Ладно, может и банально, но пусть тогда будет щит и меч.

– Ну, теперь об этом знают двое. Ты и я. Это будет меч.

– Хорошо. Меч, значит меч. – Покладисто согласился Ульф. – Готов приступать?

– Да.

Мне же и самому не терпится.

Глава 3

Кузнец показал жестом, чтобы я следовал за ним, и мы прошли в самый конец помещения. Здесь была печь, гораздо больше горнов размерами.

– Доставай руду.

Пока я полез в сумку, Ульф пояснил:

– Переплавить руду в металл могу я и сам, но поскольку, ты теперь мой ученик, смотри и учись. – Он добавил угля в печь, распределил его кочергой и продолжил. – И помогай. Раздувай печь мехами.

Ульф забрал у меня 5 кусочков руды, а я взял в руки меха и начал нагнетать воздух.

Тяжеловато идет, видимо сказывается, что у меня до сих пор только 3 силы.

После того, как уголь раскалился, Ульф поместил туда всю руду в разные места.

– Теперь отпусай меха. Дальше процесс пойдет сам. Пошли, подготовим всё по рецепту.

Фух! Вот и отлично, а то с каждым разом эти меха сжигать становилось всё тяжелее и тяжелее.

Ульф прошёл в угол комнаты и, достав ключ на цепочке с шеи, открыл им маленький сундучок. Покопался в каких-то бумагах и со словами: “Вот ты где!”, достал небольшой свиток.

– Итак. – Развернув его, он прокашлялся и продолжил. – Нам необходимы: 5 слитков мифрила, 2 метеора, 2 железа и эссенция воздушной стихии вместо обычного флюса. К счастью, я всё это подготовил, когда ещё переезжал сюда.

Кузнец оторвал глаза с хитрыми огоньками от свитка, подмигнул и полез снова в сундук. Разогнувшись, у него в руках уже было два небольших слитка белёсого цвета и пустая на вид стеклянная баночка.

– Держи. – Ульф протянул мне два слитка. – Если бы ты шел обычной дорогой, как другие кузнецы, ты бы ещё ооочень долго мечтал подержать в руках метеор.

Я взял два белесых кусочка в руки, покрутил во все стороны, затем всмотрелся.

“Слиток метеора”

Ингредиент для кузнечного дела.

Необходимый уровень профессии “кузнечное дело”: 100

Ого, нужна вся сотня.

– А почему в мифриловой руде не указано, сколько нужно мастерства?

– Да потому, что это легендарная руда, которую могут использовать только великие кузнецы. А великими кузнецы становятся, либо если кто-то из уже существующих великих кузнецов передаёт им свое мастерство, либо, если добьется в кузнечном деле 110 процентов.

– Больше ста?

– Именно.

– И как же добиться такого уровня, если максимум 100?

Ульф лукаво улыбнулся:

– Если бы все знали, как это сделать – то, все и были бы великими кузнецами. Вот когда дойдешь до сотни, тогда и спросишь, как.

Когда же это будет... Если, вообще, будет.

– Печь с мифрилом будет остывать всю ночь. Но у нас и до этого времени будет, чем заняться. Приступим к подготовительной работе. Для начала одевай фартук с перчатками.

Одел первые попавшиеся из огромной кучи, что за собой оставили игроки. Кузнец тоже облачился, правда, достал их из небольшого шкафчика.

– А теперь используй умение.

Я открыл меню умений и активировал “свободного художника”. Иконка умения потемнела, образовав шкалу перезарядки, но никаких внешних эффектов активации умения не случилось, да и внутри себя ничего особенного я не почувствовал. Но учителя это не смутило:

– Подкинь угля в горн.

Что тут поделать... беру совковую лопату и начинаю кидать уголь в ближайший горн. Чую, что и мехами заставит работать.

– Достаточно. Теперь щипцами бери слиток метеора. –

Ульф указал на целую кучу кузнечного инструмента у стены. – Любыми, какие тебе по душе придутся.

Любыми так любыми. Вот тут как раз небольшие есть. Симпатичные. Взяв их в руки, обернулся на кузнеца с выражением лица – “ну как?”, но Ульф и бровью не повёл, оставшись совершенно беспристрастным к моему выбору.

Ну, как хотите. Взял щипцами слиток метеора и засунул в самый центр углей.

– Повыше немного, чтобы цвет можно было увидеть.

Я поправил и обернулся на Ульфа в ожидании дальнейших распоряжений, но кузнец меня удивил: подошел к мехам и начал поддувать воздух в горн самостоятельно.

– А ты на слиток смотри. Сначала он покраснеет, потом пожелтеет и постепенно, с набором температуры, станет белеть. Когда скажу, достанешь и отнесёшь к наковальне. Сегодня у тебя великий кузнец побудет молотобойцем.

Действительно, белёсый слиток начал краснеть, затем пожелтел, а когда стал раскалённо-белым, Ульф скомандовал:

– Доставай!

Да легко!

Достал, отнёс на наковальню. Пока я держал щипцами раскалённый слиток, учитель обрушивал на него огромный молот, подсказывая, какой стороной поворачивать заготовку. А когда она остыла, я снова отправил её в горн. После трёх нагревов слиток под ударами Ульфа полностью превратился в прямоугольную пластину. Та же участь постигла и второй слиток метеора со слитком железа.

– Теперь клади пластину метеора на наковальню, сверху посыпь ровным слоем эссенции воздушной стихии. Только аккуратно, она, знаешь ли, очень редкая и дорогая.

Я открыл стеклянную банку. Тяжеленькая, но пустая. Не знаю, что меня остановило, но первую пришедшую мысль перевернуть банку вверх дном я не довёл до реализации. Чем, вероятно спас свои уши от воплей учителя, да, скорее всего и свое тело от его палки, потому как ЭТО он бы мне точно не простил.

Вместо этого я аккуратно опустил указательный палец в банку. С небольшим скрипом палец продавил ямку в эссенции. Что интересно, вокруг пальца я увидел белый порошок, который только при движении обрёл цвет, а потом вновь стал

прозрачным. Я пошевелил пальцем. Эссенция, как ни странно, больше всего похожая на крахмальный порошок, от движения вновь побелела.

Забавно, однако.

– Ну, долго играть будешь? Давай наноси уже.

Взяв щепотку эссенции, аккуратно начал посыпать ею пластину метеора. Как только порошок эссенции оказывался на пластине, как тут же становился невидимым. Ничего страшного, тут главное не отвлекаться. Когда вся поверхность пластинки была равномерно покрыта эссенцией, Ульф продолжил давать указания:

– Теперь аккуратно клади сверху пластину железа, её тоже покрой эссенцией и накрой сверху оставшейся пластиной метеора.

Когда я выполнил его требование, учитель захотел было сам взять щипцами эту конструкцию, но вовремя одумался. Поморщился, оглядел меня с недоверием, как на слона в посудной лавке. Но видимо смирившись с неизбежным, вздохнул и обреченно на меня посмотрев, сказал:

– Теперь **ОЧЕНЬ** аккуратно бери щипцами заготовку и

неси в горн. Положишь сверху, чтобы эссенция связала пластины.

У меня от сосредоточенности проступили капельки пота на лбу. Мне казалось, что, зажав двумя палками куриное яйцо, я его несусь на вытянутой руке, пытаюсь и не раздавить, и не уронить, настолько аккуратно я всё делал.

Но не так страшен чёрт, как его малюют. Этот импровизированный бутерброд я не уронил, эссенцию не просыпал, все прошло как по маслу. В момент, когда я отпустил щипцами заготовку, уже покоившуюся на углях, кузнец с облегчением выдохнул и пошел к мехам.

Дальше пошло уже привычно. После нагрева заготовки, доставал её щипцами, нёс на наковальню, а Ульф изображал из себя молотобойца. Но когда заготовка под ударами молота стала в два раза длиннее, началось что-то новенькое:

– Держи. – Учитель протянул мне зубило. – У тебя с глазомером как?

– Да вроде ничего.

– Что значит ничего? Совсем нет?

В притворном удивлении уставился он на меня.

Тьфу ты. Гадкий какой. Ну, если это ты так отыгрываешься за то, что не можешь в меня своей палкой потыкать, то я не против. Уж лучше так.

– С глазомером у меня все в порядке, учитель.

– Хорошо, приставь зубило к середине заготовки.

Где-то я слышал, что человек определяет центр с точностью где-то в 95%. Надеюсь, я не исключение. Приставил щипцами зубило к предполагаемому центру раскалённой заготовки, и Ульф опустил пару раз на зубило свой огромный молот. Хотя, лично я бы назвал этот молот кувалдой. Больно уж большой. Я убрал зубило и осмотрел заготовку. В середине полосы образовалось большое углубление.

– Теперь возьми в руку молот, двигай полосу на край наковальни и загни пополам.

Ульф взял из кучи инструментов молот и протянул мне.

Вот, другое дело! Это действительно молот, а не кувалда. Вполне можно одной рукой поднять.

Полоска легко загнула по углублению, и я прошёлся по заготовке молотом.

И тут началось... Горн, наковальня, вытягивание полосы, потом снова сгиб, и так раз за разом на протяжении всей ночи. Когда я согнул заготовку в тридцатый раз, Ульф хлопнул меня по плечу.

– Молодец! Хорошо сегодня поработали. – Почесал бороду и в некоторой задумчивости продолжил. – Сейчас уже утро, скоро придут кузнецы из призванных. Можешь остаться тут и посмотреть, что к чему в кузне, пойти по своим делам, ну, или отдохнуть. А вечером вернёмся к мечу.

Ну, наконец-то! Честно говоря, я довольно сильно притомился, махая молотом всю ночь напролет, да ещё и в жаре от горна. Отдохнуть определенно стоит.

– Я, пожалуй, пойду. Во сколько мне подходить?

– Ну и правильно. – Кузнец потянулся. – Я и сам пойду, посплю. Оставлю вместо себя помощника. Подходи к полуночи. Сегодня не буду кузнецов выгонять, всё-таки они деньги за аренду платят, да и слово дал.

Ульф подмигнул мне, достал уже остывшие куски мифри-

ла из печи, сунул подмышку вместе с заготовкой, и пошел на выход из помещения. Но внезапно остановился и обернулся.

– А хочешь, можешь здесь ложиться. Поскольку ты теперь мой ученик, я выделяю тебе комнату для проживания. Кровать, шкаф и сундучок в придачу.

Неплохо.

– Если можно, я бы остался тогда здесь.

Учитель указал головой куда идти, и мы вышли из помещения в узенький коридорчик. Пройдя немного по нему, Ульф открыл дверь в небольшую комнатку.

Всё как он и говорил – шкаф, сундучок и кровать. Великолепно!

– Ну, всё, я спать.

Кивнул мне напоследок кузнец вышел из моей комнаты.

– Спокойной...

Что именно спокойной я не успел ни придумать, ни сказать. Потому как ночь-то уже прошла, а Ульфа после его слов

уже и след простыл.

Ну и ладно. Мне, между прочим, тоже не мешает поспать. Все-таки полусон в игре не заменяет полноценного отдыха. Но прежде, нужно поесть, залезть в душ, заглянуть на почту, ну и, наконец, разобраться с умениями и очками характеристик за 17 уровней. Я лёг на кровать, понежился немного в мягчайшей подушке, ну просто невероятно мягкая, но всё же нажал на выход. Меня ещё дела ждут.

Открыв глаза, я лежал на своей кровати во всё том же пахивающем пластиком шлеме. Ну что за фигня? Столько денег стоит, а воняет как китайское барахло. Попытался встать, оперевшись на левую руку, но не тут-то было. Когда я залазил бить элементалю, впопыхах неудобно подвернул её под себя. Вот она и затекла. Нещадно. Надо учесть это, когда следующий раз в игру буду залазить.

Кое как, сняв правой рукой шлем, начал растирать левую. Противные мурашки от затекания разбежались по всей руке. Только через пару минут рука стала более-менее слушаться хозяина, то есть меня, и я, наконец-то, встал с кровати.

Оказывается, затекла не только рука, а и всё остальное тело в придачу. В меньшей степени, конечно, но столько времени лежать без движения – это как ни крути, вредно. Да так и до пролежней недалеко. За собой я и без Легенды следил,

но теперь придётся заниматься спортом ещё чаще и менять время от времени позы для игровых сессий.

Первым делом я сделал пару шагов до компа и открыл почту. 4 новых сообщения. Два – это спам, а вот ещё два, именно то, что мне надо. Первое Makeev_Legendagame@mail.ru – это от Васи. А второе тоже из этой конторы support@Legendagame.ru. Ну ладно, сначала, прочитаем, что Вася пишет.

Открываю письмо:

И Вам доброго времени суток. Понимаю Вашу озадаченность. Думаю, что могу посвятить Вас в некоторые подробности. Дело в том, что программисты игр распахивают в свои детища пасхальные яйца. Программисты Легенды не исключение. Во всяком случае, лично я – не исключение. Каждый стотысячный новичок Русского сектора появляется в лесу, рядом с моей пасхалкой. Не каждый обнаруживал надпись. А из тех, кто её все-таки находил, не каждый лез на дерево. И так же, из залезших, не каждый находил ещё и дупло. Но такие были. Целых двое. Они доставали свиток и получали баф на 50% скорости лазания по деревьям на сутки. Этот баф можно было получить только один раз. Так вот, это некая прелюдия, теперь к сути.

Так уж вышло, что баф в свитке заменился на заклин-

вание, которого там не должно было быть. Это даже не баг... В общем, просто ошибка. И за эту ошибку некоторые нерадивые сотрудники уже понесли наказание...

Администрация игры строго следит за игровым процессом. Баги, обнаруженные игроками, закрывают, но самому игроку, сообщившему про баг, никаких последствий за его использование не грозит. Другое дело с игроками, НЕ СООБЩИВШИМИ про баги игры и активно ими пользующиеся. Их никто не банит, но все блага, добытые с использованием обмана системы, откатываются. Это прописано в статье 18 пункт 3 правах и обязанностях сторон в соглашении, которое Вы принимали, регистрируя персонажа. В непосредственно Вашем случае, это не баг – а пасхалка, и являлась до этого времени официальным действием игры. Эту ошибку, конечно, уже поправили. В общем, заклинание не является багом, так что руководству игры не останется ничего, кроме как оставить его Вам. Что я могу сказать Вам по этому поводу? Могу сказать лишь то, что Вы невероятный счастливчик!

P.S. Дам совет лично от себя. Вы всё же поосторожней с этим заклинанием. Так сказать, без фанатизма. Если Вы будете, например, похищать людей и удерживать их в плену с помощью своей способности, то администрация игры может и пересмотреть Ваше право на обладание заклинанием.

P.P.S. Все-таки Вы НЕВЕРОЯТНЫЙ СЧАСТЛИВЧИК!

С уважением, Василий Макеев.

Многообещающе, но прежде, чем радоваться, надо бы взглянуть и во второе письмо.

Здравствуйте, Hydrargyrit. Администрации игры Легенда поступило сообщение от Вас о заклинании, которое нарушает баланс игры. Фактически, разработчики игры проводят политику, при которой мы не имеем права вывести это заклинание из игры. Однако, ввиду уникальности ситуации, и огромному дисбалансу, к которому может привести активное использование Вами заклинания, администрация пошла на следующий шаг – в игру будет введен ряд ограничений по данному заклинанию. А именно:

1) В связи с Вашим беспрецедентным подъёмом по уровням за убийство одного моба, введена невозможность использования заклинания на мобов выше Вас на 10 и более уровней.

2) В случае использования заклинания на не проявившего агрессию игрока, на Вас будет навешен дебаф: 100% выпадение в случае Вашей смерти двух экипированных на вас вещей. Длительность дебафа – до наступления Вашей игровой смерти.

3) Срок заморозки изменён с 24 часов на 30 минут. Срок повторного использования заклинания так и остается 24 часа.

Надеемся на Ваше понимание, администрация игры Ле-

генда.

Накаркал...Всё-таки порезали заклинание. Хотя всё равно, преимущество от его обладания осталось очень высоко. И за 30 минут можно успеть очень много. Я по-прежнему могу использовать его в критических ситуациях. Да и против каких-нибудь РБ на последних минутах их жизни, когда они сыплют самыми мощными заклинаниями. Это просто "золотое" заклинание и непочатый край для личного обогащения.

Интересно, почему администрация оставила мне эту возможность? В качестве наглядного пособия, что выполняет взваленные на себя обязанности, но всё же надеясь на мою благоразумность при использовании заклинания?

Ну, это они зря.

Я буду использовать возможность по максимуму, и тогда уже посмотрим – порежут ли они заклинание и дальше, до заморозки всего лишь на пару секунд. Единственное что, нужно подрасти в уровнях, чтобы доить РБ из которых дроп поинтереснее.

Вполне довольный сложившейся ситуацией, я, наконец, прислушался к животу, настойчиво требовавшему еды громкими утробными звуками. Потому метнулся на кухню и за-

глянул в холодильник. Вот только исследование полок холодильника заставило меня опустить взор ниже, в морозильник, потому что ничего готового в пищу прямо сейчас в холодильнике не наблюдалось. Зато в морозильнике нашлась замороженная пицца, которую я закинул в духовку.

Живот, не кричи ты так, поверь, из духовки пицца выйдет гораздо вкусней, чем жрать ее сырой! Ещё спасибо скажешь.

А пока было время, я залез под переменчивые струи контрастного душа. Холодные струи бодрили, горячие тоже бодрили, так что не удивительно, что из душа я выбрался несколько... взбодрившимся. Главное с этим не переборщить. Лишняя минута контрастного душа и бодрость заменится сонливостью.

Пицца к моему выходу почти не подгорела, так что, порезав свой обед, а может и ужин (с этим я несколько потерялся) и, захватив кружку воды, я отправился к компьютеру, читать по поводу нераспределённых очков характеристик. Моя мысль была проста, прошерстить интернет в поисках статистики.

Чем и занялся.

Я потратил больше трёх часов, пооткрывав огромное ко-

личество форумов и обсуждений в соцсетях. Но составил примерную раскладку по полезности характеристик, ведь в каждой игре баланс не может быть идеальным, и какая-нибудь характеристика будет хоть на немного, но лучше других, а какая-то немного, но хуже. Если разложить всё по цифрам, получилось следующее:

33% считали самой полезной характеристикой ловкость.

Вот и, слава богу, как задом чуял.

27% силу, 15% живучесть, 14% интеллект, и 11% интуицию.

Уворотчики, понятное дело, были ловкостью вполне довольны, танки ратовали только за живучесть и силу. Критовики же не забывали про ловкость, потому как – что толку крит, если им по врагу попасть невозможно, и даже маги говорили про ловкость, так как для заклинаний, оказывается, тоже нужна была точность. Да и вообще, как я начал раскачку, так и продолжу.

Одев шлем, вошёл в игру и открыл глаза на той же кровати, на которой и отключался из игры, вот только индикатором того, что я тут не спал, служила по приятному прохладная подушка. С удовольствием зарывшись затылком в

эту прохладу, открыл меню характеристик:

Уровень 17

Очки характеристик – 51

Сила 3

Ловкость 12

Интеллект 3

Интуиция 3

Живучесть 4

Здоровье: 125

Мана: 30

Урон: 3

Броня: 0

Шанс критического урона: 3

Шанс уворота: 13

Регенерация здоровья: 0,4 в секунду

Регенерация маны: 0,3 в секунду

Вес 16/15

Маны на мои заклинания и умения хватает. Два очка в силу, чтобы хоть что-нибудь поднять смог, 39 в ловкость, и 10 очков оставить пока в качестве резерва. А то бывает, по опыту знаю, что вещь одеть нельзя, потому как пары единиц силы не хватает... Всё-таки ММО игры для меня не новинку, в подростковом возрасте я в них залипал достаточно долго.

Уровень 17

Очки характеристик – 10

Сила 5

Ловкость 51

Интеллект 3

Интуиция 3

Живучесть 4

Здоровье: 125

Мана: 30

Урон: 5

Броня: 0

Шанс критического урона: 3

Шанс уворота: 52

Регенерация здоровья: 0,4 в секунду

Регенерация маны: 0,3 в секунду

Вес 16/25

Вот теперь с чувством выполненного долга я могу спокойно выходить, и наконец-то полноценно поспать.

Глава 4

Я снял потухший после выхода шлем, разделся, и, поддавшись небольшому приступу лени, скинул всё на стул, не вставая с кровати.

Телефон поставил на будильник, будильник сунул под подушку, голову на подушку, и мгновенно переместился в мир Морфея.

А сон, как часто у меня бывает, когда что-то долго крутится в голове, был про Легенду. В нём Ульф все делал сам и заставлял меня работать на мехах. А когда великий кузнец испортил заготовку, то во всем обвинил исключительно меня.

Мда... Надеюсь, сон не вещий.

За полчаса до полуночи гудящий под подушкой телефон разлепил мои глаза мелодией военной побудки.

Бодрит, знаете ли. Хочется вскочить и кинуться одеваться. Привычка – дело серьёзное. Достав надрывающийся агрегат из-под подушки, я не спеша отключил его и, потянувшись, встал с кровати.

Затем оделся, и, умывшись в ванной, заварил чай. Упо-

требил его вместе с сушками и, наконец, нырнул в шлем.

В моей ученической комнате ничего не поменялось. Так что я во второй раз – уже в виртуальности, встал с кровати и первым делом заглянул в шкаф и сундучок. Вдруг там что-нибудь интересное? Но и там, и там было пусто. А жаль.

Вышел в коридор, притворив за собой дверь. Однако прежде чем заходить непосредственно в кузню, сначала глянул в щёлочку.

Может остальные игроки, раскачивающие днём кузнечную профессию, уже и позабыли обо мне, но это только если в сказки верить. Слишком уж задумчивым был взгляд последнего покидающего кузницу в прошлый раз.

Понятия не имею, что мне может грозить за обладание мифрилом, и может ли вообще что-то грозить, но интуиция настойчиво говорила, что светиться мне не стоит.

А раз так, то надо перестраховаться.

Внутри, кроме Ульфа никого не было, и я смело вошёл.

– А вот и ты! – Несколько очевидно поприветствовал меня кузнец. – Иди сюда.

Я подошел к металлическому верстаку, и Ульф разложил на нем 5 кусков мифрила, а также длинную пластину метеора с железом.

– Теперь нужно расковать 5 кусков мифрила в пластины, – начал было Ульф, но был прерван мной:

– Будем делать то же, что и вчера?

– Ты не вопросы задавай, а делай что говорят! – Немного осадил меня кузнец. – Бери щипцы.

Никакого чёткого объяснения... Хреновый из тебя учитель, дядя.

Я начал ковать пластины до нужных размеров, Ульф же вновь заработал молотобойцем.

А ведь уже получше получается!

Я всё чаще сам разворачивал пылающий жаром металл нужной стороной при ковке. Учитель даже иногда одобрительно хмыкал, когда я забывался и начинал без его подсказок крутить заготовки под его ударами. Оттого и скорость возросла. Теперь пластина проковывалась до нужных разме-

ров не за три нагрева, а за два.

Когда всё было готово, Ульф приказал расковать пластину метеора с железом еще длиннее и разрубить ее зубилом на 4 части. Затем сказал собрать всё в один пакет, посыпав предварительно эссенцией: пластина мифрила, потом слой железа с метеором, опять мифрил и так по очереди скомпоновать все пластины. По краям получился мифрил, а внутри слоёный пирог из мифрила с метеором. Затем я щипцами так же осторожно отнёс пакет в горн, и началось... проковка в длинную пластину, загибы, снова проковка и так бесконечное множество раз. На одном из виражей рутинного процесса, мне пришёл в голову интересный вопрос:

– Кстати, а какого уровня меч получится?

– Да какого захочешь, такого и получится. – Удивился Ульф, не прекращая махать молотом. – Это же твой меч будет.

Однако!

– То есть кузнец с минимумом умений может сделать вещь уровня двухсотого, например?

– Да, легко.

– Да как же это возможно? Двухсотого?!

Не верил я своим ушам.

– Двухсотого! – Передразнил меня и хохотнул кузнец. – Да только ведь, если без умения ты и на первый уровень говно, прости Суцелл, сделаешь, думаешь, если сделаешь на двухсотый – конфета выйдет? Нет, такое же говно на двухсотом и будет.

Хм, ну теперь более-менее понятно. Действительно, какой игрок будет на том же двухсотом носить вещь, сделанную нубом кузнецом?

Я продолжил бить заготовку, но встрепенулся и спросил:

– А если уровень, который я выберу, не подойдет по уровню к сету?

– Не так уж и страшно. А алхимики на что?

Пожал плечи кузнец.

Так, стоп. Видимо не так уж и хорошо я прочитал гайды. По этому вопросу не знаю совершенно ничего.

– А на что алхимики? – Вкрадчиво поинтересовался я. – И, если можно поподробнее.

– Можно и поподробнее. – Усмехнулся Ульф. – Алхимики для того и нужны, чтобы менять уровень вещей. Ваш брат частенько обращается к алхимикам, чтобы оружие, с которым вы в мир пришли перевести на новые порядки.

– А какие порядки вообще есть?

– 1, 10, 20, 30 и так далее. За одно применение алхимического средства, мастер может поднять или опустить уровень предмета на десяток. Если нужно поднять или опустить уровень предмета на сто уровней, то нужно десять алхимических средств.

– А как же абилити?

– Поднял предмет на порядок, на определенный процент поднялись и возможности предмета.

Неплохо. Тут, видимо, можно моментально раскачивать игроков. Скинул порядок какого-нибудь уникального сета до единички, и игрок первого уровня непобедим для мобов уровня так до тридцатого... Вот только:

– И сколько такая процедура стоит?

– Дерут алхимики так, что без штанов остаться можно. – Продолжал смеяться Ульф. – Так что одно из основных правил кузнеца – делай предмет, чётко осознавая, какого порядка он тебе нужен.

– Спасибо.

В задумчивости протянул я.

– Да, пожалуйста.

Так какого же уровня мне делать меч? Конечно, хотелось бы сделать его двадцатого уровня, так как у меня двадцатка не за горами. Но я уже отказался от идеи помахать легендарным мечом, так что делать меч надо примерно того же уровня, что и сет.

Сразу было понятно, что всего сета мне не видать, а то не посмотрел бы, что не комильфо и сделал бы к щиту в пару и нож. Но, это всё, по большому счету, не так уж и важно.

За то, что я согласился делать вещь в этот набор, Ульф мне подогнал уникальное умение, и из остатков руды я смогу

себе сделать что угодно. Очень хотелось потерять в предвкушении руки, но мешали щипцы. Верно, для начала, нужно доделать этот меч.

И так, максимальный уровень в игре сейчас где-то трёхсотый. У короля, думаю, уровень тоже в этом районе. Значит, сет, по идее тоже. Решено, делаю двухсотпятидесятого уровня, ну а если что – существуют алхимики.

Заготовка пыхнула огнем на мгновение, видимо подтверждая мой выбор и я продолжил ковать.

И вот так вот занимался одними и теми же действиями, на протяжении двух третей ночи.

Чем больше я выполнял монотонный цикл, тем больше понимал, что весь этот рецепт ничем не отличается от обычного ремесла, и вложением души, тут даже и не пахнет. Но ведь в умении как раз говорится, что главное не ремесло, а вложение души...

Ульф мне по поводу вложения души ничего определённого не ответил. Тогда я стал думать сам, что же сделать, чтобы выполнить условие. Вот только никаких путных мыслей в голову не приходило. Тогда я решил попробовать отрешиться от идей и просто смотреть на переплетённые слои раскалён-

ных металлов, пытаюсь что-нибудь понять. Сколько раз молот опустился на белую от жара заготовку, соря окалиной? Сколько раз зубило позволяло согнуть пластину пополам? Что нужно вложить в металл, чтобы это стало моей душой?

Мне показалось, всего на мгновение, что клинку не хватает железа. Обычного железа. Заготовка получалась великолепной, но сердцевина выходила слишком напряжённой. Чтобы меч стал идеальным, нужно именно сердцевину разбавить железом.

Но встал вопрос, как же это сделать? Поразмыслив на эту тему некоторое время, я решил, что скорей всего нужно взять зубило. Только пройтись не поперек заготовки, а вдоль, и уже в получившийся карман вложить раскованный прут железа.

– Ну, вот теперь, последние штрихи для клинка. Неси заготовку сюда.

Ульф подошел к тискам и стал отворачивать их полый зев. Я достал раскаленный штырь из горна и подошел к нему.

– Вставляй край в тиски, я обожму.

Получилась большая раскаленная свеча, смотрящая в по-

толок и изредка выстреливающая искрами.

– Теперь щипцы плоские бери, где зажим в центре. Быстрее!

За щипцами, так за щипцами. Подошёл к стеллажу и взял одни из щипцов.

– Нет, левее. Да, вот они! Быстрее. – Когда я подбежал, он продолжил. – Зажимай верх и крути вокруг своей оси.

Я зафиксировал щипцы и очень быстро стал закручивать заготовку вокруг своей оси. Всё новые и новые витки ложились один на другой, щедро осыпаясь окалиной. Когда туго скрученные витки дошли по спирали до самого верха Ульфскомандовал:

– Достаточно.

Кузнец осмотрел заготовку со всех сторон и удовлетворённо кивнул:

– Теперь сковать в клинок, и всё.

– Я думаю, нужен еще один слиток железа.

– Что?, – не понял мой учитель.

– Говорю, чтобы закончить с клинком, нужен ещё один слиток железа.

– Зачем?

– Я так... – Я затих, подбирая слова, но так толком и не подобрал. – Мне так кажется.

– Кажется? – Удивленно поморгал кузнец. – А мне кажется, что есть рецепт.

– И всё же нужен ещё один слиток железа.

Настоял я на своем.

– Ты издеваешься?! – Неожиданно крикнул на меня Ульф. – Хочешь столько работы загубить?

Но на меня крики не особо действуют.

– Я делаю меч или ты? – Повысил свой голос я в ответ. – Я чувствую, что нужно сделать так, а раз ты захотел быть при изготовлении меча молотобойцем, то им и будь!

Ульф сузил глаза.

– Ну что ж, делай, как знаешь. – Чуть ли не прошипел он. – Ингредиенты ты мне всё равно вернёшь. Вперёд.

Чёрт возьми, что я творю? Есть же рецепт, не понятно, правда, откуда он у Ульфа, ведь, по его словам, рецепт был у Сефлакса. То есть он его переписал или экспроприировал оригинал? Не важно, главное, в нём расписано, как всё сделать. А если с добавлением сердцевины из железа получится не меч из набора, а какой-нибудь другой меч? К чёрту сомнения! Раз нужно довериться чувствам, так я и доверюсь.

– Неси слиток. – Глухо бросил я. – Это меч призванных, а не меч из твоего рецепта.

Учитель насупился, и на его скулах проступили желваки, но он все же принёс мне ещё один слиток железа, который я с его же помощью и проковал в длинный прут. Затем зубилом раскрыл торсированную заготовку и, посыпав воздушной эссенцией, вложил железную сердцевину.

Ульф во время моих действий неодобрительно смотрел на меня из-под бровей, иногда особо явно посверкивая глазами. Но я старался не обращать на это внимания.

Потом несколько раз нагрел в горне и проковал до окончательной формы свою заготовку, немного загнув клинок, на подобие сабли или японской катаны.

– Как закалить клинок?

Хоть Ульф всё ещё смотрел на меня с неодобрением, но пояснил:

– Сначала обработка абразивом.

Он отвел меня в другую комнату, где с помощью ножного привода функционировал механический аппарат с лентой из абразивного материала, вроде обычной шкурки.

Почти два часа я придавал клинку окончательную форму, а Ульф всё время менял ленты на новые, с меньшей зернистостью абразива. Когда я окончил обработку клинка самым мелкозернистым, кузнец холодно произнес.

– Теперь клинок в горн.

Я отнес его туда, и когда клинок набрал закалочную температуру, Ульф выволок небольшую ванну с чем-то маслянистым внутри.

– Окуни клинок в ванну, но только не весь, а лишь режущую кромку.

Легко сказать, сложнее сделать. Но посильнее стиснув щипцы, я опустил клинок на половину его ширины в масло.

Как только раскалённый клинок разрезал поверхность жидкости, она стала выплевывать в месте соприкосновения языки пламени.

– Двигай из стороны в сторону. На месте не держи.

Продолжил пояснять кузнец.

Я стал шевелить клинок, пока масло не перестало гореть.

– Теперь надо умыть клинок в кислоте. – Ульф вытащил вторую ванночку, только теперь стеклянную, и открыл крышку. – Клади.

Вот теперь никаких внешних эффектов не было, клинок спокойно лежал на дне ванны.

– Достаточно.

С особым холодом кинул кузнец.

Как только я достал клинок из ванны, перед глазами вспыхнуло сообщение:

Внимание! Вами создан легендарный предмет! Клинок для меча из набора стихий.

Умение “Свободный художник” повысилось на 1. Теперь даже при обычном использовании умения “кузнечное дело”, шанс сотворить уникальную вещь составляет 0,1%.

Итого: 0,1%.

Известность повысилась на 1000.

Итого: 1000.

Уровень в “кузнечное дело” повысился на 5%.

Итого: 5%.

Получено 1500 опыта.

Новый уровень!

Новый уровень!

Умение “Свободный художник” закончило своё дей-

ствие.

Да! Всё-таки вышел клинок для набора стихий! Может я и держался молодцом, но у меня как будто гора с плеч свалилась. Сказывалось напряжение от осознания возможного провала. Но не успел я насладиться моментом триумфа и даже посмотреть характеристики клинка, как в мои мысли прервала речь учителя:

– Знаешь, буду откровенен с тобой. – Ульф неторопливо теребил бороду, очень серьёзно глядя на меня. – Кузнец с учеником должен быть откровенным... Я собирался, как сделаем меч для набора, взять в оплату немного мифрила и отправить тебя куда подальше... кто ты был такой, чтобы стать учеником великого кузнеца? Обычная выскочка, человек, которому просто повезло!

Кузнец помолчал немного, размышляя, и продолжил:

– Но ты заставил меня передумать. Как ни удивительно, но за всё время не случилось ни одного непровара, ни пережога, хотя в этом больше моя заслуга, конечно, но это добрый знак. А главное, в тебе есть то, что сможет возвысить тебя к вершинам кузнечного дела. Ты чувствуешь металл, а значит, можешь стать великим кузнецом, а не обычным ремесленником!

Вот так дела... Я уже раскатывал губу на вещи, которые буду делать после перезарядки умения, а всё это могло остаться лишь моими голубыми мечтами.

Фууух... Я мысленно выдохнул и облокотился на верстак, затем вытер ладонью воображаемую испарину с пониманием того, как же я отскочил. Причём дважды.

– Вот, посмотри.

Ульф, как ни в чём не бывало, протёр тряпкой и протянул мне уже достаточно остывший клинок.

После того, как клинок омылся кислотой, на его поверхности проступил разноцветный причудливый узор синего, белого и металлического цвета. Немного странная цветовая гамма для меча, но выглядело это всё равно очень красиво. Я взял клинок в руки и взгляделся:

“Клинок для меча из набора стихий”

Износ 0/2000

Урон 350 – 500.

Необходимый уровень: 250

Необходимо:

Сила 40

Ловкость 100

Живучесть 25

Свойства:

Сила +800

Ловкость +1750

Интуиция +640

Сила атаки +10%

Скорость атаки +25%

Шанс выбить оружие врага +5%

Шанс моментально уничтожить врага +0,3%

Свойства набора:

Сила +500

Ловкость +500

Интеллект +500

Интуиция +500

Живучесть +500

Броня +45%

Соппротивление ко всем стихиям +100

Шанс моментально уничтожить врага +0,5%

Штраф:

До тех пор, пока клинок не будет собран в меч, все свойства, за исключением свойств набора, уменьшены на 50%

Хочу! Ну, в том смысле, что одеть хочу и ходить с таким хочу. Что за вселенская несправедливость? Почему первой вещью, которую я сделал, сам же пользоваться не могу? Мало того, что сам не могу, так ещё и пристроить надо будет в хорошие руки. Хотя, главное сейчас для меня, пристроить не в хорошие (пусть будут кривые и в бородавках) а в щедрые руки...

Скорее всего, нужно обдумать вариант с аукционом. Думаю, что такой меч может стоить очень даже приличных денег. Но тот, кто этот меч приобретёт, всё равно должен будет поиметь с него ещё больше, пристроив, например, одной венценосной особе. Всё-таки набор специальный для короля, и, думаю, что за такую вещь, самодержец может дать не менее легендарных плюшек, плюс еще чего-нибудь в нагрузку...

Другое дело, что на этого короля, потомка Родоса, нужно ещё как-нибудь выйти. Даже не представляю, как организовать встречу и сложно ли это. Если этот вопрос решаемый, то зачем мне посредники с аукциона?

Задумчиво поглаживая клинок, я неторопливо пошел в сторону своей комнаты.

– А кто гарду и рукоять мастерить будет?

Вывел меня из напряженных, но приятных мыслей о будущей прибыли, Ульф.

Точно, прибыль потом, сначала доделать до конца меч. Я развернулся, в готовности продолжить работу.

С хитрецей смотревший до этого на меня Ульф, самозабвенно рассмеялся. Утёр воображаемые слёзы и сказал:

– Ну не ты, конечно. Тебе, пока умение не перезарядится, лучше на недоделанные легендарные вещи даже не смотреть. – Еще раз хохотнул, над казавшимся ему чем-то невероятно смешным Ульф и забрал у меня клинок. – Я доделаю рукоять с гардой. Главное, что сам клинок уже сделан. А ты лучше иди, отдохни пока, заслужил. Да и утро уже, скоро сюда другие призванные придут.

Действительно, заслужил! Вот только отдых бывает разный. И сейчас я не полезу в кровать в своей виртуальной комнатухе, чтобы снять электронный девайс со своей головы, а прогуляюсь по городку.

Мало того, что попал сюда не как обычно, так ещё и за несколько дней ни разу не посмотрел, чем в городе люди занимаются. Помнится, когда я в Потугах появился, они пря-

мо толпами по улицам шастали. Не просто же так они там хаос наводили?

– Так и сделаю. Только сначала хочу по посёлку пройтись, осмотреться, что тут к чему. Не подскажешь, есть тут что интересного? А то, как только в городе появился, сразу у тебя оказался.

– Интересного? – Ульф в задумчивости погладил бороду. – Да, пожалуй, ничего интересного и нет. А вот полезного есть. Советую тебе заглянуть в банк, завести счет, где можно хранить деньги и ячейку для вещей. Дело в том, что в Потугах сделать это можно бесплатно, а вот потом эта процедура будет денег стоить. Не так чтобы очень дорого, правда, но всё равно...

– Спасибо.

Я наклонил голову в благодарности за полезный совет, подождал пару мгновений, может Ульф чего еще вспомнит полезного, и направился на выход.

– Жду тебя снова к полуночи.

– Хорошо.

Я кивнул кузнецу ещё раз и вышел. На улице было пусто, лишь успевшее подняться над горизонтом солнце, слегка ударило по моим глазам.

Глава 5

Эх, жаль, что сейчас тут нет извозчика Фадея со своей телегой. Придётся топтать пешим порядком. Прикрываясь рукой от солнца, которое неприветливо, или, наоборот, до назойливости приветливо, светило прямо в глаза, я отшагал расстояние до центральной улицы.

Несмотря на утро, по улице по-прежнему сновали целые толпы игроков, щеголяющих в той же одежде новичков, что и я. Правда, иногда встречались и модники, которые где-то нашли тёмную рубаху, которая более-менее, походила на одежду. Но таких счастливиц было совсем немного.

Решив не тревожить людской муравейник, я подошел к стражникам у ворот и спросил, где находится банк. В Легенде на стражников, как и во многих других играх, налагалась роль своеобразных гидов. Они не могли не ответить на вопрос, касающийся местоположения чего-либо в их населённом пункте. Единственный случай, когда стражник мог промолчать – это если у тебя отрицательная репутация с этим городом. Они не только не будут отвечать на вопросы, но во-

обще, не пусят такого персонажа в город.

В общем, получив исчерпывающий ответ от "блюстителей закона", я отправился по указанному мне маршруту – открывать свой счет в Легенде.

Уже через десять минут пути показалось возвышавшееся в ряду строений здание. На фасаде крупными буквами красовалась надпись “БАНК”.

Однако дальше по улице я заметил толпу, которая скучковалась в круг и возбуждённо выкрикивала что-то в центр. Стало любопытно. И я прошёл мимо банка и присоединился к толпе зевак, чтобы глянуть, а что, собственно, тут происходит?

– Ату! Ату его!

Кто-то крикнул мне прямо над ухом, пока я несколько беспардонно протискивался сквозь плотный ряд людей. А когда увидел, что же именно так азартно поддерживала толпа, то на несколько мгновений встал в ступор.

В центре круга, сильно пригнувшись и растопырив пальцы, стоял старик в грязной одежде. Волосы его были расчёпаны, а глаза, с явной безуменкой смотрели на своего

противника, стоящего напротив него петуха, готовящегося к броску.

Пернатый, видимо, решил, что достаточно запугал своего оппонента грозным видом и с гневным кукареканьем прыгнул на своего визави. Старик отпрыгнул назад, а затем повалился всем своим телом на птицу, прижав петуха к земле. Толпа практически в едином порыве вскрикнула:

– Да-а-а-а!

Старик тем временем поднялся с земли крепко держа петуха обеими руками. Высоко поднял его над тощими плечами и прокричал:

– Я победил сего петуха в достойной битве!

– Да-а-а-а!

Вторила ему толпа.

Нихрена себе тут развлечения. Походу, народ тут не скучает совсем.

– А значит я достоин забрать его себе в суп!

Привычное Д-а-а-а! смешалось со смехом.

И вдруг... я готов поклясться, что старик резко повернулся и уставился на пару мгновений в мои глаза и подмигнул.

Потом развернулся и, отойдя к стене здания, сел на корточки и привалился спиной к фасаду.

Люди потоптались еще немного, обсуждая перипетии боя, поздравили ещё раз старика с эпичным боем и потихоньку стали расходиться.

А старик Фария, как я разглядел ник этого НПЦ, всё бросил на меня свои многозначительные взгляды.

Когда народ почти полностью разбежался по своим делам, я подошёл к старику.

Как только я приблизился, он резко вскочил:

– А я ведь тебя и ждал!

– Меня?

С недоумением указал я на себя, скорее всего, с глупейшим выражением лица.

– Ага. – Старик широко улыбнулся. – Хочешь петуха?

Фария сунул мне под нос петуха так близко, что я невольно отшатнулся.

– Нет, спасибо.

– Да не просто так же! – Воскликнул этот безумный и, приблизив ко мне своё лицо, заговорщицким тоном прошептал. – А за одну безделицу, что у тебя в инвентаре.

– Я уже сказал, что петух мне не нужен.

– Хм... – Старик погладил подбородок с задумчивым выражением лица. – Ну раз петух не нужен, предлагаю другой обмен.

Посмотрев на него вопросительным взглядом пяток секунд, я не выдержал и спросил:

– Какой?

– Ты мне просто дашь полюбоваться этой вещью. – Старик наморщился, полез пальцем в нос и достал оттуда козявку. Критически осмотрев извлеченное, он повернулся вновь ко

мне. – А я скажу тебе, что с этим делать.

И скинул соплю щелчком пальца на землю.

Похоже пахнет каким-то разводом... Хотя стоп! какой к чертям развод? Перед мной стоит НПС, а значит пахнет квестом!

– Какой предмет?

Лицо старика стало медленно озаряться улыбкой.

– Сердце стихии.

Я полез в инвентарь.

Сердце стихии земли.

Квестовый предмет.

Второй дроп из элементаля, в который я так и не заглянул.

– Ты про него?

Я извлек предмет из инвентаря, и, на манер старика, сунул ему под нос. Однако этот гад не отшатнулся, а лишь немного подался вперед и с умиротворенной улыбкой обнюхал серд-

це стихии.

– Ты будешь проходить этот путь?

Оторвавшись от утоления своих обонятельных желаний, спросил Фария.

– Да.

Тут и думать не надо. Квест выпал с одного из уникальнейших созданий в этой игре.

– О-о. – Губы старика разъехались в неестественно широкой улыбке. – Этот путь принадлежит лишь богам, ты не боишься на него ступить?

Что этот безумец лопочет? Я перевел взгляд на камешек и впервые с момента получения взгляделся в квестовый предмет.

Внимание! Данная линия квеста не предназначена для призванных. Рекомендуется вернуться к линии квеста, где поиск данного предмета – это задание одного из Богов и за его передачу Богу предоставляется иная награда. **Рекомендация:** Для призванных данный квест возможно проводить только под присмот-

ром врача!!! Проведение квеста возможно только после подписания отказа от претензий.

Внимание! Вы держите в руках предмет, содержащей 0,01% стихии земли. Вы можете попробовать попытаться усвоить в себе стихию земли. Время усвоения – 16 часов.

Подпись.

Принять/Отказаться.

Честно говоря, очень странное предупреждение, но к чёрту врачей, я здоров как бык. А вот по самому заданию не совсем всё понял.

Что-то это система пишет не совсем по-русски. Что она имеет ввиду? Попробовать попытаться... Может имеется ввиду либо попробовать, либо попытаться?

Ладно, не важно. Я перевёл взгляд на Фарию. Тот смотрел на меня как будто в предвкушении, широко распахнув глаза и по-глупому приоткрыв рот.

Ну ладно, уговорили, попробую. Подписать. Принять.

– А-а-а-а-а-а!

Я издал истошный вопль, переходящий в визг. А я и не знал, что могу выдавать такие звуки. Ноги мгновенно подкосились, и я очутился на земле в позе эмбриона и продолжал кричать. По всему телу, рождаясь где-то в недрах электронных цепей мозга, каждую секунду молнией пронеслась через всё тело вспышки боли, замирая только где-то в большом пальце ноги, но только затем, чтобы тут же родиться в недрах моей головы. Спазмы боли были такие, что я тут же перестал кричать и стал исторгать из себя еле слышимый хрип.

– Если молодой человек хочет, то я знаю, кто может купить эту вещь за 10 золотых, – прозвучал голос.

Внимание! Ваш навык игнорирования боли поднялся на 0,1%.

Всего 0,1%.

– Что-о?

Мозг с великим трудом пытался осмыслить услышанное стариком, но каждый взрыв боли затмевал всё.

– Сто золотых, только скажи да, и боль уйдет.

Успокаивающим голосом почти промурлыкал Фария.

– Э-ээ-ххх. – Я силился открыть рот в попытке хотя бы прошипеть ДА! Но, видимо, голосовые связки скрутило судорогой, если такое вообще возможно. Я не мог прошипеть ни слова.

– Ну же. – Наклонившись, ласково подбодрил старик.

Да пош`л ты! Я кое-как вытянул взгляд до кнопки выхода из системы и ткнул в неё.

– Что это, ёп, такое!?! – Заорал я сразу же как сбросил с себя шлем как ядовитую змею. – Разработчики, да вы совсем в край охренели!?

Ещё раз проорал я в пространство комнаты, всё еще не в силах отойти от только что пережитого. Это же было не просто больно, это было НЕВЫНОСИМО!

Немного успокоившись, я стал вспоминать, о чём мне там говорил Фария. Говорил что-то про богов, и не боюсь ли я ступить на этот путь. Когда я ответил “да”, этот нехороший старик сильно заулыбался. А потом стал вымогать у меня этот активатор квеста, когда мои мозги вообще ничего не соображали. Причем предлагал он мне сотню золотых!

Это неплохие деньги. В Легенде 1 медный равнялся 1 руб-

лю. 100 медных монет – это 1 серебряная. Десять серебряных – это одна золотая. Значит, он предлагал мне 100000 рублей за квестовую финтифлюшку!

Нет, я, конечно, понимаю, что некоторые вещи в этой игре можно купить за очень неплохие деньги, но не так же дорого!?

Я напряг память, и припомнил, что же давало это сердце каменной стихии. В этом квестовом предмете было 0,1 стихии земли, и я мог попробовать усвоить эту стихию за 16 часов.

Вот едрён – батон! 16 часов этой боли?! Ну уж нет, спасибо. Лучше отдам-ка я старику это сердце за сто тысяч.

Но, для начала, может, попробую поторговаться, вдруг ещё накинёт немного, начинал-то он с десяти.

Я сел на кровать, глубоко подышал, готовясь к возвращению боли, потом лёг и, надев шлем, вошёл в игру.

Только моё сознание очутилось в виртуальной реальности, как невыносимая боль вернулась. Я взвыл и опять закатался по земле.

Ручеёк прохожих начал оглядываться на меня, но пока никто не останавливался, чтобы поглазеть.

– О-о! Кто вернулся! А я тебя ждал. – Обрадовался Фария моему возвращению. – Ну как наша сделка? Согласен на сотню золотых?

Все мое нутро верещало, что согласен, но раз уж я принял решение, нужно доводить его до конца. Я кинул безумный от боли взгляд на старика, вытер скрюченными пальцами свою слюну с подбородка, и просипел:

– Не-е-ет.

Внимание! Ваш навык игнорирования боли поднялся на 0,1%.

Всего 0,2%.

Старик пожевал некоторое время губами и, отбросив шуточный тон, продолжил:

– Ну что ж. Ты действительно можешь терпеть боль. Потому предлагаю тебе окончательный вариант. Тысячу золотых.

Пока Фария говорил свою речь, я тянулся к кнопке выхода, и как только он закончил, я с остервенением вжал её,

чтобы обдумать то, что он сказал, без боли.

Отдышавшись, лёжа на кровати, я поднялся и прошёл на кухню, где выпил сразу пол-литра воды прямо из носа чайника.

Миллион рублей! Это, конечно, не золотые горы, но какая-то абсолютно нереальная цена за, по сути, ничто – за пару цифр в хоть и самой популярной, но всё-таки игре.

И всё же что-то меня останавливало сразу бросаться к шлему и получить денежки.

Это как в древней передаче "Поле Чудес", где ведущий предлагает деньги, но всё равно все кричат "приз".

По идее, приз должен быть всё равно дороже. Да и не стоит сбрасывать со счетов любопытство... К тому же, в Легенде разрешена продажа игровых персонажей. Правда, дерут они за это 60% налога в свой карман. Но это, теоретически, позволит мне продать уникального персонажа если что и получить хоть часть этих денег.

Но на другой стороне 16 часов боли. Как только я представлял это, у меня начинали дрожать коленки.

Правда, как ни странно, именно это и сподвигло меня на выбор “приза”... Приз за ТАКУЮ, прямо таки страдальческую, невероятную цену, обещал быть просто бесценным!

Хотя не исключен и вариант, что в игре мне дадут какую-нибудь фигню и "гуляй Вася".

С разработчиков станется. Они, походу, немного того, с приветом. Придумали же они ТАКОЙ квест. Хоть и написали что-то на счёт того, что он, вроде как, не для призванных, но раз я могу выполнить этот квест чисто теоретически, ну хотя бы могу его начать, то этот квест в том числе и для призванных!

Почему нельзя было просто заблокировать саму возможность пройти этот квест!?

Прежде чем залезать обратно в игру, я заварил себе кофе, расположился перед компом и ввёл в яндексе – “как уменьшить боль”.

Как ни странно, самой популярной темой на просторах сети была не зубная боль, как я думал, а то, чего я вообще не ждал – боль при менструации. По большому счёту от любой боли в сети советовали... обезболивающие. Логично.

Так что вскрыв свою аптечку, я, на всякий случай, выпил сразу две таблетки, а немного подумав, добавил к ним ещё и третью. Затем сел обратно за комп – ждать, пока колеса впитаются у меня в желудке.

Через двадцать минут, я решил, что пора, и, осенив себя крестным знаменем (и зачем я это сделал?), ушёл в виртуальность.

То, что таблетки я глотал безуспешно, я понял сразу. Боль хлестала меня так же сильно, как и до принятой химии. Мысли шли как-то тягуче, постоянно сбиваясь от болевых вспышек, но я решил продержаться столько, сколько смогу, сжав до хруста зубы и пытаюсь отвлечь себя размышлениями.

Получается, что раз таблетки, принятые в реале, не помогли, значит, боль – психологического свойства. Или я не прав?

Внимание! Ваш навык игнорирования боли поднялся на 0,1%.

Всего 0,3%.

Если прав, то, боль можно постараться уменьшить. А если не прав – то остается единственный вариант. Шлем как-то стимулирует болевые центры мозга, наверное.

Внимание! Ваш навык игнорирования боли поднялся на 0,1%.

Всего 0,4%.

Как там можно связаться с мозгом? Альфа, бета ритмы? Ничего не помню. А, чёрт! Больше не могу!

Так и проигнорировав распинавшегося надо мной Фарию, я снова полез из игры. Только сейчас я осознал, что углубился в свои мысли настолько, что даже не слышал, о чём он там говорил.

Оказавшись на кровати и скинув шлем, я, хотя бы уже больше не орал благим матом. А это уже прогресс. Но кололо меня всё равно знатно.

Может, действительно, врача где-нибудь найти, а то ещё сердечко стукнет... Посмотрев на часы на мобильнике, я даже удивился. Я умудрился пару мыслей растянуть аж на целых пять минут. Видимо, больше времени я потратил не на сами мысли, а на попытки мыслить.

Можно всё додумать в спокойной обстановке. Что такое боль? По идее – это электрический сигнал в мозг, о том, что в определенной области твоего тела что-то не в порядке.

Обычный сигнал, обычное предупреждение и при большом желании этот сигнал можно и игнорировать.

В данной же ситуации я даже не представляю, как её можно игнорировать. Ведь это же не сигнал откуда-то. Эта боль рождается в самом мозгу.

Единственное, что приходит на ум – это попробовать самовнушение, что боль терпима, что её можно терпеть. Надежда на то, что навык игнорирования боли тогда будет качаться быстрее, и будет давать ощутимый эффект.

Что ж. Похоже, меня ждет множество сеансов подключения – отключения по 5 минут.

За ближайший час мне удалось еще протерпеть 23 минуты. За это время навык игнорирования боли поднялся всего до 4,3%. Никакого ощутимого эффекта этот навык не давал. Во всяком случае, пока он был ещё так мало раскачен.

Да и попытки игнорировать боль самовнушением не увенчались успехом.

Отдыхая лёжа на кровати, я снова и снова с обреченностью и безрассудностью полоумного, врывался в игру для того, чтобы невнятно выть и кататься по мостовой от боли.

Мои глаза, при выходе из игры, были, скорее всего, просто безумны, а перед погружением обратно в пучину боли, я сжимал до хруста кулаки и зачем-то задерживал дыхание.

Еще через полтора часа, мне удалось отмучить еще 40 минут. Навык поднялся до 15,7%. И вот теперь его помощь уже отчётливо ощущалась.

Однако я уже больше просто физически не мог терпеть эту боль и просто решил развеяться.

Одел ветровку, кроссовки, закрыл за собой дверь и просто вышел на улицу, заглянув попутно в магазинчик, и купив бутылку прохладного пива. Знаю, что с обезболивающим алкоголь лучше не мешать. Но сейчас мне всё равно.

Прошелся немного по улице, принимая с благодарностью телом потоки чуть прохладного ветерка и сел на качели в соседнем дворе, подставив своё лицо под лучи теплого вечернего солнца.

Какое же это наслаждение, когда ничего не болит! Правильно говорят, чтобы сделать человеку хорошо, не обязательно что-то придумывать, достаточно просто сделать ему плохо, а потом вернуть всё как было прежде. Мы каждый

день просыпаемся с утра, сидим, ходим по улице, ужинаем, занимаемся делами и даже не представляем, какое же это наслаждение, когда ничего не болит.

Целый час у меня заняло блаженное сидение на качелях и философские мысли о смысле бытия, однако, в конце концов, солнышко окончательно скрылось за крышами домов и стало весьма прохладно. А зябкое передергивание плечами не способствует течению мыслей в философском русле.

Я выбросил уже давно пустую бутылку, которую всё ещё держал в руках в урну и отправился домой.

Быстро перекусил и лёг на кровать, убрав шлем от себя подальше. Сегодня вечером я на удивление хорошо расслабился, и мне не хотелось портить это приятное послевкусие отдыха очередной порцией боли.

Я проснулся через шесть часов выспавшимся, и как ни странно, в хорошем настроении. Позавтракал, собрался с мыслями и смог выдержать более 10 минут, попутно подняв игнорирование боли на 2,5%, однако просто отдышаться и продолжать уже не мог.

Пришлось идти в санузел и принять прохладную ванну.

За этот день в общем счёте я пробыл в игре 4 часа. Когда последний раз вжимал на выход из игры, таймер показывал, что мне ещё осталось 10 часов 58 минут до окончания моих мучений.

За всё время навык игнорирования боли повысился до 48,5%. И вот это уже действительно спасало. Боль все ещё была так сильна, что я не мог встать или нормально говорить, моих сил хватило только на то, чтобы отползти до стены здания и привалиться к ней спиной. Фария был всё это время рядом, время от времени выдавая что-нибудь вроде:

– Всего одно слово “да”, и всё пройдет.

На что я просто мотал головой, а потом и просто перестал обращать на него внимание. Под конец старик даже прекратил доставать меня своими уговорами, просто развалился недалеко и время от времени бросал на меня взгляды откровенного разочарования.

Недаром что НПС, видимо, рассчитывал на неплохой барыш с моего квестового предмета. Всё-таки искусственный интеллект, ИИ, или как его ещё некоторые называют ИскИн в этой игре на высоте.

По большому счёту вполне ясно, откуда, вообще, взялся

этот НПС. Во время выпитывания стихии должен был быть кто-то рядом, чтобы я мог в любой момент отказаться от выполнения квеста. Понятно, что Фария ожидал именно меня, однако если бы я принял этот квест раньше или не обратил бы внимания на толпу у банка, то в любом случае, наверное, этот хитрый старик откуда-нибудь, да нарисовался бы.

Ещё до того, как я отполз к стеночке, вокруг собрались игроки, обсуждая, “чего этот, хм, не совсем умный человек тут корчится на земле?”, а некоторые просто глазели и шли дальше. Кто-то подходил и даже спрашивал, как он может помочь, на что Фария всегда хохотал и отчаянно мне подмигивал.

А вот когда я пристроился у стеночки и опустил голову, проходящие мимо всё ещё бросали удивленные взгляды на меня, но, во всяком случае, ко мне никто больше не подходил, и я уже не собирал зевак вокруг.

После очередного выхода из игры, подумал, продолжать ночью или нет? Но организм все же требовал разгрузки, так что нет.

Я глянул за окно, вечер уже вступил в свои владения и гонял прохладным ветром целлофановый пакет по двору. А жаль, я бы сейчас не отказался, как вчера, посидеть на каче-

лях с бутылкой пива. Ну, на счет пива – дело решаемое. Я сходил до магазина и купил три баночки светлого. Разлёгся на диване и под пивко посмотрел три фильма подряд, правда, пришлось пару раз бегать повторять с алкоголем.

Может, лучше было бы связаться с друзьями и развеяться с кем-нибудь из них, но, во-первых, сейчас всё-таки будние дни, и не у всех отпуск, как у меня. А во-вторых, честно говоря, просто не хотелось куда-то идти. Было желание просто посидеть и очистить свой мозг от каких-либо мыслей.

Закончив, я немного захмелевший, залез в шлем.

Вот же чёрт, обезболивающие не помогали, а алкоголь вполне себе помогает. Нет, боль, конечно, чувствуется, но вполне терпимо.

Понятно, конечно, что я попривык уже немного, да и навык практически на 50% прокачан, но, чёрт возьми, реально помогает.

Я выскочил из игры и сбегал в очередной раз за трёшкой пива. И просидел оставшиеся 10 часов, почти не вылезая из игры.

В реальный мир я заглядывал только чтобы проглотить

пивка и в туалет сбегать. И то делал это в самом начале. Боль жгла всё меньше и меньше, чем ближе я подходил к концу квеста. За два часа до окончания квеста я смог встать и прогуляться по городу уже почти не чувствуя боли, а за пять минут стал отсчитывать секунды.

– 10, 9, 8, 7, 6.

Внимание! Ваш навык игнорирования боли поднялся на 0,1%.

Всего 90,7%.

Мелькнуло последнее сообщение об улучшении навыка, но я на него даже не взглянул.

– 5, 4, 3, 2, 1.

– Да-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а-а!

Я досчитал оставшиеся 10 секунд до конца вслух, потом вскинул руки вверх и неистово заорал.

Парочка прохожих в ужасе отшатнулась, где-то вдали заляял пёс, и до меня дошёл отзвук моего эха.

Да! Я сделал это! Я хотел оглянуться на Фарию, всё это

время хвостиком ходящим за мной, с торжествующей улыбкой, но этот пёс уже куда-то пропал.

Внимание! Вы усвоили 0,01% стихии земли. Теперь в Вашей власти использовать 0,01% от литосферы планеты Мирия.

Первым делом я открыл раздел заклинаний и посмотрел на плюшку.

Стихия земли.

Описание: Даёт возможность повелевать 0,01% литосферы планеты Мирия.

Расход маны для активации при полном использовании: 100000

Расход маны для активации при частичном использовании: 20000

Перезарядка заклинания: нет.

Сколько!?! Да вы с дубу рухнули! Чтобы иметь столько маны – надо быть, наверное, богом! Однако, само заклинание, насколько я понял, значит, что я могу в буквальном смысле этого слова ворочать горами, хватило бы только маны. Я открыл окно характеристик:

Уровень 19

Очки характеристик – 16

Сила 5

Ловкость 51

Интеллект 3

Интуиция 3

Живучесть 4

Здоровье: 135

Мана: 30

Урон: 5

Броня: 0

Шанс критического урона: 3

Шанс уворота: 52

Регенерация здоровья: 0,4 в секунду

Регенерация маны: 0,3 в секунду

Вес 16/25

Ё-мае, это же получается, для того, чтобы скопить нужное количество маны хотя бы для частичного использования умения, мне нужно 2000 очков характеристики бухнуть в интеллект. По три очка характеристик за уровень, значит, мне нужно 666 уровней вкладывать все очки ТОЛЬКО в интеллект, чтобы получить необходимое число маны. Это просто нереально... Да и цифра 666 доверия не внушает...

Я уже было хотел с чистой душой выходить из игры и проспаться что ли, все-таки как-никак гору бутылок пива опустошил, но вспомнил про то, что не сходил в назначенное время к Ульфу.

И как бы мне сейчас ни хотелось логоффнуться, я всё же заставил себя дойти до кузницы. У меня был свободный вход в дом, так как во время обучения Ульф предоставил мне комнату для проживания, чем я и воспользовался. Не смотря на раннее время Ульф уже стоял за верстаком и что-то сосредоточенно там мастерил.

– Кхм, кхм. – Прокашлялся я для привлечения внима-

ния. – Учитель?

Ульф развернулся, и, увидев меня, улыбнулся:

– Вернулся? Блудный сын. – Кузнец развернулся, поднял с верстака меч и по-прежнему добродушно улыбаясь, направился ко мне. – Соскучился?

– Можно сказать, мне без Вас было больно.

– Ну-ну.

Ухмыльнулся кузнец.

Дойдя до меня, он гордо протянул мне меч двумя руками. Я же аккуратно принял его и рассмотрел для начала рукоять, обтянутую черной кожей. Затем металлического цвета гарду с гравированными на ней узорами и противовес, украшенный огромным сапфиром. Я удивленно поднял на него глаза, на что Ульф махнул рукой:

– Сочтёмся.

Я заглянул в свойства меча.

Меч стихий.

Использование невозможно. Свойства не активны.

Износ 2000/2000

Необходимый уровень: 250

Необходимо:

Сила 40

Ловкость 100

Живучесть 25

Свойства:

Сила +800

Ловкость +1750

Интуиция +640

Сила атаки +10%

Скорость атаки +25%

Шанс выбить оружие врага +5%

Шанс моментально уничтожить врага +0,3%

Дополнительно: +50 ловкости

Свойства набора:

Сила +500

Ловкость +500

Интеллект +500

Интуиция +500

Живучесть +500

Броня +45%

Сопротивление ко всем стихиям +100

Шанс моментально уничтожить врага +0,5%

По сравнению с прошлым разом появилась графа дополнительно, дающая +50 к ловкости. Это, наверное, за счет ружья, сделанной Ульфом. Неплохо.

Чёрт возьми, какой подарок мне сделал Василий Макеев! Да, я прошёл два чудовищных по сложности квеста, но из-за его подарка сейчас я держу в руках легендарный меч! Использовать, конечно, не могу... но главное-то, что он всё равно мой!

Плюс не просто земляное заклинание, а власть над самой стихией. Любой город могу под землю спрятать, наверное... Но набрать нужное количество маны для этого – что-то из разряда фантастики.

Но каков потенциал!

Так, вернёмся из приятных мечтаний к тому, что есть прямо сейчас. Легендарный меч. Странно только одно, почему же все ещё не завершено задание. Какое там было описание задания?

Я заглянул в лог:

Внимание! Задание – создать оружие из легендарного

набора стихий. Награда – зависит от пути выполнения задания.

То есть система считает, что путь выполнения задания ещё не завершён? Странно, оружие восстановлено, лежит в моих руках. Чего же не хватает? М-м, в голову приходит только одна мысль: система ждет, как я распоряжусь этим мечом. Оставлю себе, продам или поднесу королю? Стояло мне лишь об этом подумать, как система разразилась сообщением:

Внимание! Системное задание – создать оружие из легендарного набора стихий выполнено. Награда: +5 уровней, +5 ко всем характеристикам, обновление задания.

Новый уровень!

Новый уровень!

Новый уровень!

Новый уровень!

Новый уровень!

Внимание! Поздравляем! Вы достигли 20-го уровня. В

течении недели Вы обязаны покинуть посёлок Потуги.

Внимание! Обновление задания – дополнить легендарный сет стихий Родоса великого. Награда – на усмотрение короля Рутеции.

Принять:

Да/Нет.

Глава 6

Да!

Я уже решил, что абсолютно любое задание, где упомянуто слово легендарный во всех его склонениях я принимаю безоговорочно. Это чтобы потом из-за упущенного шанса, не кусать себе локти, тем более, что человек физически не может укунить свой локоть. И что самое интересное, две трети людей после того, как узнаёт об этом факте, пытается укунить свой локоть...

Вообще, плюшки, которые мне подкинула система, маловаты для выполнения задания со словом легендарный в описании. Всё, действительно, достойное будет потом. А пока – пять уровней не впечатляет, я бы и сам их очень быстро набил, все-таки я был лишь 17 уровнем. А вот +5 ко всем характеристикам – очень даже ничего, впечатляет, но всё равно, как-то маловато будет. Я открыл окно характеристик:

Уровень 24

Очки характеристик – 31

Сила 10

Ловкость 56

Интеллект 8

Интуиция 8

Живучесть 9

Здоровье: 210

Мана: 80

Урон: 10

Броня: 0

Шанс критического урона: 8

Шанс уворота: 59

Регенерация здоровья: 0,9 в секунду

Регенерация маны: 0,8 в секунду

Вес 16/50

Вот теперь передо мной встала огромная дилемма. Как мне распределять очки? Если я хочу освоить стихию земли, то мне надо всегда все очки распределять в интеллект. И даже с учетом этого, нужно будет найти способы увеличивать интеллект как-то ещё, потому как очки характеристик – лишь капля в море необходимой мне маны. С другой стороны, если я буду всё распределять в интеллект, то можно позабыть про то, что я лучник. Да и вообще про любые бои, так как меня будут класть с пары ударов все, кому не лень. И как мне, тогда, спрашивается, расти в уровнях? Всё развитие персонажа перевернулось с ног на голову с появлением этой приятной, конечно, но слишком накладной способности. Эх, знал бы прикуп... выбрал бы бонусную способность к магии, да и очки характеристик по-другому распределил бы. Да кто же знал...

Ладно, с этим разберусь потом, а сейчас необходимо узнать у Ульфа, как я буду продолжать оставаться его учеником, если меня из Потуг турнут через неделю. Я перевёл взгляд на всё еще стоящего передо мной с довольной улыб-

кой Ульфа и задал интересующий меня вопрос:

– Я достиг двадцатого уровня и через неделю мне нужно будет покинуть поселок.

Кузнец продолжал стоять, только вопросительно поднял бровь:

– И?

– Ну и... как я могу оставаться Вашим учеником, если я не смогу тут находиться?

Ульф лишь усмехнулся.

– Во-первых: Давай на “ты”. Мы об этом, вроде, уже договаривались.

Я кивнул в знак согласия.

– А во-вторых: Фадей же сюда как-то попадает, хотя тут и не живет. Не думал об этом?

Я лишь покачал головой. А сам начал вспоминать персонажа, на повозке которого попал в Потуги.

– Сходим до управы, да я выпишу тебе пропуск, как своему ученику. Можешь хоть жить здесь, если тебе надо будет. Только пропуск не забывай.

Широко улыбнулся мой учитель.

Ясно, с этим проблем нет, значит. Ну, значит лучше всего не тянуть резину, а выписать пропуск как можно раньше.

– В таком случае, может, прогуляемся до управы?

Ульф постоял пару мгновений с задумчивым видом и кивнул.

– Согласен. Помощник пока приглядит тут за всем. По-

шли.

Но прежде чем мы направились к выходу из кузницы, Ульф заорал на всю кузню:

– Кир! Я по делам отойду. Ты пока пригляди за кузней!

В ответ прозвучала тишина, но кузнец не стал повторно сотрясать помещение своим ором, и мы вышли на улицу.

Игроков, снующих туда-сюда по главной улице, как обычно, было с избытком, однако Ульфа это не смущало, он ловко лавировал в этом потоке, и мне приходилось держаться точно за ним, чтобы не отстать. Справа проплыло здание банка. Кстати, нужно не забыть заглянуть в него и открыть счёт.

Минут через пять после оставшегося позади банка мы свернули налево и оказались у здания с небольшими спиральными колоннами и каменными ступенями перед входом.

– Ну, вот и управа.

Ульф обернулся ко мне и бросил на меня оценивающий взгляд.

– Ладно. Подожди тут немного. Сам разберусь с доступом своего ученика в Потуги.

Пробормотал кузнец и, взлетев по ступеням, скрылся за дверью.

Ну что ж, подожду.

Пожав плечами, я оглянулся по сторонам, чтобы куда-нибудь присесть. Однако подходящего места для моего зада не

нашлось, пришлось просто прислониться к колонне и наблюдать за людским потоком, снующим по главной дороге. Минут через пять моего ожидания хлопнула входная дверь, оповещающая, что кто-то вышел из управы и остановился на крыльце в слепой от меня зоне. До меня донёлся разговор.

– Я тебе говорю, кто-то прошел задание с элементом!

– С чего ты взял, что Гром тебе сказал правду? Может, так... просто балаболит?

– Да мне тоже сомнительным показалось. Ну, я пошёл и проверил.

– Каким это образом?

– Да легко, прогулялся до кузницы, подошел к Ульфу и спросил про задание.

– Ну и?

– Ну и нет больше у Ульфа задания про добычу руды из озера.

– Да ладно!?

– Прохладно. Значит, верно он говорит. Какой-то парень прошёл этот квест. Без понятия как, но это факт.

– А что за парень-то? Какой у него ник?

– Какой-то сложный, труднопроизносимый. Толи Горгером, толи ещё как. В общем, говорит, если ещё раз этого чувака увидит, то узнает его.

– Ну, допустим, а нам-то он зачем?

– Ты глухой? Я ж в самом начале сказал. Зашел вчера в таверну, а у Сеяти, местной НПС, квест новый доступен. Ну

так вот, квест редкий, за выполнение пять золотых, плюс ещё что-то скрытое. Она просит найти того, кто добыл руду из озера Помора. А у нас, считай, есть выход на того парня, Гром может его опознать.

Один из разговаривающих присвистнул.

– Пять золотых? Ничего себе! Ну, за определенную сумму помогу тебе, конечно. А что от меня требуется-то?

– Ладно, пойдем. По дороге объясню.

Оба персонажа спустились с каменного крыльца и, пройдя до главной дороги, погрузились в человеческий поток, тут же растворивший их в себе. О чём они говорили, пока шли мне разобрать так и не удалось. До меня доносилось лишь невнятное бубнение.

Та-а-ак, такими темпами у меня паранойя разыграется. На кой чёрт я сдался этому НПС? Хотя, тут же пришла в голову мысль, что я сам могу пройтись до таверны и получить награду за нахождение самого себя. Пять золотых, тем более на халяву, тем более там ещё что-то дают... Очень даже неплохо для начала. Но с другой стороны, таверна – это место где обычно собираются всякие криминальные элементы, если судить по разнообразным фентезийным книжкам. А НПС вполне может и облапошить, и чем чёрт не шутит, что-нибудь более серьёзное провернуть. Это я понял по попыткам старика Фарии перекупить у меня сердце стихии. Так что пока повременю ка я с нахождением самого себя. Пока извилины в голове обдумывали варианты, ко мне незаметно

подошёл Ульф.

– Эге! Очнись, ученик.

Я вздрогнул от окрика прямо в моё ухо, и недовольно развернулся к улыбающемуся, Ульфу. Иногда я даже забываю, что эта хитрая морда, одновременно являющаяся моим учителем, всего лишь программа. Уж очень вредный он иногда...

– Держи. – Он протянул мне свёрток. – Разворачивай.

Я развернул свиток, где наряду с узорами и вензельками чёрными чернилами было выведено:

Обладателем сего, является ученик Великого кузнеца Ульфа, призванный Hydrargyrit.

В связи с этим, данный призванный имеет доступ в поселок Потуги в любое время по его надобности.

*Глава управы поселка Потуги
Боргос.*

– Гордись! – Все так же, не меняя довольного выражения лица, пророкотал кузнец. – Только большой палец правой руки прислони подушечкой к свободному месту.

Ничего себе! Тут идентификация происходит по дактилоскопическому принципу что ли?

Прислонив палец к желтоватой бумаге, почувствовал небольшой нагрев и из-под пальца во все стороны помча-

лись тонкие красные дорожки, отдающие золотым свечением. Когда все успокоилось, я посмотрел на палец. В центре подушечки посверкивала на солнце небольшая капля крови, а на свитке чернел мой отпечаток. Хм, похоже, что идентификация происходит не только дактилоскопически, но ещё и с помощью крови.

– Теперь пропуск привязан к тебе, и никто другой, даже если умыкнет его, воспользоваться не сможет.

– Отлично.

Лаконично отозвался я, свернув свиток и засунул его к себе в инвентарь.

– Ульф. – Я дождался вопросительной нотки в его взгляде и продолжил – Мне нужна твоя помощь.

– Хм, слушаю тебя.

– Похоже, кто-то сильно интересуется человеком, добывшем руду из озера Помора. То есть мной. Тебе что-нибудь говорит имя Сеять?

– Сеять, говоришь? – Помял бороду в задумчивости Ульф. – Сталкивался пару раз... Паршиво это... Тобой интересуется гильдия воров. Как бы тебя не обокрали.

Ну вот! Не зря мне это всё подозрительным показалось.

– О чём и говорю. Мне бы очень хотелось завершить дело с мечом из набора стихий без не нужных эксцессов. У тебя есть какие-нибудь выходы на короля Рутеции?

Кузнец постоял немного в молчании, что-то обдумывая, но довольно бодро ответил:

– На короля нет. Но главный кузнец в Рутеции мой давний приятель, Великий кузнец Бромбур. Тебе нужно отправляться в столицу Рутеции Туллу. Найдешь там гильдию кузнецов и добейся аудиенции с Бромбуром. Я напишу тебе рекомендательное письмо, в котором объясню ситуацию. Вот он и организует тебе встречу с королем.

Отлично!

Во всяком случае, то, что мне казалось самым сложным, оказывается, имеет довольно простое решение.

– В таком случае, не будем медлить. Ты напиши письмо, а я пока загляну в банк, открою счет.

– Дело говоришь. Вот тебе. – Ульф полез за пазуху и вытащил оттуда большую горсть серебряных монет. – Открой в банке плавающую ячейку. Один золотой стоит.

Кузнец отсчитал десяток монет и протянул мне.

– Бери, бери! Потом сочтемся. К тому же это необходимо. Не будешь же ты с мечом до столицы добираться! А так, ячейка образуется в том отделении банка, в который ты обратился. Вот меч и спрячешь в ней. А руду можешь мне пока оставить. Тоже не нужно с таким богатством бегать...

Что не говори, а придётся взять деньги. Не хочется из-за отсутствия одного золотого лишиться такой замечательной плюшки, как легендарный меч... Надо будет хорошенько отблагодарить Ульфу за его помощь.

– Теперь смотри. Из Потуг станция телепортации ведет только в небольшой городок Орог. Оттуда, станция ведет в

другие стороны, так что тебе придётся добраться до соседнего города на севере.

– погоди. – перебил я кузнеца. – Я попробую разобраться с попаданием в столицу сам. Если не выйдет, тогда обстоятельно объяснишь мне, как туда добираться.

– Хорошо. – Не стал спорить Ульф. – В таком случае, я в кузницу, писать письмо. А ты иди в банк, и не забудь открыть ячейку!

– Договорились.

Спрятав один золотой, правда, в серебряном эквиваленте, в инвентарь, достал оттуда оставшуюся руду и протянул кузнецу.

– Тише ты! Чего богатством светишь?! – Ульф цепко отобрал у меня из рук руду и молниеносно спрятал где-то за пазухой, воровато оглянувшись.

Я даже немного остолбенел от молниеносной быстроты, с которой провернул это бородач.

– Совсем с головой не дружишь. – Ворчливо произнес кузнец и уже нормальным тоном продолжил. – Ну что, разбежались.

В банке меня встретил приветливый гном. Первый раз, когда я увидел другую расу в игре. Кстати, я задумался, почему мне нельзя было выбрать расу при выборе игры? Да и вся

толпа игроков, снующая по улице, была человеческой расы. А где же длинноухие, зеленокожие и коротышки?

– Добрый день, призванный Hydrargyrum, я Гомгир. Хотите открыть счет и ячейку в банке?

– Вы невероятно проникательны. А ещё бы я хотел открыть плавающую ячейку.

– Секундочку.

Гном полез в ящик стола, за которым сидел и достал оттуда похожую на мой пропуск в Потуги бумагу.

– Прочитайте условия соглашения, и, если Вас все устраивает, приложите палец в свободное место в договоре.

Я принял протянутую мне бумагу и стал читать.

Договор между банком Рутеции и призванным Hydrargyrum.

Банк Рутеции обязуется предоставить Hydrargyrum'у бесплатный беспроцентный денежный счёт и ячейку на 10 слотов. Доступ к денежному счёту возможен в любом филиале банка Рутеции. Доступ к вещам в ячейке возможен в том филиале банка, в котором они были заполнены.

Так же, возможны дополнительно оплачиваемые услуги:

Открыть плавающую ячейку на 1 слот: Стоимость

услуги 1 золотой.

Открыть вторую плавающую ячейку на 1 слот: Стоимость услуги 5 золотых.

Открыть третью плавающую ячейку на 1 слот: Стоимость услуги 10 золотых.

Открыть четвертую плавающую ячейку на 1 слот: Стоимость услуги 20 золотых.

Открыть пятую плавающую ячейку на 1 слот: Стоимость услуги 40 золотых.

Возможность открытия дополнительных плавающих ячеек обсуждается с представителем банка отдельно.

Вот жуки! Беспроцентный денежный счёт. А сами эти денежки в оборот пускают, раздавая кредиты. Хотя ладно, за возможность иметь счёт, хоть доплачивать не нужно. А то ведь могли и деньги за это драть. Конкуренции-то никакой.

– Всё устраивает.

Я приложил палец к договору, понаблюдал знакомую картину с расползшимися красными линиями и вернул документ гному.

– Отлично. Оплатите один золотой за плавающую ячейку и все формальности утрясены.

Я достал сотню серебряных и передал их коротышке. Тот убрал их с такой же молниеносной скоростью, как и Ульф

руду. Это у них, у НПС, супер скилл такой, мгновенно ныкать то, к чему располагает их профессия что ли? Гном же с непробедающей улыбкой предложил:

– Свободна вторая комната справа. Я Вас провожу, прошу за мной.

Гомгир вышел из-за стола и открыл дверь в смежную узкую комнату, в которой с правой и с левой стороны было по пять дверей, остановился справа, возле второй двери и услужливо открыл её.

– Благодарю.

Пройдя внутрь небольшой комнаты, на противоположной стене я обнаружил две металлические широкие дверцы с выемкой под большой палец в центре. Вздохнув, я приложил свой многострадальный палец к левой. Процесс идентификации занял секунд пять, и “Сим-сим” с небольшим скрипом открылся, явив моему взору ячейку с десятью слотами.

Понятно, это стандартная ячейка, мне она сейчас не нужна. С небольшой натугой, я закрыл оказавшуюся тяжелой дверцу и открыл вторую. В ней оказался свободным один слот, остальные были запечатаны.

Нет, я точно становлюсь параноиком! Только оглядевшись назад и убедившись, что гном закрыл за мной дверь, и я нахожусь здесь один, достал меч из инвентаря и засунул его в плавающую ячейку.

Так, с одной проблемой разобрались, теперь надо разобраться с быстрым переносом моего тела в столицу Рутеции.

Ну, в этом мне должен помочь Иван. Раз, говорит, что работает тут, в Легенде, надо напрягать. А заодно напрячь свою память, чтобы вспомнить его игровой ник. Кажется, он себя обозвал “Барлон”. Выбираю в строке чата приват и пишу сообщение на его ник:

– Привет Вань. Свяжись со мной, нужна твоя помощь.

Если не достучусь в виртуальности, придётся стягивать шлем и звонить с телефона. Хотя, какой к чёрту телефон, если он сейчас в игре должен быть? Мои размышления прервал негромкий бздыньк ответа приватного сообщения.

– О, здарова, Саш. Решил-таки ловить рыбку в цифровой воде? ;)

– Вроде того. Ты сейчас где обитаешь?

– В смысле?

– В смысле, в игре, где находишься?

– В клановом замке.

– А локация какая у замка твоего?

– Хе-хе, ну, во-первых, не у моего... Ну ладно, все замки кланов из топ-10 в столице находятся, кроме одного. Наш замок в столице.

– В Тулле, то бишь?

– Ну да.

– Значит, у тебя должен быть свиток телепорта в Туллу. Я правильно понимаю?

– Неа, свитка нету. Но, купить, конечно, не проблема. Только я бы тебе советовал из Потуг телепортироваться

в Орог, там мобы 20-го уровня. И дальше до столицы пробиваться через попутные города со станциями телепортации. Все рассчитано так, что до Туллы ты доберешься где-то 40-ым, если квесты в городках на уничтожение мобов брать будешь. А уж тут есть телепорты в локации 40+. Это самый проверенный способ кача. Могу тебе шмоток отослать, чтобы пробежался до столицы за недельку.

– Мне, сейчас, не до кача. Мне срочно квест надо выполнить. Нужно как можно быстрее в городе пряников оказаться.

– Что за квест такой? Я таких не помню. Неужели на какой-то редкий квест напоролся?

– Вроде того. Ну, так свиток мне скинуть сможешь в Потуги?

– Неа. В потуги ничего отослать почтой нельзя. Сделано, чтобы новичкам для быстрого кача до 20-ых уровней, шмота не слали.

– Чёрт, и что делать?

– Если ты достиг 20-го уровня, можешь в Орог телепортироваться. Я тебе туда свиток по почте отправлю.

– Отлично! Сколько по почте идти будет?

– Стандартное время доставки почты в игре – сутки в любое населенное место на карте.

– Эх, в России бы так почта работала! Но для меня долго. Другие варианты есть?

– Можно летучкой по почте отправить. Моментальная

доставка, они вещи телепортируют. Только дороговато берут за такую экспресс доставку.

– По барабану, или летучкой, я тебя потом пивком угощу.

– Договорились. Вечером отправлю.

– Нет. Отправляй прямо сейчас. Говорю же, срочно надо.

– Ну ладно, через полчаса перерыв у меня будет, сгоняю до магазина, а потом до почты.

– Какой перерыв? У тебя что, нормированный рабочий день?

– Вроде того. Я ж тебе говорил, всё серьёзно. Я тут деньги зарабатываю, между прочим. Фактически, у меня нормированный рабочий день.

– Договорились, жду посылки. Крыса офисная :)

– А сам-то? :)

– Ну, я в отпуске, так что ничего не знаю.

– Ну, в общем, да, уже писал, что почти как на работу хожу в Легенду. Только здесь поинтересней будет. Кроме обычного рубилова бабла ещё и скилл растёт. Давай, как в столицу портанёшься и с квестом закончишь, набирай. Посмотрим, куда тебя можно пристроить теплее.

– Разберёмся. Давай, до связи.

– Давай.

Ну что ж, вроде как понятно, что дальше делать. Теперь надо метнуться в кузню за рекомендательным письмом и прыгать в Орог. И желательно делать это как можно быстрее.

Я, наверное, и сильно перестраховываюсь, но, как говорится, лучше перебдеть, чем недобдеть.

Глава 7

Пятнадцать минут быстрого шага, и я уже на пороге кузни. Только занёс ногу через порог, но какая-то мысль заставила меня резко затормозить. Опустив ногу и проанализировав эту внезапную мысль, понял, что являюсь настоящим идиотом.

Решил по-быстрому свалить из Потуг, чтобы гильдия воров меня не нашла, что бы ей от меня не было надо, а сам иду в кузню, в которой с очень большой вероятностью находится человек, который знает, кто я. Как его? Гром, вроде. Он же растрепал своим дружкам про парня, который выполнил квест и сказал, что опознать сможет. В общем, чуть было не погорел, не смотря на всю свою обострившуюся паранойю.

Обогнув кузню, я перелез через закрытую калитку и зашёл внутрь через дворик, с которого я недавно шёл в нубском неведении руду добывать. Благо, дверь в саму кузню со стороны двора была открыта.

Зашёл в свою комнату, но дверь закрывать не стал, чтобы увидеть, когда мимо Ульф пройдёт. Так я не рискую попасться на глаза этому Грому. Вот гад, сразу ведь мне не понравился... К счастью, долго мне ждать не пришлось. Не прошло и получаса, как мимо моей комнаты протопал кузнец.

Да уж, бесшумностью и грацией Ульф не обладал.

– Ульф.

Не очень громко позвал я его.

– Что? – Донеслось из коридора, и через пару мгновений в проеме нарисовалось его лицо. – А, ученичѐк пришел. Ну что, плавающую ячейку открыл?

– Да, открыл. И договорился о быстром телепорте в Туллу из Орога.

– Это ты молодец... О! а я уже написал. Сиди, сейчас письмо принесу.

Спохватился кузнец, и его физиономия исчезла из дверного проѐма. Но долго мне ждать не пришлось. Через две минуты он вернулся и передал мне запечатанный конверт.

На мой вопросительный взгляд, Ульф пояснил:

– Ну, если интересно, можешь вскрыть и прочитать. Это не принципиально.

А ведь верно интерпретировал. Чѐрт возьми, иногда я просто офигеваю над тем, насколько продумана программа NPC. Совершенно забывается, что передо мной находится лишь компьютерный персонаж и действует в соответствии со своими скриптами. Или я что-то не знаю? Может, для ключевых NPC действует какая-то особая система, выстраивающая их поведение? В любом случае, искусственный интеллект поражает своим реализмом...

На фразу учителя, я пожал плечами:

– Да ладно, что написал – то написал.

И убрал рекомендательное письмо в инвентарь.

– Как знаешь. – Хмыкнул Ульф. – Там действительно нет ничего секретного.

– Где находится площадка телепорта, не подскажешь?

Перевел я тему на интересующий меня вопрос.

– Подскажу, а лучше сам тебя до неё провожу. Прогуляться охота, развеяться. Пошли.

Ульф приглашающее кивнул в правую сторону и развернулся выходить из комнаты.

– Погоди.

– А?

Кузнец повернул голову через плечо.

– Там придётся через кузню проходить.

– Ну да, и что?

– Я просто слышал разговор двух не внушающих доверие элементов... В кузне может быть человек, который выполняет квест для гильдии воров. И он по любому меня узнает. Так что я бы предпочел отправиться через чёрный ход.

– Что ж, в этом есть резон. Тогда ещё разок подожди тут, я схожу распоряжусь по кузне и отправляемся.

– Жду.

В этот раз кузнец отсутствовал дольше. Чай там пил что ли? Но через 15 минут появился, и мы покинули его дом через заднюю дверь, без проблем дошли до главной дороги, прошли по ней с пару минут и свернули налево на небольшую площадку, мощённую камнем по кругу. В самом её цен-

тре стоял кое-как обтёсанный камень размером в полтора человеческих роста. Вокруг него стояло прилично народу, и время от времени кто-то исчезал с заметным хлопком.

– Ну что ж. – Впервые за всё время дороги подал голос Ульф. – Опасности, вроде, никакой быть не должно, меч в банке, а раз уж у тебя в Ороге будет припасен свиток до Туллы, то тем более перехватить тебя в дороге между городами будет невозможно. В городах же нападение на призванных запрещено. Стража бдит.

– А кстати, если всё же нападет кто-нибудь в закоулке, как стражу вызвать?

– При любом агрессивном действии против призванного или против горожан на нападавшего вешается метка и при встрече со стражником последний его моментально упокоит. Поэтому просто кричишь СТРАЖА и на зов телепортируется кто-то из стражников.

– Хм, а если перед нападением на меня повесят молчание?

Тут Ульф немного завис и отлип фразой:

– Об этом я не думал.

Я почему-то обрадовался, как охотник, долго выжидающий какого-то зверя и наконец, увидевший его.

Аха! Вот и незаскриптованный вопрос попался. Потому кузнец и отделался дежурной фразочкой – “об этом я не думал”.

Ну что ж, подумай, а я потом тебя спрошу ещё разок. Хотя, вполне может быть, что ответ уже будет. Почему бы и нет.

Может, когда NPC отвечает подобной фразой, то какая-нибудь команда разработчиков начинает выдумывать все возможные варианты ответов и заносит их в скрипты? Ведь по слухам на эту игру в реальном времени работает целая куча всяческих программистов.

– В любом случае – Прервал мои размышления Ульф. – Удачно тебе добраться до короля. А потом жду тебя в Потугах. Мне ещё многому предстоит тебя научить, ученик.

– Спасибо, учитель.

Я протянул руку, и кузнец ответил на мой жест рукопожатием. Посмотрел на меня пару мгновений и, усмехнувшись, отправился обратно в кузницу.

Я же подошёл к камню телепортации, или просто к глыбе и сосредоточил на ней внимание. Появилась немного прозрачная табличка

Орог

На которую, не теряя времени, я и нажал. Последовал хлопок телепорта, и я тут же оказался на краю похожей площадки, только уже в другом городке, впрочем, на первый взгляд не сильно отличающемся от Потуг.

Я огляделся по сторонам в поисках стражи, но в глазах зарябило от обилия спящих туда-сюда игроков. Да, с непривычки вычленишь в разнообразной пёстрой массе игроков нужное именно мне, скорей всего не сразу получится.

Хотя зачем мне стражник? Ведь по идеи план сразу заносится в базу при открытии такой локации как город. Стоит расчехлить карту и "сдунуть с неё пыль", а то и пользовался всего лишь один раз. А ведь полезная штука.

Открыв карту, убедился, что, действительно, нахожусь в Ороге. А значок почты... ага, в паре кварталов отсюда, где я и оказался через пять минут спешной ходьбы. Перед входом в массивное одноэтажное здание серого цвета, я оглянулся на бесконечный трафик за моей спиной. В спешке, даже не взглянул на сам городок. А ведь вряд ли я тут ещё когда-нибудь окажусь. Надеюсь, сходу обоснуюсь в Тулле, ну, разве что буду телепортироваться свитками в Потуги к Ульффу и обратно. Впрочем, никаких сожалений по этому поводу у меня нет. Прощай Орог, спасибо за то, что ты был в моей жизни. Ну, наверное...

На почте было довольно многолюдно, а застеклённых отделений со служащими было всего два. Но, в отличие от банка, к таким служащим могло обратиться сколько угодно народу параллельно. Вам кажется, что НПС отвечает только на Ваши вопросы. Как и любому другому игроку в этом помещении. Это стандартная вещь для онлайн игр, так что ничего удивительного в этом я не нашёл.

– Добрый день, Hydrargyrum, что-нибудь хотите?

Обратился ко мне ближайший служащий, как только я пробрался поближе и посмотрел на него.

– Добрый. Да, я бы хотел забрать посылку для себя.

– Одну минуту.

Он развернулся и достал из одного из многочисленных ящичков за ним небольшую коробку и, что-то прочитав на ней, протянул мне.

– Что-нибудь ещё?

– Нет, спасибо.

Я покрутил картонную коробку перед лицом. Вот это да! Справа от таблички были наклеены две гашённые марки с рисунком какого-то меча и номиналом в 80 медных монет.

Почта Витории

Класс отправления “Летучка”

Интересно, а филателисты, собирающие электронные марки тут есть? С коллекционеров станется. Ну-ка, я попробовал отодрать их с коробки, что у меня получилось с удивительной легкостью. В правой руке лежали две марки:

“Марка – Меч гвардейца Родоса”

Номинал: 80 медных монет

Необходимый уровень: нет

Количество: 2 шт.

Свойства: Нет

Да, похоже, тут действительно есть коллекционеры подобного. Я сунул марки в мешок инвентаря. Ну, а вдруг эти –

какие-нибудь редкие и высоко ценятся на местном филателистическом рынке? Вряд ли, конечно, но в любом случае, запас карман не тянет. Разобравшись с марками, я вскрыл коробку и достал свиток телепорта. Сама коробка полетела в объёмную урну, стоящую тут же, и время от времени несильно мигающую вспышкой уничтожения содержимого. Магия, однако.

А вот развёрнутый свиток не впечатлил. На желтоватом фоне безо всяческих изысков было написано:

Свиток телепортации в Туллу.

Использовать

Да/Нет.

Да.

Полоска загрузки и уже знакомый хлопок телепорта отправил меня в столицу.

А вот тут я уже увидел разницу. Во-первых, в ещё большем количестве народа у камня телепортации, а во-вторых, в окружающем меня городе. Если в Потугах и в Ороге здания были одно, максимум двухэтажные, то вокруг телепортационной площадки в Тулле стояли трёхэтажные, а кое-где выглядели и четырёхэтажные великаны для средневековья. Первым делом я открыл карту местности и немножко завис. Город был огромным, и вся карта была усеяна обильным количеством разнообразных значков. Так что найти путь по

карте, во всяком случае, в первое время – такая же тяжёлая задача, как и отыскать стражника. Поэтому я решил не мыкаться с расспросами, а сразу же написал в приват на ник Барлона:

– Вот я и добрался до Туллы. Гидом поработаешь или времени нет?

На что почти моментально пришел ответ:

– Ты сейчас где?

– У телепорта. Народа тут... не протолкнуться.

– У телепорта всегда так) Знаешь что? Давай-ка сюда, к клановому кварталу. Всё подождёт. И работа и твой квест.. Думаю, ты еще не сидел в нормальном ресторане тут. Да и вообще ни в каком. А у меня местечко есть одно хорошее. К тому же я на сегодняшний вечер всех послал, отдохнуть хочу, устал я что-то. Так что не обсуждается!

– Ого! Жируете, товарищи. У клана что, целый квартал?

– Да не, называется просто так, на самом деле просто клановый замок. Но, здоровенный, конечно.

– Так и куда мне идти?

– Я тебе сейчас метку на карту скину, как подойдешь, напиши.

– Ок.

Я ткнул в появившееся в чате сообщение с вкладкой, и передо мной развернулась карта с жирной красной точкой на окраине города и надписью – квартал клана “Искателей”.

Эге. А идти-то не так уж и близко. Так что ещё раз сверившись с направлением по карте, тут же отправился в путь.

Вот теперь, я усиленно крутил головой по сторонам, пытаюсь хоть немного разобраться, что где. И стараюсь хоть что-нибудь из этого запомнить. Всё-таки в Тулле мне придётся бывать частенько.

Ну что сказать, очень красивый город. Если в Потугах и Ороге бывали и однотипные домики, то в столице, что ни здание – то уникальная достопримечательность. Я настолько засмотрелся на здешние архитектурные красоты, что и не заметил, как оказался перед воротами самого натурального замка. С башенками и подъёмным мостом. Вот только гнездо клана Искателей было больше похоже не на неприступную крепость, а на сказочный замок из сказок. Лёгкие узкие башенки и большие витражи вместо бойниц. Красиво, но с точки зрения обороны – полный провал. Хотя, если захват замков и происходит в Легенде, то проводится по определённым законам компьютерного жанра, и, защищённость замка в реальной жизни и игре – это совершенно разные вещи.

– Я добрался до вашей берлоги. Вытолзай.

– Ага, иду.

Иван не заставил меня долго ждать и через пару минут появился из ворот замка, перекинулся парой слов со стражником перед входом, подошёл ко мне и первым делом заржал.

– Во даёшь! Хахах. Пошли за мной.

Он махнул рукой вправо и пошёл быстрым шагом по мо-

стовой. На пару секунд я даже подвис. Нет, чтоб обнять старого друга, так ещё и ржет как конь. Но тут меня осенило. За разглядыванием Туллы я как-то не сильно обращал внимания на удивленные взгляды прохожих, но тут до меня, наконец, дошло... На мне же сейчас бесформенное мешкообразное нечто, по какому-то недоразумению, считающееся здесь одеждой новичков. Ведь в Туллу попадают обычно к сороковому уровню и, естественно, к этому моменту меняют экипировку. Так что, вполне возможно я тут единственный во всем городе щеголяю обносками. Иван развернулся и снова хрюкнув от смеха, подождал, пока я с ним поравняюсь, и мы направились дальше уже вдвоём.

– Куда идем мы с пяточком?

Справедливо поинтересовался я местом нашей цели.

– Большой-большой секрет!

Тяжёлый взгляд из-под бровей его только снова развеселил.

– Хахах, тебе срочно нужно обновить гардероб. Так что ресторанчик откладывается до ближайшей лавки со снаряжением.

– Ага, а тебе идут рюшечки.

Всё так же мрачно ответил я. Друг был облачён в какой-то камзол коричневого цвета с кружевами и широкополую шляпу с пером на макушке. К чести сказать, рюшечек в его одежде всё же не было.

– А ты чего ждал? Хех. Что я буду закован в латы? Так я

не воин, мне в лесах с мобами делать нечего. Эти шмотки дают бонусы на торговлю. Мне, знаешь ли, не до фасонов.

Через пару минут мы добрались до торговца и еще через пару минут я оказался счастливым обладателем комплекта кожаной брони на 22 уровень и редкого лука на 21 уровень.

“Кожаный шлем грабителя”

Износ 0/10

Броня 12

Вес 2

Необходимый уровень: 22

Свойства:

Ловкость +7

Сила +3

“Кожаная куртка грабителя”

Износ 0/10

Броня 20

Вес 7

Необходимый уровень: 22

Свойства:

Ловкость +8

Сила +5

“Кожаные поножи грабителя”

Износ 0/10

Броня 17

Вес 6

Необходимый уровень: 22

Свойства:

Ловкость +6

Сила +4

“Кожаные ботинки грабителя”

Износ 0/10

Броня 10

Вес 3

Необходимый уровень: 22

Свойства:

Ловкость +8

Сила +1

“Добротный лук скаута”

Износ 0/25

Урон 15 – 20

Вес 5

Необходимый уровень: 21

Свойства:

Ловкость +21

Интуиция +1

Скорость +2%

Точность +3%

Торговец сделал Ивану скидку в 30% и тот за всё про всё заплатил 1 серебряную и 15 медных монет. Но тут, как я подозреваю, сыграли главную роль не профессиональные умения в торговле моего друга, а то, что товар лежалый. Кто ж тут будет покупать вещи на 22 уровень?

Нацепив шмот, я мельком глянул в окно характеристик:

Уровень 24

Очки характеристик – 31

Сила 23

Ловкость 106

Интеллект 8

Интуиция 9

Живучесть 9

Здоровье: 210

Мана: 80

Урон: 10

Броня: 59

Шанс критического урона: 8

Шанс уворота: 108

Регенерация здоровья: 0,9 в секунду

Регенерация маны: 0,8 в секунду

Вес 39/115

В который раз, задумался о распределении неиспользованных очков, но зависнуть в размышлениях мне не дал мой друг, потащив меня в свою разрекламированную харчевню.

Ресторан “Три подковы” находился недалеко от торговца и уже через пяток минут мы зарылись в принесённое официантом меню.

– Советую попробовать телятину на углях.

Покровительственно изрёк Иван.

– Шашлык?

Он покрутил неопределённо ладонью пере собой:

– Типа того. Уж не знаю, как они так делают, но мясо у них получается невероятно нежным. Может, какой-нибудь

специальный маринад...

– А может, какой-нибудь специальный программный код?

Ухмыльнулся я в ответ.

– Не скажи. В подобных заведениях работают игроки, выбравшие себе профессию поваров. И весь процесс приготовления пищи проходит с учетом всех необходимых этапов. Разделка, мариновка, жарка. Я тебе больше скажу, тут можно даже испортить блюдо, если руки кривые.

– Вот людям делать нечего...

– Зато могут заниматься своим любимым делом и, между прочим, получать неплохие деньги за это.

– Скажи ещё, что официанты не NPC.

Иван улыбнулся и посоветовал заглянуть в ту часть меню, которая отображает стоимость блюд.

Ну и цены! “Телятина на углях” – один золотой. Один золотой имеет курс равный тысячи рублям. Итого мы имеем стоимость блюда в ту же тысячу рублей. Вот так цифровой ресторанчик! В ином настоящем, а не виртуальном дешевле выходит.

– Ну и посчитай, сколько они зарабатывают на чае. Конечно официанты игроки.

Растянулся в улыбке мой друг.

Я лишь покачал головой. Всё никак не могу привыкнуть, что в этой игре люди не просто проводят своё свободное время, но и зарабатывают деньги на жизнь. Но ладно, смех смехом, а диван кверху мехом. Определившись с заказом, я ре-

шил, что сразу после ресторанчика отправлюсь разбираться с мечом. Да и посидеть нормально и расслабиться что-то не получается пока надо мной висит дамокловым мечем незавершенный квест. Зря я согласился на этот ресторан, не нравится мне чувство дискомфорта. Так что нечего просто так сидеть без дела, нужно хоть уточнить, где искать логово великого кузнеца Бромбура.

– Барлон.

– А?

Иван оторвался от меню и посмотрел на меня.

– Ты должен знать. Скинь мне на карту расположение гильдии кузнецов, а заодно ближайшего отделения почты.

– Зачем тебе?

– Нужно попасть к Бромбуру.

– А зачем тебе к нему?

– Нужно.

– Лаконично. Но, не информативно.

Я мрачно посмотрел на друга.

– Ты же знаешь, я не люблю делить шкуру неубитого медведя.

– А это тут причем?

– Мне по квесту нужно попасть к этому кузнецу. Квест, можно сказать, уникальный. Поэтому не хочу ничего про него рассказывать. Я не суеверный, но, скажем так, всё равно сглазить не хочу...

– Ладно, не спрашиваю пока. Но завтра тогда расскажешь,

как прошло.

Я ему кивнул.

Иван скинул сообщение с вкладкой нужных мне мест на карте и ехидно продолжил:

– Вот же гаденышь, умеешь разжечь любопытство.

Я лишь улыбнулся. Что умею, то умею.

Блюда, принесённые официантом, оказались действительно вкусными, а красное вино, дополнившее ужин не оказалось Французской кислятиной, а больше по вкусу напоминало более приторные кавказские вина, что не могло не радовать.

После приятного дружеского ужина, за которым мне всё-таки удалось расслабиться, Иван проводил меня до почты. Но я обломал весь его незамысловатый порыв меня расколоть. В хранилище я зашёл один и не показал ему, что же такое я забрал из платной ячейки. Его это, правда, не сильно расстроило:

– Ну, попытка не пытка.

Я ему погрозил пальцем, но он лишь с улыбкой пожал плечами.

Простились, он побрёл к своим делам в замок, а я, сверившись с картой, отправился к кузне.

Королевская кузница великого кузнеца Бромбура оказалась на отшибе города. Что, вполне логично. Кузница – место шумное. Кожевенные мастерские, например, делают ещё дальше, только за чертой городов. Ибо вонь...

Бромбур устроился поинтересней, чем Ульф. Массивное двухэтажное каменное здание с налетом ярко-зелёного мха на стенах производило впечатление чертовски уютного местечка, а не кузни. Внутри меня встретил просторный холл и 2 гнома, сидящие за столами.

Я подошел к ближайшему.

– Добрый день.

Дружелюбно поздоровался со мной пожилой коротышка.

– Желаете изучить новые рецепты?

Я мотнул головой.

– Может, немного попозже. Мне бы хотелось встретиться с великим кузнецом Бромбуром.

– Ну, мало ли кому хочется встретиться с мастером.

Несколько досадливо кинул гном.

Я достал конверт от Ульфа и передал его старику.

– Передайте, пожалуйста, это письмо Бромбуру. Оно от его старого друга, великого кузнеца Ульфа. Думаю, после его прочтения, мастеру захочется со мной встретиться.

Гном некоторое время повертел конверт в руках, недоверчиво его разглядывая.

– Хорошо. Подождите здесь, я передам письмо.

Гном, покряхтел, вставая, и прошаркал внутрь дома, а я пристроился на один из гостевых диванчиков на противоположной стороне и просто стал разглядывать комнату. Во время ожидания – это чуть ли не самый распространённый способ скоротать время. Что-то из разряда изучения состава

освежителя воздуха при определённых ситуациях...

Внезапно, дверь во внутренние помещения распахнулась от сильного пинка, и в комнату ввалился невероятно здоровый гном с тремя косичками на русой бороде.

– Где этот человек!?

Следом за ним залетел, явно с трудом поспевающий за ним запыхавшийся гном, и, переведя дыхание, показал на меня рукой:

– Вот он, мастер.

Бромбур, а кто же это был ещё, окинул меня оценивающим взглядом, хмыкнул и махнул рукой в приглашающем жесте:

– Пошли.

Я вскочил и отправился за кузнецом. Пройдя по коридорам, мы дошли до массивной двери украшенной золотым орнаментом. Вытащив из-за пазухи ключ на веревочке, Бромбур открыл дверь, и как только запер её за нами с нетерпением пророкотал:

– Показывай!

Мои губы тронула улыбка. Какой нетерпеливый, однако.

Заглянув в инвентарь, я протянул ему меч стихий. Мастер бережно взял его в руки, и с какой-то любовью, принялся проходиться ладонью по клинку и рассматривать узор стали, что-то неразборчиво бормоча себе в бороду.

– Вот старый пройдоха! Всё-таки осуществил свою мечту. А я всё над ним смеялся.

Бромбур вернул мне меч и пригласил присесть в кресло. Сам в это время открыл небольшой бар и достал оттуда бутылку вина и два бокала. Сев в кресло напротив, наполнил ёмкости рубиновой жидкостью, протянул один бокал мне и поставил бутылку на небольшой журнальный столик, уместившийся между нами.

– Что ж! За сбывшиеся мечты!

Чокнувшись, я пригубил вино. Сухое. Но не до изжоги кислое, а лишь чуть вяжущее язык.

– То, что вы сделали с Ульфом – действительно уникальное событие. Комплект стихий неполон уже больше ста пятидесяти лет. И меч – будет, действительно, королевским подарком для всей Рутеции. Я отправлюсь к королю сегодня же и организую вашу встречу. Не знаю, что ты хочешь взамен, но об этом вы сами и поговорите с королём. И ещё. Ульф пишет, что за тобой начала охотиться гильдия воров. В городе ты в безопасности, но на всякий случай, советую тебе до визита к королю остановиться здесь. Я выделю тебе комнату.

Это предложение мне по душе.

– Так и поступлю. Спасибо за гостеприимство.

– А, лишнее. – Гном махнул рукой. – Лучше вино пей. Всё-таки 40 лет выдержки, мы ещё вместе с Ульфом заказывали эту партию, когда только-только мастерами стали. И теперь открываем по бутылочке, когда что-нибудь легендарное из-под наших мозолистых лап выходит.

– И часто приходилось откупоривать бутылочку?

– Пять раз. А если точнее, то 3 раза мне и 2 раза Ульффу. Не без толики самодовольства ответил гном.

– Я думал умение “Свобожный художник” позволяет делать легендарные вещи...

Я покрутил в воздухе ладонью, подбирая слово.

– Что? Почаще?

– Да.

– Ха-ха, позволять-то позволяет. Да вот только для легендарной вещи и материалы, в основном, внекатегорийные нужны, сама по себе руда уже легендарная. А из категорийных, как правило, выходят уникальные. И уже потом, если эти вещи обрастают легендами, они могут стать легендарными.

– То есть, вам вдвоём 5 раз попадались легендарные материалы.

– Нет. Один раз мне попался легендарный материал. Остальное четыре раза: дважды у меня и дважды у Ульфы, уникальные вещи, сделанные нами, становились легендарными.

– Вдруг больше? Ведь вы не все сделанные вами вещи оставляете при себе. Основная часть, наверное, идёт на продажу?

– Кузнец всегда узнает, когда его вещь стала легендарной! Ведь, практически, только так можно прокачать умение выше ста. Каждая легендарная вещь: + 5 к умению. Если у тебя было 100, значит, станет 105.

О, об этом мне Ульф обещал рассказать только после того, как я получу сотню в кузнечном деле. И, чёрт возьми, я профукал 5% халявного умения после 100! С ноля до 5%, я мог прокачать и на какой-нибудь меди! Ну, Ульф, ну удружил! Понятно, что ему не терпелось сделать этот меч, и поэтому он умолчал об этом свойстве, а не докачал меня, сначала, до сотни, а уже потом дал мне его сделать.

Ну, я тебе это еще припомню... Редиска!

– Вы сказали, практически. Значит, есть ещё какие-нибудь способы?

– Есть такая вещь, как проклятый молот гоблинов. Он даёт -5% к кузнечному делу. То есть, если у тебя 100, то взяв его в руки, становится 95. Работаешь с ним до ста, убираешь, и получается 105. Но всё равно до мастера нужно 110%. Значит, хотя бы одна легендарная вещь должна быть сделана. Только тогда открывается умение “свободный художник”.

– А как же, в таком случае, я?

– Мастер может обучить этому умению своего ученика. Преемника. Только лишь одного за всю жизнь.

Ладно, может и прощу Ульфу его косяк с профукаными, практически халявными пятью процентами после сотки. Всё-таки поделился он со мной крайне уникальной штукой.

– Кстати, а умение это забрать можно?

– Можно. Но тогда мастер кузнец просто потеряет своего преемника. Второй раз наделить кого-то умением "свободный художник" он не сможет.

Вот и гадай, серьёзно ли говорил Ульф, что хотел отобрать у меня умение. Ведь никому другому он бы передать его уже не сумел бы.

Кстати, а почему Ульф называет себя великим кузнецом, а вы мастером?

Бромбур пожал плечами.

– Ну, это уж кому как нравится. Хотя, мы с ним, действительно, великие кузнецы.

Глава 8

Комнатка один в один напоминала ту, что мне предоставил Ульф. Шкаф, сундучок и кровать. Пойдет. Учитывая, что я был бы доволен и одной лишь кроватью. Пора выплзть из игры в мир живых. Помыться, побриться и, желательнo, чего-нибудь поесть. Без этого уж точно никак. Виртуальный ресторан всё-таки не заменяет обычного.

Щека, на которую я каким-то образом повернулся с затылка во время сеанса игры, запотела и немного затекла. Чёрт возьми, когда же этот запах пластика выветрится? Вроде, не в Китае сделано же было. Один дискомфорт, а не пробуждение из виртуальных недр!

Пропустив стайку откуда-то явившихся мурашек по телу, я потянулся и, наконец, оторвал свой зад от кровати. Желудок жалобно заурчал, а мочевого пузыря сдавило так, что я

на полусогнутых помчался в сторону туалета даже забыв надеть домашние тапочки. На будущее – никогда не пить пиво, перед тем как лезть в шлем.

Утолив сиюминутные или даже, сиюсекундные потребности организма, поставил на плиту чайник и закинул в кружку две ложки сахара и пакетик чая.

Что-то я совсем обленился с тех пор, как попал в виртуальность. Только и делаю, что валяюсь в кровати, подключённый к интернету, либо просто сплю, либо ем или выпиваю. Даже не отжимаюсь от пола, хотя это самое элементарное и доступное упражнение. Ну что ж, будем ковать железо, не отходя от кассы. Пока закипал чайник, я прямо на кухне принял упор лежа и наконец-то нагрузил свои мышцы работой. Не считая отжался от пола столько раз, сколько смог сделать, а когда руки уже просто физически не могли поднять тело, переместил упор со ступней на колени и продолжил отжиматься опять до упора. Когда я не смог отжаться уже с колен, только тогда я обессиленный рухнул на пол и лежал, приходя в себя где-то с минуту. Великолепное упражнение на случай, когда нет полноценного времени на физическое развитие. Всего пара раз по десять минут в день, а эффект, как от половины полноценного похода в спорт зал. Единственное что, упражнение требует большой силы воли, так как сдохнуть хочется ещё на этапе, когда уже невозмож-

но отжаться со ступней...

Проделав все необходимые процедуры по поддержанию организма в рабочем состоянии, то есть поев, помывшись, побрившись и заглянув в ленту интернет новостей, я отправился в магазин за продуктами, потому как холодильник зиял пустотой. Даже овощи из нижнего лотка были полностью подъедены мной.

В голове всё это время "дул какой-то прохладный ветер" незавершённости. Все действия я проводил как будто бы на автомате. Данные, описывающие Легенду, единогласно говорили, что эта виртуальная игра заменяет полноценный сон. Вот только на меня, это, видимо, не распространялось. Иначе я не мог объяснить заторможенность своего сознания. Потому вернувшись с месячным запасом провианта, я просто лёг в кровать, откинув шлем подальше и, немного поворочавшись, уснул.

Может, действительно, Менделеев увидел свою таблицу во сне. Говорят, то, чем ты плотно занимаешься и то, что тебя увлекает, может преследовать тебя даже пока ты спишь. Вполне верю этим словам, ведь снилась мне исключительно Легенда. Правда этот сон был мутью, где кто-то постоянно хотел отобрать у меня меч стихий. Вот только конкретики, когда проснулся, я уже не особо помнил.

Ну что ж. Какими бы ни были сны, а меня действительно ждёт в Легенде важное дело. Так что, лишь только закончив утренний ритуал, то есть поход в ванную комнату и туалет, я натянул всё так же пахнущий пластиком шлем и вернулся в кровать.

Белый потолок, с удивительно реалистичными разводами желтого цвета встретили меня, как только я раскрыл виртуальные глаза своего спящего подсознания в мире Легенды. Вот уж не думал, что программисты додумали и такие мелочи. Хотя, если подумать логически, то становится понятно, что это лишь выверт моего сознания. Желтые разводы не могли появиться на побелке этой комнаты, хотя бы в силу того, что тут нет водопровода, а значит, тут просто нечему протекать. Однако додумать мысль мне не позволил стук в дверь.

– Войдите.

Скрипнув, дверь открылась и за ней стоял великий кузнец Бромбур собственной персоной.

– О, ты уже проснулся?

Я-то проснулся. А вот ты ждал меня тут что ли? Видимо, скрипт сработал, как только я вошёл в виртуальность, активируя действия этого бородатого гнома.

– Да. Что там на счет короля?

Небольшая заторможенность после сна в реальности не помешала мне задать интересующий вопрос.

– Я был у короля. Он назначил встречу. Либо сегодня. – Гном выглянул в окно. – Через 37 минут. Либо завтра, ровно в полдень.

Так, собираться мне не надо, зубы я и так почистил, ещё в реальности. Так что ждать мне нечего.

– Я готов.

– Значит, пошли.

Я встал с кровати и потянулся, разминая цифровые суставы. Бесплезное дело, но силу привычки ещё никто не отменял.

– Кстати, а нужно как-нибудь по-особенному приветство-

вать венценосную особу?

– Призванные не являются вассалами короля. Потому то, что положено нам, жителям Рутеции, не обязательно для исполнения тебе. Однако про вежливость забывать, естественно не стоит. “Добрый день, Ваше Величество” будет вполне достаточно. Грубость приведёт лишь к ухудшению репутации с королевством, так что тебя просто вышвырнут из дворца. И в дальнейшем, путь в тронный зал тебе будет закрыт. До восстановления репутации, естественно.

– Ясно, спасибо за разъяснения. Кстати, как обращаться к королю? В том смысле, что к своему стыду, я так и не поинтересовался его именем.

– Орвель Второй. – Хмыкнул гном себе в бороду. – Все в попыхах, второпях, в последний момент. Эх, молодёжь... Пошли уже.

Я кивнул, и направился за гномом к выходу из здания. На улице нас ждал отряд городской стражи из шести пикенёров и одного, судя по всему, командира отряда с мечом на поясе.

На мой немой вопрос Бромбур пояснил:

– Я обрисовал ситуацию с гильдией воров, и король оза-

ботился охранением на пути во дворец.

Отлично. Вот уж не знаю, принесла моя паранойя результаты или нет, но я сделал максимум для своей безопасности по пути от Потуг до дворца короля. Если в самый последний момент что-то случится, то моя совесть будет чиста, потому как в том не будет моей вины. А вот если бы что-то случилось из-за того, что я не сделал какую-нибудь мелочь, то бишь из-за моей беспечности, мой внутренний хомяк съел бы меня изнутри. И даже если бы пожалев, недогрыз бы, то я бы догрыз себя сам.

Дворец короля Рутеции находился в самом центре Туллы. За каких-то десять минут неспешного шага мы добрались до ограждённого парка, который крыл в себе главную резиденцию короля.

Без какой-либо задержки пройдя своеобразное КПП, на котором наши сопровождающие лишь перекинулись парой слов с охраной, мы пробрались внутрь чудесной и какой-то сказочной страны. Ухоженные лужайки, чуть ли не до миллиметра подстриженные ровные прямоугольники кусты, на столько же идеальной формы небольшие водоёмы и ухоженный лес вокруг, таящий в себе неисчислимое количество

певчих, что они в этот момент наглядно и демонстрировали, птиц. Всё это как-то незаметно настроило на позитивный лад, оставив в душе растекающееся тёплое чувство удовлетворения. Брусчатая, практически идеально ровная дорожка в ширину одного экипажа, вывела нас к самому дворцу, оцетинившемуся перед нами ровным рядом колонн. Охрана на входе в непосредственно сам дворец, не задержала наше шествие ни на мгновение. Мне показалось, что даже не бросили и равнодушного взгляда в нашу сторону.

Отряд городской стражи остался снаружи, а мы с Бромбуром вошли в длинный широкий коридор, окружённый чередой резных колонн. Под ногами вычурный узор паркета из разных пород дерева, украшенный узором из позолоты, бережливо залитый матовым, чуть желтоватым лаком. Вот честное слово, даже на земле не припомню дворца, где позолота была бы в буквальном смысле под ногами. На куполообразном потолке, органично расположились сцены из каких-то баталий, причём исполненные чрезвычайно реалистично. Сколько же времени неведомый мастер провёл времени на лесах под потолком, ваяя это поистине великолепное “полотно”.

В общем, да, я засмотрелся на красоты, и понял это по случайно брошенному взгляду на Бромбура. Тот, немного покровительственно улыбался, как городской житель, впер-

вые показывающий каменные джунгли дальнему родственнику из глубинки. Я “захлопнул” рот и стал пялиться по сторонам менее откровенно.

В конце зала возвышались ступени, укрытые красным ковром. Они поднимались к постаменту с тремя золочёными тронами на нем. Хотя, чем чёрт не шутит, может и полностью золотыми. Дойдя до голубой, вымощенной камнем линии в пяти метрах от ступеней, Бромбур остановился и шёпотом бросил:

– Дальше нам нельзя.

Он кивнул под ноги. В месте, где заканчивался паркет, ярко-голубым камнем была выложена черта.

– Пересечение линии будет расцениваться, как покушение на короля, твоя репутация моментально скатится в ненависть и тебе придётся покинуть в течении недели королевство Рутеция, а Туллу мгновенно. Личная стража короля внимательно следит за нами.

Бромбур указал взглядом в стороны от трона. И я только сейчас заметил, что там, в тени, неподвижно стояли ребята выше меня на полголовы, облаченные в латы серебристого цвета.

Да... Не самые радужные перспективы. Я, на всякий случай сделал полшага назад. Мне ещё с Ульфом предстоит уйма работы. Так что никаких изгнаний из королевства у меня в ближайших планах не предусмотрено.

Долго ждать нам не пришлось. Король вышел из-за поста-мента в сопровождении четырёх таких же серебристых вышибал, как и те на которых указал мне кузнец и, поднявшись по ступеням, воссел на один из символов своей власти.

– Слушаю вас.

Приятным баритоном с ноткой интереса проговорил Орвель.

Бромбур припал на одно колено и склонил голову в приветствии королю.

– Добрый день, Ваше Высочество. – Я повторил движение кузнеца головой, затем, глядя королю в глаза, продолжил – Не знаю, могу ли я говорить от лица всех призванных, но позвольте преподнести Вам в дар последнюю часть комплекта стихий. Ту часть, которая могла бы стать подарком призванных.

Я достал из инвентаря меч и протянул его, держа двумя ладонями, в сторону короля.

Один из стражников дёрнулся было в мою сторону, но король остановил его жестом руки и, встав, подошёл ко мне. Поглядев пару мгновений на протянутый меч, он аккуратно принял его из моих рук и примерил в ладони.

– Великолепная работа. И это, действительно, та самая, недостающая часть.

Задумчиво проговорил Орвель, затем озорно улыбнулся:

– А это интересная идея. На счет того, чтобы говорить от лица призванных. Ты сам изготовил этот меч?

– Я сделал его под руководством моего учителя, великого кузнеца Ульфа.

– Не скромничай. Уверен, что ты внёс что-то свое. Иначе, вряд ли получился бы меч призванных. Ну что ж! Работа достойного мастера, достойна соответствующего награждения!

Король постоял пару мгновений, разглядывая меня немного насмешливым взглядом и, видимо, решив что-то для себя, с улыбкой продолжил:

– Отныне, я возлагаю на тебя звание Представителя Призванных. Ты можешь обращаться ко мне от лица всех призванных. Хорошенько думай, прежде чем использовать своё право. И ещё! Ступай за мной.

Король взял меня за предплечье и потянул за собой. Мы прошли в дверь, находящуюся за постаментом для тронов, откуда появился король, и пошли по коридору, который в каком-нибудь аэропорту я обозвал бы техпомещением и повесил на него табличку “только для персонала”. Следом за нами увязались два мордоворота из королевской охраны.

Недолго попетляв по коридорам мы вышли в зал с двумя массивными створками чёрного цвета. По бокам этих своеобразных ворот, стояли клоны ребят, что следовали за нами, которые при виде приближающегося короля оперативно эти ворота распахнули.

– Подожди здесь.

Бросил мне король и скрылся в проёме. Но разглядеть что было там я не успел. Створки ворот прямо перед моим носом захлопнула охрана короля.

Ну вот. Не дали заглянуть в сокровищницу. А ведь это

чертовски интересно, как там, чего и сколько... Вдруг у короля там бассейн золотых монет, как в хранилище Скуджа Макдака?

Через пару минут Орвель вернулся, несколько торжественно протянул мне два мешка и кивнул, чтобы я заглянул внутрь. В одном мешке оказались золотые монеты. Приличная на вид сумма золотых монет. Я убрал его в инвентарь и заглянул во второй.

Инфернумная руда – 30 шт.

Легендарная руда! Подорванная гномами скала погребла под собой кошмарное творенье ада. Инфернумного демона. Добыча с этого легендарного порождения тьмы, подобранная войсками Родоса Великого, поистине бесценна.

Внимание! Задание – создать оружие из легендарного набора стихий выполнено. Награда – Инфернумная руда: 30 шт. Известность: +1000, репутация с королевством Рутеция: + 1000, репутация с королем Рутеции, Орвелем Вторым: +1000, звание Представителя Призванных, позволяющее обращаться к королю Рутеции от имени всех призванных, 30 золотых монет.

Получен опыт.

Новый уровень!

Новый уровень!

Новый уровень!

Новый уровень!

Новый уровень!

Новый уровень!

Новый уровень!

Новый уровень!

Новый уровень!

Инфернум, значит. Ульф, когда перечислял все возможные руды, даже не упоминал о такой. Получается, это ещё один металл вне категорий! За пятнадцать единиц одной легендарной руды, из которой больше половины ещё осталось, получить тридцать! Даже, если бы король наградил меня только лишь этой рудой и ничем больше, то это уже было бы действительно королевским подарком! Что ж, я верно рассчитал дивиденды. Отдать меч королю оказалось самой

выгодной затеей.

– Благодарю за столь щедрую награду.

Я склонил голову перед королем в благодарном кивке.

– Награда достойна твоего подарка.

Удовлетворенно кивнул в ответ Орвель.

Я задумался.

Что мне даёт звание представителя призванных и как этим пользоваться? Хм, ничего так сразу в голову и не приходит. Однако, чует моя ж... моё сердце, что эту карту можно разыграть очень даже выгодно. Очередной джокер в мою колоду. Сколько их там у меня уже скопилось... Вот только если бы и остальные карты были не двойками, тройками, вот тогда была бы сказка, а так – удивить кого-то, конечно смогу, но на этом и всё.

А своё звание представителя лучше всего попридержать до тех пор, пока я не разберусь, как лучше его использовать. Надеюсь, что-нибудь надумаю.

– Ваше величество?

– Да?

– У меня есть к Вам небольшая просьба.

Король удивлённо на меня посмотрел.

– Ну что ж, слушаю.

– Я прошу не афишировать моё звание Представителя Призванных. И... оставить мою персону, как принесшего в дар меч стихий, инкогнито.

Король постоял пару мгновений, глядя на меня ничего не выражающим взглядом, но в конце усмехнулся каким-то своим мыслям.

– Я исполню твою просьбу. Это останется в тайне до тех пор, пока ты сам не решишь развеять мрак неведения.

Обратно в тронный зал, король не пошёл меня провожать, поручив это одному из своих серебристых латников. Дождавшийся меня Бромбур, при виде меня лишь лаконично поинтересовался:

– В кузницу?

Я пожал плечами и не менее лаконично ответил:

– Да.

Всю дорогу из дворца гном постоянно на меня поглядывал, но ничего спросить так и не решился, и лишь зайдя во внутренние помещения кузни, уставился на меня откровенно любопытным взглядом и, наконец, поинтересовался:

– Расскажешь, чем наградил тебя король?

Почему бы и нет.

– Тридцать золотых, репутация, звание “Представителя призванных” и... Я залез в инвентарь, достал мешок с рудой и протянул его гному. Тот заглянул внутрь и на долгую минуту выпал из реальности.

– Дааа... А вот теперь я завидую Ульффу.

Бромбур запустил свою руку внутрь мешка и достал тёмно-красный кусок еще не переплавленного инфернума.

– Легендарная руда. Хотел бы я вместо твоего учителя принять участие в процессе использования этого материала. – Провожая тоскующим взглядом кусок руды, гном вернул его обратно и протянул мешок мне. – Но, видимо, не судьба.

Я тут же приныкал мешочек в недрах своего инвентаря.

– Ну что ж. Мне пора. Ещё предстоит сделать сегодня уйму дел. Комнату, которую я тебе выделил, можешь оставить в своём распоряжении до тех пор, пока у меня не появится свой собственный преемник. Так что можешь беспрепятственно пользоваться ей и кузней, когда будешь в столице.

– Спасибо, мастер.

Я кивнул в знак благодарности. Место, где можно перекаптоваться в столице, мне будет совершенно не лишним.

– А. Не стоит благодарности.

Улыбнувшись напоследок, гном оставил меня одного в комнате.

Что ж, вот теперь пришла пора и моего старого друга отблагодарить шикарным ужином. Благо, король наградил ме-

ня ещё и деньгами, так что теперь я не стеснён в виртуальных средствах.

Написал другу сообщение:

– Достопочтимый Барлон. Не соизволите ли Вы присоединиться ко мне на время вечерней трапезы?

Ответ последовал сразу.

– Здравова, не менее достопочтимый Санёк. Что, закончил со своим квестом?

– Ну да. Потому и приглашаю тебя в “три подковы”. Хочу тебя угостить в честь его окончания. В общем, собутыльник мне нужен)

– Вечером не смогу. А вот сейчас могу легко тебе составить компанию на часок. Тебе сейчас удобно?

– Да, вполне. Тогда через 10 минут в подкове?

– Ага, выдвигаюсь. Не забудь, что с тебя рассказ, что там у тебя был за квест.

Я задался вопросом – стоит ли Ваньке рассказывать о

моих приключениях тут. Не обернётся ли это чем-нибудь неприятным для меня? Всё-таки с учетом всех тех плюх, что свалились на мою голову, я даже представить не могу, сколько же теперь стоит мой персонаж, вздумай я его продать.

С одной стороны, мой друг работает на какой-то клан и зарабатывает ему деньги этой самой игрой. Но с другой, более надёжного друга, чем он, я и не знаю. Если я его попрошу не распространяться о моих способностях, то он будет нем, как могила, чего бы это ему не стоило и каких бы гипотетических убытков ему это ни принесло. Решено. Если уж и доверять кому-нибудь, то кому как не Ивану? За всё время нашей долгой дружбы он ни разу меня не подвёл. Так разве он не вправе рассчитывать на мою откровенность?

Так что я написал в ответ:

– Конечно подготовил. Куда я от тебя денусь?

Глава 9

Иван к моему подходу уже вольготно расположился в кресле в глубине зала у стены и попивал пивко. Увидев меня, он сделал глоток, отложил бокал на стол и встал ко мне навстречу.

– Здарова.

Я обнял друга и сел напротив.

– Привет. – Я указал пальцем на наполовину пустой бокал пива на столе. – А то, что ты спокойно хлещешь пиво в середине рабочего дня – это ничего?

Иван взял со стола свой бокал.

– Да. Всё-таки это виртуальный алкоголь. Он действует... Но, скорее, непосредственно в твоей голове. Небольшое усилие воли – и ты полностью трезв. Плюс никаких пагубных воздействий на организм.

– Удобная штука.

– Ещё как!

Этот момент к нашему столику подошёл официант.

Пробежав глазами меню, я заказал прилично всяких недешёвых яств, плюс самое дорогое вино, что у них тут было. Монтегро за восемь серебряных и пятьдесят медных монет. На мой заказ Иван лишь недоумённо поднял бровь. А что, моё задание просто необходимо хорошенько отметить.

После того, как мы разобрались с официантом, Барлон завёл свою волынку:

– Жду твой рассказ.

Я оглянулся по сторонам. Никого из игроков, кто мог бы подслушать, рядом не было. Наш столик располагался у стены, а столы вокруг были пусты.

– Хорошо. Только перед рассказом у меня будет к тебе большая просьба.

– Какая?

– Я бы тебя очень попросил о том, чтобы всё, что ты сейчас услышишь, осталось только между нами.

– К чему такие осторожности?

– Вот ты пообещай и поймёшь к чему.

Я бросил на друга тяжёлый взгляд. Тот поднял руки в шутовском жесте.

– Сдаюсь. То есть обещаю.

– Я серьёзно.

– Да понял я, понял. Сказал же, обещаю.

– В общем так. Рассказываю с самого начала. Просто слушай и не перебивай, ок?

– Ок.

Я начал с момента, как я очутился на полянке в лесу и последовательно рассказал другу все дальнейшие перипетии, при которых я получал свои плюхи. Рассказ вышел долгим, минут на сорок. За это время нам принесли заказ, и мы успели с ним расправиться. Барлон порывался по ходу рассказа что-то уточнить, но я обрывал его и продолжал дальше. Закончил я на том, что получил от короля деньги, репутацию, infernumную руду и звание представителя призванных.

Иван смотрел на меня каким-то ошалевшим взглядом секунд пятнадцать, не мигая и не двигаясь. Потом ухмыльнулся и сделал глоток вина.

– Ты раньше, вроде не любил подобные шутки.

– Да я и не шучу.

– Угу. Из тебя так себе сказочник. До Ганса Христиана Андерсона не дотягиваешь.

– Я залез в инвентарь, достал один камешек руды и протянул Ивану.

Тот скептически взял его в руки и всмотрелся в характеристики. Скептицизм медленно сошёл с его лица, заменившись полным офигением.

– Так что, все те басни, что ты мне сейчас рассказывал – правда?

– Да.

Из Ивана как будто вынули воздух. Он обмяк в кресле и посмотрел на меня словно в прострации.

– Я год горбатился над тем, чтобы занять себе тут тёпленькое местечко. Качал скилл, получал репутацию.

Иван резко рассмеялся и продолжил, утерев воображаемые слёзы:

– А ты меньше чем за неделю получил столько сверхспособностей. – Иван молча побарабанил по столу пальцами. –

Ну, во всяком случае, теперь понятно, почему столько секретности. Со всеми этими плюхами нужно разобраться. Но то, что это Клондайк, понятно и так. Я ненавязчиво по расспрашиваю у ребят с клана, что такое сердце стихии и с чем его едят. Потому как возможности этого умения действительно поражают воображение.

– Всё не так просто. Для полной активации умения, нужно 100000 маны.

Иван аж присвистнул.

– Ну а ты к тому же качал, наверное, по закону подлости, не мага?

– А ты как будто не помнишь, какой шмот мне покупал? Все кинуту в ловкость.

Иван криво усмехнулся.

– Чего и следовало ожидать.

Мой друг опять забарабанил пальцами по столу с задумчивым видом, затем резко остановился, снял с пальца кольцо и молча протянул мне.

Я взял его в руки, покрутил перед глазами и всмотрелся в свойства.

Использование невозможно. Свойства не активны.

“Перстень дипломата”

Износ 132/150

Необходимый уровень: 145

Необходимо:

Интуиция 150

Живучесть 15

Вес 1

Свойства:

Ловкость +15

Интуиция +155

Интеллект +90

Торговля +2%

Способность менять свои физические характеристики по желанию. Интеллект заменить на интуицию или наоборот. Процесс обратим. Лишь 25% выбранной физической характеристики переходит в новую.

– Это то, о чём я думаю?

Иван улыбнулся во весь рот.

– Думаю, да.

– Если можно переводить интеллект в интуицию, то есть вещи, позволяющие переводить и ловкость в интеллект?

– Конечно. Подобное свойство получается, если при изготовлении вещи добавить ксиом. Можно уточнить у наших кузнецов, но, вроде, именно так. Проценты плюсятся. Так что можно довести перевод характеристики до ста процентов и даже выше.

– Ксиом? Так это же самый редкий из категорийных металлов.

Барлон самодовольно ухмыльнулся:

– А то! Это колечко – самое крутое, что у меня есть. Все-таки уникальное и обошлось мне в целое состояние.

– Погоди. А зачем тебе вообще это умение? Зачем тебе интеллект переводить в интуицию?

– Интуиция влияет на выгодность сделки с НПС. При активированном умении, когда я полностью перекачиваю интеллект в интуицию, мне идёт бонус к выгодности сделки в пол процента. Поверь, это **ОЧЕНЬ** много при оптовых закупках и продажах.

Немного посидели молча, каждый думая о своём. Я прикинул, что если буду крафтить комплект легендарных вещей на ловкость с добавлением ксиома, то после перевода ловкости в интеллект, мне вполне может хватить на хотя бы частичную активацию стихии земли.

– Ну вот. – Барлон откинулся в кресле. – Думал тебя в клан пристроить в тёпленькое местечко, а тебе это всё и не нужно. Любой клан вгрызётся в тебя зубами и отвалит любую сумму, лишь бы ты батрачил на них. Хотя опять же, тебе, вообще, никакой клан не нужен, потому как наибольшую прибыль ты будешь получать как без них. Зачем тебе посредники, которые будут лишь сосать процент с твоих прибылей? Если решишь что-нибудь из легендарного продавать с аукциона, выкладывай через меня. У меня налог на продажу не десять, а пять процентов. Тебе одна и та же сумма капнет, а я от пяти процентов совсем бы не отказался.

Иван закатил глаза вверх и в сторону с выражением лица, которое можно описать “А я чего? А я ни чего.”

Я улыбнулся над кривляньями друга:

– Замётано. Будет тебе твой процент с продажи. Правда, пока, я ничего продавать не собираюсь. Но если соберусь, про тебя не забуду.

– Спасибо.

– Да было б за что. – Я поднял бокал. – За дружбу.

– Давай!

Поддержал меня Иван, чокаясь бокалами.

После ухода Ивана, я остался сидеть за столиком, допивая остатки вина из бокала, и задумался о том, чем бы заняться дальше. По большому счёту, я достиг 33-его уровня, даже ни разу не побив мобов. Мифриловый элементаль в счёт не идет. Так что было бы интересно ликвидировать этот пробел.

К тому же, по большому счёту, я понятия не имею о боевой системе, имеющей место в этой игре. Как поведет себя мой персонаж в бою с таким перекосом в статах? И хоть ос-

новные умения появляются с 50-го уровня, после того, как откроются возможности выбора боевой профессии, проверить себя в бою необходимо уже сейчас. Для начала, раз вектор прокачки персонажа определён, то можно, наконец-то, и распределить очки характеристик. Максимум в ловкость, так как её потом можно будет перевести в интеллект. Но, как минимум 10 единиц необходимо кинуть в силу. Иначе просто не получится унести ничего из лута и не выйдет одеть нормальную экипировку.

Кстати, на счет шмота... Тот, что на мне, уже никаким образом мне не подходит. Я перерос его больше, чем на десять уровней. Значит, перед вылазкой к мобам, необходимо обновить гардероб. Допив последний глоток вина, и расплатившись по счёту, я отправился в магазинчик, в котором меня одевал Барлон. Первым делом я сдал обратно, так, ни разу и не использованную в бою экипировку за сорок процентов её изначальной стоимости. Затем просмотрел, что есть на продажу из бижутерии.

Нет, для меня пока еще рановато. Минимальный уровень для того, чтобы одеть бижу – пятидесятый. Ничего, найду за ней попозже.

Дальше я стал просматривать обычную экипировку, но ничего толкового на тридцатый уровень не увидел. Стоп,

есть же аукцион. Самые интересные шмотки можно найти не у НПС, а только там. Правда, и цены там совершенно иные, но заглянуть-то можно. Поносившись некоторое время по Тулле в поисках аукциона в так и не выброшенной одежде новичков, я, в конце концов, оказался в широком массивном здании с плотной толпой игроков внутри.

Система аукциона была проста. При обращении к аукционеру, перед лицом выползала таблица непосредственно самого аукциона. Первым делом, я проверил, сколько стоит ксиом. Самая дешёвая руда – пять золотых, семь серебряных и пять медных монет за единицу. Ничего себе расценки! Ладно, время ещё есть. С рудой разберусь позже.

Отсортировав критерии выбора вещей в подборке от тридцатого по тридцать третий уровень и, выставив вещи исключительно на лучника, я запустил маховик поиска. Система, подумав с секунду, показала мне семьдесят восемь страниц с десятью предложениями на одной страничке.

Я повторно залез в фильтры и выбрал попавшуюся на глаза графу комплектных вещей. Вот теперь высветилась лишь одна страничка, всего с тремя лотами. Самым лучшим, оказался комплект следопыта на тридцать второй уровень, правда, и самым дорогим.

Лот можно было выкупить за двенадцать золотых. С одной стороны, чертовски не хотелось тратить двенадцать тысяч рублей на комплект, но с другой – моё сегодняшнее состояние можно было описать, как невероятно умиротворённое и довольное, в высшей степени этого слова. Так что я решил сделать себе небольшой подарок. Может потом, я и помяну себя дурным словом за подобные траты на столь маленьком уровне, но сегодня, даже мой внутренний хомяк, как оборжавшийся сметаной кот, смотрел на все мои выходы благосклонно, махая на все мои траты лапкой, мол, давай, сегодня можно. Заслужил! Однако быстро пришел в себя и погрозил пальцем – потом, как вырастешь из комплекта, не забудь его продать!

Мысленно согласившись со своим грызуном, я нажал на графу купить и отправился на почту, где оказался счастливым обладателем:

“Улучшенная шапка следопыта”

Износ 0/30

Броня 15

Вес 1

Необходимый уровень: 32

Необходимо:

Сила: 15

Ловкость: 25

Свойства:

Ловкость +5

Интуиция +5

Сила +5

Живучесть +5

Точность +10%

“Улучшенная куртка следопыта”

Износ 0/30

Броня 35

Вес 8

Необходимый уровень: 32

Необходимо:

Сила: 15

Ловкость: 25

Свойства:

Ловкость +30

Сила +10

Живучесть +10

“Улучшенные сапоги следопыта”

Износ 0/30

Броня 22

Вес 3

Необходимый уровень: 32

Необходимо:

Сила: 15

Ловкость: 25

Свойства:

Ловкость +25

Интуиция +5

Скорость +5%

Точность +10%

“Улучшенные поножи следопыта”

Износ 0/30

Броня 25

Вес 4

Необходимый уровень: 32

Необходимо:

Сила: 15

Ловкость: 25

Свойства:

Ловкость +25

Сила +5

Интуиция +10

“Улучшенные наручи следопыта”

Износ 0/30

Броня 22

Вес 3

Необходимый уровень: 32

Необходимо:

Сила: 15

Ловкость: 25

Свойства:

Ловкость +26

Интуиция +3

Сила +5

Точность +3%

“Улучшенный лук следопыта”

Износ 0/30

Урон 25 – 55

Вес 5

Необходимый уровень: 32

Необходимо:

Сила: 15

Ловкость: 25

Свойства:

Ловкость +25

Интуиция +5

Точность +5%

Шанс нанести критический урон: +10%

Шанс оглушить соперника на 0,5 секунды: 5%

Свойства набора:

Сила +25

Ловкость +50

Интеллект +15

Интуиция +15

Живучесть +15

Броня +5%

Шанс нанести критический урон +15%

Вещей в наборе: 6

Всего 6 вещей и минус двенадцать золотых. Экипировав комплект, я открыл характеристики:

Уровень 33

Очки характеристик – 0

Сила 70

Ловкость 290

Интеллект 23

Интуиция 53

Живучесть 39

Здоровье: 205

Мана: 30

Урон: 70

Броня: 125

Шанс критического урона: 61

Шанс уворота: 307

Регенерация здоровья: 3,9 в секунду

Регенерация маны: 0,8 в секунду

Вес 31/350

Другое дело! Вот теперь можно и к мобам. Трепещите монстры, я иду по ваши души!

Но, прежде чем рвануть познавать все плюсы и недостатки моей прокачки, нужно использовать заклинание ледяной руки на каком-нибудь рейд боссе. Если есть возможности – их нужно использовать. Я вышел из игры и, стянув шлем, залез в яндекс, где набрал: *Легенда. Рейд боссы на 30 – 35 lvl*, и отправился на страничку по первой же ссылке. Выбрав только тех рейд боссов, которые по описанию были одни, без свиты, я нашел локацию, наиболее близлежащую к столице и, запомнив на карте расположение двухметровой гориллы с дубиной, нырнул обратно в игру.

Первым делом, я зашёл в отделение банка и сгрузил всю инфернумную руду в плавающую ячейку. Береженого, как говорится, бог бережет. Следом купил в лавке пять обычных свитков телепортации в Туллу. Вещь полезная.

А потом всего два прыжка стационарным телепортом и от городка под названием Фьёрд я направил свои стопы пря-

миком на север, предварительно закупив в местной лавке полтысячи обычных стрел. Перейдя из режима шага в бег, я удивился своей скорости. Она возросла раза в три, что, в общем-то, не удивительно. Ведь на скорость передвижения влияет ловкость. А уж чего-чего, а с этим у меня полный порядок.

Кстати, в самом городке было не так уж и много народу. Что, в общем-то, не удивительно. Локация от тридцатого до сорокового уровня, расположенная в стороне от основного пути от Потуг до Туллы, как я и рассчитывал, не сильно пользовалась популярностью.

Хоть бежал по северной территории, но как ни странно, вокруг, между холмов, находились фиолетовые поля цветов. Когда я потревожил их безмятежное царство своими сапогами, отправившись напрямик через поле, в нос ударило приятным запахом лаванды, и высветилась надпись:

Наложен баф:

После обращения богини Левии своего взора на эту землю, на ней выросли её любимые цветы. Каждый, уловивший их запах получает благословение богини.

+ 5% к искусству художника.

Теперь стало понятно, откуда в северном регионе появи-

лись поля лаванды. И, кстати, баф мне хоть и совершенно не нужный, но положительный. Как бы богиня не обратила сюда свой взор ещё раз и не увидела меня, прущего как танк через её любимые цветы и затоптавшим уже, видимо, не одну сотню. Что-то мне не хочется, чтобы этот баф превратился в какой-нибудь дебаф или проклятье.

Ещё одна мысль скользнула в голову, и мгновенно задержалась, как потенциально полезная. Если есть локация с бафом для художника, наверное, есть где-нибудь и локации с бафами для кузнеца? Я бережно отложил мысль в сторону с пометкой расспросить Ульфа по этому поводу и отвлекся на что-то мелькнувшее далеко впереди и чуть справа. Кто-то, появившись из-за холма, резво вбежал в лавандовое поле, и, видимо, заметив меня, скорректировал бег в мою сторону. Как только фигурка углубилась в поле метров на сто, из-за холма выскочила ещё одна фигура и помчалась вслед за первой.

Так, и что же это значит? Кто за кем бежит и зачем, собственно, они бегут в мою сторону? Ладно, разберёмся с этим, когда бегущие подберутся поближе. Медленно, но верно, вторая фигура догоняла первую. На шаг, на два в секунду, но расстояние между ними неумолимо сокращалось. Когда бегунам до меня оставалось метров сто пятьдесят, я смог рассмотреть ник первой фигурки.

Элия.

Да, и фигурка, кстати, у этой магички, судя по натянутой на нее робе, очень даже ничего. Умеют тут рисовать женских персонажей, ничего не скажешь.

– Бегиии!

Только я немного разглядел девушку, как она закричала во всю мощь своих лёгких. Я лишь приподнял бровь, впрочем, это она вряд ли увидела.

– Беги, кому говорю!

Теперь стал виден ник и бегущего за ней по пятам. Судя по глухому доспеху и мечу в руках это был воин “танк”, с пылающим красным ником:

Горгон.

Вот и всё стало понятно. ПК. Развернувшись, начинаю бежать прочь от этой парочки, впрочем, с небольшой скоростью, чтобы Элия смогла меня нагнать. Когда девушке до меня осталось метров десять, развернул голову и спросил:

– Если от ПК бежишь, нафига в мою сторону свернула?

– Я думала, может сюда за бафом кто высокоуровневый пожаловал. Помог бы отбиться.

Я ничего не ответил, лишь перевёл взгляд на почти догнавшего нас пэкашера. Ну что ж, может я и не высокоуровневый, но отбиться, действительно, могу помочь. Проверив, на месте ли заклинание ледяной руки я отстал от девушки на полшага и стал дожидаться вот – вот догоняющего нас Горгона. Когда он приблизился до расстояния, с которого он мог ударить, Горгон тут же замахнулся мечом.

Резко затормозив, я развернулся и, активировав заклинание, коснулся его вытянутой вперёд левой руки.

Словно в замедленной съёмке его меч продвинулся сантиметров на десять, а сам пэкашер на полшага вперед, после чего с хрустом свежевывавшего снега застыл недвижимой статуей. Я же развернулся к Элии. Та пробежала шагов 15 и лишь потом обернулась назад. Сделав по инерции ещё шагов пять, она, наконец, остановилась на месте с ничего не понимающим выражением на лице.

Глава 10

Я успокаивающе улыбнулся девушке.

– Всё в порядке.

Всё ещё стоя на месте Элия поинтересовалась:

– Что это с ним?

Наверно, лучше не светить перед каждым встречным-поперечным своим уникальным заклинанием. Чёрт его знает, к чему это приведёт, если народ узнает о нём. Начнут ещё массовые жалобы админам игры писать. Мне оно надо?

А ещё вполне может быть так, что какой-нибудь клан решит прикарманить моё заклинание для своих целей. Очень мягко намекнут мне, что я должен вступить к ним и использовать ледяную руку там, где мне укажут. А если я откажусь, могут и охоту устроить, отправляя на перерождение где только ни встретят. Я не знаю насколько всё это реально, но попробовать как-то не очень хочется.

– Пришлось использовать один дорогой свиток. Но теперь у нас есть время его вынести, подходи, помогай.

Девушка плотоядно улыбнулась и двинула в нашу сторону.

– И сколько у нас времени?

– Если рассусоливать не будем, хватит.

– О-о, значит, не будем рассусоливать.

Девушка достала посох и прочитала какое-то заклинание.

Наложен баф:

+ 10% к скорости атаки.

Наложен баф:

+ 10% к силе атаки.

Наложен баф:

+ 100 к максимальному количеству жизни.

Значит, девочка не магичка, а бафер. Я достал лук и, натянув тетиву, отправил стрелу в замороженного противника в упор.

Нанесено: 13 урона.

Кинув на меня баф, Элия присоединилась к расстрелу пэкашника. С конца её посоха срывались белые шары разме-

ром с теннисный мяч и с небольшим хлопком начали биться о броню замёрзшего противника.

– И часто тут пэкашники лазают?

Я поинтересовался, не отрываясь от расстрела.

– Не особо. Вот на юге часто. У них там свой собственный город есть. Где-то же им надо хранить вещи, изучать профессии и так далее. Вот в тех окрестностях, действительно, опасно. В высокоуровневые локации они почти не суются, а вот в низкоуровневые, бывает и лезут. Да и то, лишь в непопулярные. В популярных, быстренько огребают от клановой охраны.

– Тогда зачем ты сюда пришла, если тут опасно?

– Ну, кто не рискует, тот не пьет шампанского. – Широко улыбнулась девушка. – Собрали пати и пошли на рейд босса. Тут конкуренции почти нет. Так что нет надобности устраивать бои за рейд боссов.

Я скептически выгнул бровь.

– Что, прямо бои устраивают?

– Да. Помимо шанса выбить уникальные вещи, с рейдов сыпятся редкие ресурсы, которые очень дорого стоят, ещё может выпасть какое-нибудь уникальное задание.

– А группа твоя где? Разбежалась?

– Не успела. Мы почти дожали рейда, у него оставалось лишь три процента жизни. И тут этот ПК появился. Выносил всех с двух ударов. Я сразу стала уносить ноги. Но после того как он справился с остальными, побежал за мной. Ну а дальше ты знаешь.

После того как около двухсот стрел из моего инвентаря отправились в невезучего танка, тот завалился навзничь и стал растворяться в воздухе, видимо, тут же отправившись на перерождение. Но оставил после своего исчезновения приятную своими размерами кучку лута.

В ней оказались 143 стрелы, остальные, видимо, сломались и не отобразились в трофеях, шлем с сапогами на танка, двенадцать золотых монет и немного серебра с медью. Половину монет и сапоги я протянул Элии. Понятно, что я в легкую справился бы и сам, без её помощи, но раз валили ПК-ашника вдвоём, то и трофеи пополам.

– Спасибо. – Скромно потупила глазки красавица, пряча

трофеи в свой мешок инвентаря. – Риск оправдался. Теперь можно и шампанское. Отпразднуем? Угощаю, конечно, я. Я ведь даже не знаю, отбил ты стоимость свитка или нет.

– Подожди. Ты же говоришь, что там остался почти добитый рейд-босс, думаю, стоит проверить, вдруг, он не срегенирировал слишком сильно. Может, удастся добить его вдвоем?

Девушка задумалась на секунду.

– Можно попробовать. Побежали.

Элия улыбнулась и тут же сорвался в сторону, откуда, ещё совсем недавно улепётывала со всех ног. Мне ничего не оставалось, как помчаться вслед за ней.

Через несколько минут бега, мы очутились на полянке у холма, где с задумчивым видом, закинув дубину на плечо, бродила рейдовая горилла. Двухметровая тварь успела восстановить лишь один процент жизни, сверкая алой полоской здоровья в четыре процента.

Ну что ж. Можно и попробовать. Если что, просто убежим.

Я бросил Элии приглашение в группу и после уведомления о том, что моё пати состоит уже из двух человек, развернулся к девушке.

– Я начинаю. После того, как босс сагрится на меня, вступи в бой. У тебя лечение какое-нибудь есть

– Есть.

– Ну, тогда я буду бегать от босса, поливая его стрелами, а ты подлечивай меня в случае необходимости и держись от него на максимальном расстоянии, с которого ты можешь стрелять. Если ничего толкового не выйдет, уносим ноги.

– Хорошо, поехали.

Элия кивнула и перехватила поудобнее свой посох, а я направился к боссу.

Полянка довольно широкая, так что по идее я смогу кружить по ней и обстреливать это чудище, при этом избегая ближнего боя. Натянув лук, я отправил в полет первую стрелу.

Нанесено: 34 урона.

Рейд босс взревел и, размахивая дубиной, помчался в мою сторону. А я, выпустив ещё одну стрелу, припустил к краю полянки, увлекая беснующегося моба за собой.

Ведя босса в импровизированном кильватере, оторвался от него на пять метров и, резко развернувшись, выстрелил из лука.

Нанесено: 31 урон.

Однако, всё же не рассчитал необходимое расстояние, и на развороте моя правая рука взорвалась болью от по касательной доставшей меня дубины.

Получено: 87 урона.

Я понял, что это должно быть больно, но ощущалось это скорее, как знание, а не как яркое чувство. Видимо, работает мой навык игнорирования боли. Хоть ощущения и были серьёзно приглушены, настолько, что почти не замечалась, но меня по инерции повело влево. Правда я быстро справился с неожиданным ударом и скорректировал траекторию бега.

Ого-го! Почти половину жизни снёс за раз. Гад! Я всё-таки не танк, принимать на себя удары. Поднажав, следующий выстрел произвёл с большего расстояния. Одновременно с

выстрелом вылезло оповещение, что 16 единиц ХП восстановлено. Молодец девочка, мух не считает.

Через минуты 3 таких догонялок, жизнь босса просела до трёх процента. И все было бы хорошо, но тот, видимо поняв, что меня не догнать, стал время от времени кидать в меня камнями размером с пару кулаков.

Первый камень всадил мне на пятьдесят девять урона в момент, когда я разворачивался для выстрела. Снаряд прилетел четко мне в лоб. Благо, что Элия полностью к тому времени меня отхилила. От удара я на некоторое время растерялся и чуть не подпустил гориллу на расстояние удара.

Но преимущества данная тактика боссу в итоге не принесла. В моменты, когда рейд собирался метнуть в меня камнем, Элия начала громко кричать: “Осторожно!”, и я, резко меняя в это время траекторию бега, пропускал “снаряды” мимо себя.

Через десяток минут издевательства над бессильно ревушей гориллой, я развернулся в очередной раз с натянутым луком и увидел, как монстр с предсмертными хрипами заваливается вниз.

Добивающий удар нанесла всё-таки Элия. Откинув в сто-

рону дубину и скребя когтями землю, поверженный босс пытался ползти в мою сторону. Но через пару секунд застывшая горилла порадовала надписью:

Получен опыт.

Новый уровень!

Пришлось, конечно, побегать, но ничего сложного в добивании рейд босса, в итоге не было.

По большому счёту, заpastись большим количеством стрел, и мы с Элией могли завалить эту зверушку и вдвоём, без фулпати из 7 человек. Долго, конечно, но вполне реально.

Мне даже пришло по душе прокачка моего перса с таким вот перекосом в статах. Единственный минус – это понимание того, что будь рейд со свитой, тогда бы ничего нам не светило.

Мы переглянулись с Элией и, не сговариваясь, пошли к поверженному врагу, который уже начал таять. Я добрался до кучки оставленного лута первым и оценил её объём. Неплохо.

Подошедшая сзади девушка буквально пропела ласковым голосом:

– А день всё лучше и лучше!

Справа от нас с края полянки раздались хлопки аплодисментов. Мы с Элией синхронно развернули головы в ту сторону.

Из-за дерева вышел приснопамятный старик Фария и, продолжая неспешно хлопать в ладоши и улыбаясь во весь рот, направился в нашу сторону.

– Повеселили вы старика. Давно я не наблюдал игру в кошки мышки.

А этот гадкий НПС что здесь ещё забыл?

– Что тебе тут нужно?

Не самым приветливым образом спросил я приближающегося старика.

– Лишь то, что считаю своим.

Перестав хлопать, Фария принял серьёзное выражение

лица и, остановившись в пяти метрах от нас, продолжил деловым тоном:

– Думаю, эмоции прошли? В таком случае предлагаю передать мне то, что я хотел у тебя приобрести. По последней названной цене.

– Каким образом? – Я непритворно удивился. – Я уже усвоил сердце.

– Это не проблема. На то нужно лишь твое согласие и договор.

Фария достал из-за пазухи пополам сложенный лист.

– Может, эмоции и прошли, но я не стал продавать тогда, не стану и сейчас.

Во всяком случае, уж точно не тебе. Добавил я уже про себя.

– Видимо, меня не совсем принимают всерьез.

Зло ответил старик, развел руки в стороны и, чуть дернувшись пеленой, сменил личину.

Вместо старика на полянке появился мужчина с ниспадающими на плечи длинными белыми волосами и в тёмно-коричневом легком доспехе, украшенном светящимися зелёным символами.

Его глубоко посаженные черные глаза-бусинки вкупе с длинным тонким носом создавали ощущение, что перед нами предстала крыса в человеческом обликии. Для полноты картины не хватало только длинных усов под носом. Над появившейся фигурой ярко полыхало вместо “НПС Фария”:

Бог коварства Локки.

– Сердца стихий предназначены богам. – Локки зло оскалится. – Слишком много сил стихий досталось моим соперникам. Эта часть силы земли – моя законная добыча!

Ещё чего! Уж если чья это законная добыча, так это только моя! Сделав морду кирпичом, как можно более холодным голосом я ответил:

– Ничем не могу помочь.

– Хм, деньги тебя не интересуют. – Локки гаденько улыбнулся. – Вижу, что обманом добыть сердце не удалось. В таком случае могу предложить более достойную цену. Я сде-

лаю тебя своим главным Жрецом. Мне нужны верные преданные люди, приносящие мне пользу.

Ах ты ж скотина! Вместо того, чтобы предложить какой-нибудь достойный квест, да или просто пригласить в какой-нибудь ресторанчик в Потугах и обсудить возможность передачи крупицы силы стихии земли за достойное вознаграждение, этот вонючий пёс, пытался меня нае... обмануть.

В момент усвоения стихии, хотел кинуть как лоха, перекупив артефакт по дешёвке. Да пошёл ты к чёрту, долбаный урод. Я вспомнил дикое желание дать старику Фарию под зад после усвоения стихии и сейчас, глядя на гаденько улыбающуюся рожу Локки, это желание внутри груди разгорелось лишь сильнее.

Знаю, что принесёт тебе пользу. Схватив стрелу и, натянув тетиву лука, я выстрелил с единственным желанием – вбить в глотку зубы этой отвратительно скалящейся твари.

Не ожидавший такого поворота событий Бог, чуть было не съел точно отправленную стрелу, лишь в последний момент успев отклонить голову в сторону. Стрела прошла в считанных миллиметрах от шеи Локки, потонув в его даже не успевших прийти в движение волосах.

Вряд ли этот выстрел мог нанести хотя бы 1 единицу урона. Но Локки сработал, видимо, на рефлексах, уйдя в сторону от угрозы и мгновенно ударив в ответ.

Гигантская вспышка тьмы, если так можно назвать, разнеслась от него во все стороны, моментально просадив моё здоровье до нуля.

Падая, краем глаза я успел рассмотреть, как сзади, метрах в 20-ти от меня рассеивается пылью босая фигура без шлема, подозрительно похожая на Горгона, высокоуровневого пэкашника, недавно заваленного нами с Элией. Перед глазами всплыла табличка:

Вы мертвы. Потеряно 8% опыта текущего уровня.

Все ваши характеристики уменьшены на 10%. Время действия дебафа – 1 час.

Возродится на ближайшем кладбище?

Да.

Ну а что остается? Нажал “Да”.

Вот и настала моя первая смерть в игре. Кратковременная тьма в глазах, медленно стала рассасываться черно-белой картинкой. А та в свою очередь стала медленно нали-

ваться красками. В уши, не спеша, как будто бы я был под водой, стали приходить звуки, постепенно обретая чёткость.

Я, повертев головой, обнаружил, что стою у большого креста, а ещё увидел стоящего в другой стороне кладбища Горгона. Он уже был не только без сапог и шлема, а ещё и с белеющей на месте нагрудника рубахой.

Я покрутил головой ещё, но фигурки Элии не было нигде.

Хм. Из кладбища было два выхода – в город и в самую локацию.

Открыв карту, убедился, что на место происшествия быстрее идти через город, а вот Горгону, если он хочет поднять выпавшие во второй раз из него вещи, придётся делать большой крюк, потому как в город пк-шникам дороги нет. Да и моя скорость бега должна быть выше, чем хоть и высокоуровневого, но всё же танка.

За пару мгновений, осознав такой расклад, я, не теряя ни секунды, побежал на выход с кладбища в сторону Фьёрда. Не знаю, может быть Локки всё ещё там и меня ждёт еще одно перерождение, но минус восемь процентов с одного уровня – это оправданный риск. Ведь там должен лежать лут с рейд босса, да ещё и броня, а, возможно, что-то ещё с так расщед-

рившегося сегодня Горгона.

Пронзив город насквозь на максимально возможной для меня скорости, я немного повернул влево и помчался в сторону возможных трофеев. В чат пришло сообщение от Элии.

– Ты где?

– Бегу за лутом.

– Осторожнее, пэкашник вроде бы бежит за тобой.

– Я знаю, всё нормально. А тебя почему на кладбище не было?

– Хотела посмотреть что будет, как рассеется темень после удара Локки. Кстати, что он от тебя хотел?

– Да так, были у нас с ним кое-какие трения. Лучшие скажи, что там произошло, после того как он нас убил?

– Ничего особенного. Локки постоял немного, пнул подвернувшийся под ноги камень и растворился в воздухе.

– Отлично! Я напишу, как подберу лут и вернусь в безопасную локацию.

– *Хорошо, жду.*

Через 15 минут я выбежал на полянку, ставшей местом моей первой смерти и окинул её взглядом.

Две плотные кучки лута подсвечивались белым. Это понятно. Рейд босс и Горгон. Но странным было то, что что-то совсем маленькое подсвечивало белым в траве третью точку. Первым делом добрался до лута с Горгона и, не глядя, покидал нагрудник и две какие-то кучки в инвентарь. Лут с гориллы покидал в мешок, так же не глядя, и отправился к третьему месту свечения.

Примерно прикинув, я понял, что там стоял Локки. Осторожно приблизившись, увидел в траве три тонкие светящиеся нитки. Подняв, всмотрелся в одну из них:

Волос бога Локки – 3 шт.

Божественный материал! Любая плоть Бога имеет божественное начало. Предметы, изготовленные из плоти бога, могут подчиняться кроме владельца самому богу. Так же Бог особенно уязвим к предметам, изготовленным из его плоти.

Похоже, что стрелой, которую я в сердцах пустил в Локки, я срезал ему три волоса и теперь стал обладателем кроме

легендарных материалов ещё и божественным!

Правда, не совсем понятно описание. Что толку от того, что Бог уязвим к таким предметам, если они могут ему подчиняться? Ладно, всё это нужно уточнить. В любом случае – волосы в инвентарь и дёру отсюда, пока не появился этот настырный Горгон.

До Фьёрда я добирался в два раза дольше, чем от кладбища до полянки рейд босса. И всё из-за того, что побежал не напрямую, а дал большой крюк, чтобы избежать встречи с неугомонным пэкашником.

Войдя в город, я облегченно вздохнул. Не то, чтобы я боялся потерять 8% от уровня, но божественный материал, выпавший с Локки стоило сберечь.

Что-то подсказывает мне, что божественные материалы не меньшая редкость, чем легендарные. А мизерный шанс выронить предмет при смерти, даже если твой ник светится ярко синим, никто не отменял.

– Элия, ты где?

– Во Фьёрде, сижусь в ресторанчике. А ты?

– Вернулся с полянки. Трофеи делить будем?

– Я только за! Подходи в “Пивной котелок”, он на юге города. К тому же я обещала тебя угостить. Я от своих слов не отказываюсь.

– Скоро буду.

Глянув месторасположение ресторана на карте, через пять минут я добрался до деревянного двухэтажного здания, приветствовавшего посетителей высаженной цветами прямо на фасаде вывеской.

Довольно оригинально. Подойдя ближе, увидел, что голубая лаванда в форме “Пивной котелок”, высажена все-таки в горшки, а уж они в свою очередь прикреплены к фасаду в виде букв.

Элию я нашёл моментально, так как кроме неё в зале были заняты лишь два столика. Девушка заметила меня сразу и приветливо помахала рукой:

– Я тут.

Только я уселся на стул напротив неё, как она поинтересовалась:

– Ну, чем нас порадовал рейд босс?

Я развел руки в стороны с выражением лица “сие мне неведомо”.

– Не знаю еще, кидал всё в инвентарь не глядя.

Открыв мешок, стал доставать всё, что нашел на полянке, кроме волос Локки, естественно.

– Это всё с гориллы?

Недоуменно посмотрела на меня Элия.

– Нет. Под удар Локки попал ещё и Горгон, который в тот момент подкрадывался сзади. Я понятия не имею, что должно падать с рейдов, так что нужна твоя помощь, нужно отделить зёрна от плевел, так сказать.

Девушка деловито зарылась в кучку на столе, сходу отпихнув в сторону нагрудник танка. Взяла какой-то небольшой свиток в руку и, всмотревшись в него, хмыкнула:

– А я всё гадала, почему этот пэкашник безбоязненно разгуливал с такой суммой на кармане. Двенадцать золотых –

это же неплохие деньги.

– И почему?

Я с интересом пододвинул своё лицо поближе, и она протянула мне свиток под нос, чтобы я мог всмотреться в свойства.

Улучшенный свиток телепортации в Гримград. 2шт.

Использовать

Да/Нет.

– И?

Я не совсем понял, что она этим хотела сказать.

– Гримград. Город пэкашников. Тот самый, на юге. А у него два улучшенных свитка телепортации в него. Каждый минимум по два золотых стоит.

– И?

Всё ещё не понимал я.

– Ты свитком телепортации когда-нибудь пользовался?

– Да.

Я кивнул, припоминая телепорт от Орога до Туллы.

– Свиток телепортирует за пять секунд. Любой нанесённый урон за это время сбивает телепортацию. Так что с обычным свитком не так-то просто сбежать в случае чего. А улучшенный телепортирует мгновенно. Потому этот ПК и разгуливал с деньгами при себе. Зная, что от любой опасности он может сбежать в любой момент. Он только не учел двух вещей.

Девушка бросила на меня изучающий взгляд и продолжила:

– Что ты используешь свиток с заклинанием, свойств которого я, кстати, нигде не нашла. – Девушка кинула ещё один сверх подозрительный укол из-под бровей в мою сторону. – И того, что там будет бог, который убьёт его моментально.

К её выстрелам их глаз я остался совершенно равнодушным. Никак не отреагировав.

Со вздохом разочарования от впустую расстрелянных взглядов, девушка отложила свитки телепортации к доспеху и вернулась к вещам на столе.

– Сто две бандажки. – Через пару мгновений обыденно заявила Элия, отодвигая перевязочные бинты. – А вот это осталось от РБ.

С довольной улыбкой она пододвинула три оставшиеся вещи мне. Взяв в руки ближайшую, всмотрелся в свойства.

Сальная железа Батора. 5 шт.
Редкий материал.

Неплохо, наверное...

Несколько брезгливо отложив сальные железы, взял один камешек из кучки тёмно-металлического цвета.

Руда истинного серебра.
Редкая руда.

Эх, единственный металл, с которым не работают кузнецы – истинное серебро и мне достался именно он!

Третьим предметом оказался:

Малый камень призыва.

И никаких уникальных вещей или заданий, о вероятности которых говорила Элия. А я уже было раскатал губу, что раз везёт, так во всём.

– И чего ты такой кислый?

С некой ноткой недоумения прозвучал вопрос от девушки. Я ответил с нескрываемым разочарованием:

– Ждал чего-нибудь уникального с РБ.

– Вот ты даешь! – Искренне рассмеялась девушка. – Уникальные вещи и задания с рейд боссов падают крайне редко. А средняя цена редких материалов с РБ составляет около трёх серебряных. И это на фулпати из семи человек. Нам же сегодня перепало с Горгона по шесть золотых! И это ещё без учёта стоимости его шмоток! Да и с рейда деньги мы делим пополам, а не на семерых, а ты как лимон съел. Странный ты человек.

Да, зажрался ты Саня. Привык, что у тебя всё легендарное, божественные материалы принял как уже само собой полагающееся, репутация с королем и уровни растут как на дрожжах. А люди, если они не донатеры, бегают по мобам, бьются с другими пати за возможность завалить рейд босса и искренне радуются, что заработали с него по сорок меди.

Всё-таки разработчики в основной своей массе не озолачивают игроков, а делают всё возможное для доната. Девушка подняла за сегодня как минимум семь золотых, это же для неё сто пятьдесят походов на РБ!

Я и сам за сегодня заработал шесть тысяч рублей за пару часов без учёта лута. Так что нечего портить ей настроение своей кислой рожей.

Тем более, что я действительно в конец потерял связь с реальностью. Лучше заберу из лута с гориллы только руду, вроде бы мельком видел, что на аукционе она по семьдесят медных за штуку стоила, а камень с сальными железами отдам девушке. Для меня-то это уже почти крохоборство, а Элия вон какая довольная, так что заткнись хомяк, нечего над каждым золотым чахнуть.

Я оставил руду у себя, а остальное подвинул обратно Элии.

– Надеюсь, ты не против такого деления трофеев?

– Нет, я совсем не против.

Ослепительно улыбнувшись, девушка стала закидывать

трофеи в свой инвентарь. Ну и я решил от неё не отставать, покидав оставшиеся на столе в свой.

Глава 11

Бутылка вина, сочный кусок мяса для меня и красная рыба для Элии скрасили наш вечер. Добавив друг друга во френдлист, мы договорились сходить на РБ как-нибудь ещё раз и разбежались каждый в свою сторону. Элия – бить мобов в окрестностях Фьёрда, а я телепортировался обратно в Туллу. Решив не отвлекать Барлона, сразу отправился в Потуги радовать Ульфа новой партией легендарной руды.

Начальная локация встретила меня раза в два меньшей плотностью народа, снующего туда-сюда или мне так после переполненной Туллы показалось?

Первым делом, заглянув в банк, сгрузил весь Инфернум из плавающей ячейки в инвентарь. А дальше я неторопливо прогулялся до кузницы Ульфа. Настроение было благодушным, хотелось просто пройтись, поглядев по сторонам. То, что я находился в игре, а не в реальности никаким образом не мешало мне просто прогуляться. К тому же, по субъективным ощущениям, игра ничем не отличалась от той самой реальности. Вечерний тёплый ветер так же приятно ласкал лицо, а звуковой аккомпанемент составляли так же не назой-

ливо шумящие по вечерам насекомые. Дойдя до здания, я зашёл в помещение кузницы, в которой Ульфа не оказалось и прошёл дальше в “технический” коридор. Пропустив мимо свою комнату, отправился дальше, в поиске кабинета своего учителя. Слева, через десяток метров показалась закрытая дверь, в которую я и постучал.

– Кто?

Немного раздражённо раздалось из-за двери.

– Свои.

– А-а. ученичѐк пожаловал. Заходи.

Уже без раздражения глухо пробубнило из-за двери. Отворив её, я зашёл внутрь и обнаружил Ульфа за письменным столом, что-то сосредоточенно выводящим на бумаге. Через пару секунд тот закончил писать, с удовлетворением осмотрел плод своих трудов и перевёл взгляд на меня.

– Ну как тебе королевская награда?

– А ты уже в курсе?

– А то! Бромбур сообщил.

Ну вот, а я хотел сюрприз устроить.

– В общем так! Легендарная руда – это, конечно, хорошо. Кстати. – Ульф встал из-за стола и открыв ящик справа от него, подал мне мифриловую руду, которая хранилась у него. – Забирай.

Не успел я спрятать руду в инвентарь, как Ульф продолжил:

– Так вот, легендарная руда – это хорошо. Но! Поскольку ты мой ученик, никто тебя от учёбы не освобождал. Так что иди в кузню. Там, при входе увидишь стальной ящик. Я настроил доступ в него на тебя. Возьми из него 5 кусков медной руды и приступай к переплавке. Я тут с письмом закончу и подойду. И ещё один момент. Тебе, как перезарядится умение, нужны будут материалы. Предлагаю дать мне по куску мифриловой и инфернумной руды. В счёт прошлого и в счёт будущего. Все материалы, которые тебе будут нужны при работе с легендарной рудой, да и для обучения, я тебе обеспечу, включая самые редкие. Конечно, стоит эта легендарная руда будет всё равно дороже, но, очень надеюсь, что ты порадуешь старого кузнеца, своего учителя.

Ульф, чего я от него совершенно не ожидал, сложил брови

домиком и вперил в меня скромный взгляд из-под них. Вот гад, на жалость решил давить? Хотя, о чем это я? Даже если бы он попросил по 5 кусков руды, я бы их всё равно ему отдал и не считал бы, что он меня в чём-то обманул.

– Конечно.

Достав обратно из рюкзака кусочек мифриловой руды, и добавив к нему кусочек infernumной, я протянул их Ульфу.

– Вот и отлично. – Ульф расслабленно улыбнулся, спрятал руду, а потом кивнул головой на дверь. – Иди к горну, я скоро.

Только я вышел в коридор, как в приват чат прилетело сообщение от Барлона:

– Я поспрашивал своих ненавязчиво. Хотя, даже и спрашивать особо не пришлось, если честно. Сейчас все шумят по поводу мифрилового элемента. Раньше меня текущие дела клана в области квестов не особо интересовали, но сейчас разузнал всю подоплёку этого дела. Оказывается, мифриловый элемент был альянсовым квестом. И в данный момент, временный альянс, созданный именно под этот квест, как раз работал над этим проектом. Блага, которые давал элемент, предназначались разработчиками изна-

начально для целого альянса, а не для одного игрока. Одиночки, потом кланы, потом серьёзные кланы пытались положить этого элемента, но всё было без толку. Даже пять сотен начальных игроков не могли убить этого гада. Это под силу только альянсу. Да, тут не требовалось созывать целую армию высокоуровневых игроков и брать крепости, но сам квест был не менее сложным. Попробуй, завербуй и прими в альянс несколько тысяч игроков до 20-го уровня. На каждый из шести кланов альянса ложилась задача завербовать и держать в потугах по 350 игроков. То есть держать их в начальной локации, пока каждый клан не соберёт необходимое число игроков. По расчётам, этого количества должно было хватить с запасом для того, чтобы справиться с элементом. Естественно, каждый из кланов чем-то привлекал людей, чтобы те сидели в Потугах, не достигая 20-го уровня, по большому счёту ничего не делая. И, понятное дело, несли довольно таки серьёзные расходы. Кому-то обещались деньги, кому-то помощь со шмотом, кому-то принятие в клан на низком уровне. Но внезапно квест пропал. И недавно прошла информация, что пропал он из-за того, что его прошёл какой-то один игрок. Все до сих пор в недоумении.

– Разве так сложно было найти народ? Когда я в Потугах начинал, не продохнуть было из-за количества игроков на улицах.

– Ну так половина, наверное, была как раз из завербованных альянсом и ждала похода на элементалю. Посуди сам – в день в Потуги поступает от пятисот до полторы тысячи новичков. До 20-го уровня прокачаться ровно игровой день. То есть, в среднем, в Потугах должно быть 1000 игроков каждый день.

– Неужели уровни так быстро растут?

– Да не очень-то быстро. Но в начальной локации идёт один квест за другим с очень большим вознаграждением опыта за них. Это после 20-го уровня игрок предоставлен сам себе, а до этого за игровой день, если ты не совсем криворукий, ты наберёшь свои 20 уровней легко.

– Понятно. И что мне теперь из-за всего этого ждать?

– Неизвестно пока. Скорей всего, на тебя объявят охоту весь альянс и будет любыми правдами и неправдами тебя кабалить. Такие плюхи, хоть они и не знают толком, что тебе дали, на вольных хлебах долго не задерживаются. Но я ситуацию мониторию. Если что, ты узнаешь почти первым)

– Ладно, спасибо. Буду решать проблемы, если они появятся, по мере их поступления. Выручил ты меня. Это ценная информация.

– Да ладно, не преувеличивай. Скоро все группах в соцсетях появится, так что рано или поздно ты бы всё узнал.

– Но всё равно спасибо! Ложка хороша к обеду. Чем раньше я об этом узнал, тем лучше. Возможно, это уберёжёт меня от какого-то не верного шага.

– Ещё раз – не за что. Давай, сплшемся ещё.

– Давай.

Вот и неожиданные проблемы на мою голову. Хотя что-то где-то в подсознании крутилось червячком сомнения. Ну не может быть всё так просто. За всё нужно платить, ну или отстаивать то, что попало в твои руки. Альтруистов в мире очень мало. Сейчас, для меня лучше всего залечь на дно. Посидеть, спокойно у Ульфа, прокачать кузнечное дело. А когда обновится умение “свободный художник”, делать легендарные вещи. Кстати, можно особо и не скрываться от остальных игроков в кузне. Потому как с вероятностью в 99,9%, те, кто мог меня как-то связать с мифриловым элементом уже давным-давно из Потуг ушли. Ну не настолько же они криворукие, чтобы столько дней тут тупить? Вот только нужно сменить мой редкий комплект на ту самую никчёмную, почему-то до сих пор не выкинутую мной робу.

Чтобы уж совсем не выделяться.

Следующие дни вытянулись в одну длинную монотонную полосу. С утра и до вечера я плавил медную руду и ковал из неё самое простое оружие. Медленно, но верно, кузнечное дело ползло вверх. Ульф, когда народ из кузни разбрехался к полуночи, смотрел на проделанную мной за день работу и давал советы. Таким темпом я чуть было не пропустил момент, когда система сообщила мне о перезарядке умения “свободный художник”. Ульф, потирая руки, сообщил мне, что после двенадцати мы начнем ковать что-нибудь легендарное. Что, в общем-то, меня немного насторожило. А когда, после ухода остальных игроков он заявил, что было бы неплохо сковать шлем, я даже на мгновение опешил. Ну уж нет. Ковать я буду только то, что мне сейчас больше всего нужно и это явно не шлем.

– Ульф, шлем я ковать, сейчас точно не буду.

Учитель пожевал немного губами с раздосадованным видом. Кто знает, может ему хотелось что-то проверить за счёт моей руды. А может и что-то другое. Но через пару секунд разочарованно вздохнул:

– Ну, хоть молотобойцем поработать можно?

– Конечно. Только одна просьба.

– Какая?

– Не вмешивайся, пожалуйста. Если я зайду в тупик, я попрошу тебя о помощи. Хорошо?

Всё, что нужно, Ульф мне уже рассказал. И памятуя опытковки меча, где я доверился чувствам, вторую легендарку изпод моих рук я решил делать, прислушиваясь к ним. Кузнец недоволен на меня посмотрел, но всё-таки буркнул:

– Хорошо.

Итак, поскольку, 99% своего игрового времени сейчас я трачу на кузнечное дело, то первой легендаркой для моего личного использования станет не мифриловый лук, как бы этого ни хотелось, а кузнечный молот. Легендарный молот должен, по идее, значительно облегчить и ускорить процесс прокачки кузнечного дела. Я заглянул в инвентарь и полюбовался слитками легендарного металла.

Мифрил – лёгкий материал, потому для молота он не подойдёт. Активировав “свободного художника”, я достал че-

тыре слитка инфернума и закинул их в горн. Как именно буду делать этот молот, я пока даже не представлял. Доверяться чувствам, так доверяться чувствам.

Первым делом, когда слитки приобрели необходимый цвет, я соединил весь металл в один монолит и уставился на пока что практически бесформенную глыбу молота.

Что же с тобой делать? Чувства, ау, помогайте мне.

Так я и стоял минут пятнадцать, над постепенно остывающей заготовкой, то пытаюсь почувствовать, как при работе с мечом стихий, то, поняв, что никакие чувства не приходят, обдумывая, что же теперь делать?

Ничего путного в голову не приходило. Лишь сковать молот, да приделать рукоять.

Скорее всего, за счёт легендарных материалов получится легендарная вещь, вот только легендарка легендарке рознь. Да и чем чёрт не шутит, может получиться и “обычная” уникальная вещь. А филонить при использовании такого материала ой как не хочется. Нужно выложиться по максимуму и когда никаких физических, да и моральных сил не останется, тогда выжимать себя до тех пор, пока не смогу стоять. Просто так тратить инфернум я не собираюсь.

Ульф, глядя на меня, застывшего немой статуей столько времени, уже начал хмыкать себе в бороду, но я выкинул его из сознания и сосредоточился лишь на заготовке, не обращая внимания ни на что вокруг. Не знаю, сколько времени я смотрел в центр торца уже давно остывшего бруска inferнума в моих руках, откинув из головы всё норвящие поселиться там мысли, но постепенно начало приходить чувство, что вместо монолитного молота, нужно сделать по центру отверстие. Нет, не так. Не отверстие. Полость? Да, вместительную полость. Только чувство внутри меня оформилось во что-то конкретное, как я закинул заготовку в горн.

Всё, что было вокруг меня проходило мимо моего сознания. В этот момент, который мог растянуться на сколь угодно долго, не существовало ничего, кроме меня и кузнечного молота, который рождался из-под моих рук.

Положив раскаленный металл на наковальню, я воспринял как должное молот Ульфа, начавший плющить его в нужную мне форму. Сначала, я отбил кусок, который должен закрыть полость впоследствии и начал вертеть клещами так, что заготовка медленно, но верно стала приобретать форму полого металлического прямоугольника со скошенными концами.

Оставить полость незаполненной? Нет, нужно заполнить чем-нибудь. Мифрилом? Нет, чем-то жидким. Водой? Нет, всё же металлом.

Я не стал включать мозг, лишь полез в инвентарь и мои руки наполнились тяжестью двух кусков руды истинного серебра. Выплавил жидкий металл прямо в inferнумной ёмкости, шлак же всплыл и вывалился через края сам собой.

Ну и что, что никто не использует истинное серебро в кузнечном деле? Так нужно.

Откуда-то сбоку донёлся испуганный голос Ульфа, потонув в моей голове ничего не значащим шумом. Двух кусков истинного серебра хватило, чтобы заполнить до краёв мой импровизированный стакан. Выхватив, как появившуюся саму по себе эссенцию, протянутую Ульфом, я осторожно покрыл ею края моего "стакана" и, наложив сверху обработанную крышку – последнюю грань молота, отправил в горн. Пройдясь молотом по этой крышке, спаивая металл, отложил молот в сторону.

Пришла очередь рукояти. Руки сами собой потянулись в инвентарь и достали на свет слиток мифрила со слитком железа. Нагрев их в горне до необходимой температуры, я принялся автоматически подставлять их под молот Ульфа, плю-

ща слитки в пластины, щедро покрывать эссенцией и сплести металлы в дамасскую сталь. После сотого, а может и двухсотого, кто знает, сгиба пластины, я придал ей цилиндрическую форму и скрутил в торсированный дамаск, оставив витки торсировки, как естественные шероховатости для лучшего сцепления рукояти с рукой. В навершии рукояти я оставил паз для камня и с помощью эссенции и горна соединил с молотом. Нагрев ещё раз, сгладил все шероховатости и неровности молота и закалил практически завершённый предмет в масле.

Внимание! Вами создан легендарный предмет! Молот "Вгоняющий в ад".

Умение "Свободный художник" повысилось на 1. Теперь даже при обычном использовании умения "кузнечное дело", шанс сотворить уникальную вещь составляет 0,2%.

Итого: 0,2%.

Известность повысилась на 1000.

Итого: 3000.

Уровень в "кузнечное дело" повысился на 5%.

Итого: 22%.

Получен опыт.

Новый уровень!

Умение “Свободный художник” закончило свое действие.

Красный молот излучал вокруг себя немного зловещую кровавого цвета ауру, а витая синяя рукоять удобно лежала в руке, придавая ощущение силы. Я всмотрелся в характеристики этого монстра. Перед глазами появилась табличка, требующая ввести необходимый уровень для предмета. Я ввёл свой нынешний 36 лвл. И лишь после этого появились характеристики:

“Вгоняющий в ад”

Износ 0/2000

Урон 150 – 350.

Урон огнем 90 – 150

Необходимый уровень: 36

Необходимо:

Сила 50

Ловкость 25

Живучесть 30

Свойства:

Сила +650

Ловкость +150

Интуиция +240

Интеллект +100

Шанс оглушить врага на 5 секунд +10%

Шанс воспламенить врага на 5 секунд, дополнительно нанося 100 единиц здоровья в секунду: +10%

При использовании молота, нет необходимости разогревать заготовку. Внутреннее пламя “Вгоняющего в ад” само придаст заготовке необходимую температуру.

Кузнечное дело: +5

Сокет

Да уж. Характеристики просто зверские. И это всего лишь на 36 уровень. Какими же они будут на двухсотом? Мало того, что молот получился идеально подходящим для кузнеца, так и его боевые характеристики вышли ничем не хуже. Действительно, легендарная вещь! Оторвавшись от характеристик, я, наконец, взглянул на Ульфа. Тот имел довольно измождённый вид и смотрел на меня впавшими глазами. Я протянул ему “Вгоняющий в ад”, но прежде чем глянуть в характеристики, Ульф с блеклой улыбкой спросил:

– Ты как себя чувствуешь? Всё-таки почти двое суток не отходили от наковальни. Кузню даже пришлось закрывать на это время от посетителей.

Сколько – сколько? Двое суток!?! Ничего себе заработались. Я обратил внимание на своё состояние и понял, что с трудом стою на ногах. Коленки моментально затряслись, и я облокотился на наковальню. Ощущения были как у выжатого лимона. Всё, чего хотелось – это лечь куда-нибудь, хоть прямо тут на полу и отдохнуть, хотя бы минутку, хотя бы час. А лучше сутки.

Так что Ульфу я ответил:

– Стою с трудом.

И вернул учителю такую же вымученную улыбку.

– Ну и натворил ты делов... – Покрутив головой в осуждающем жесте, кузнец впился в меня взглядом. – Только я собрался поработать молотом, как ты застыл над заготовкой на полтора часа. Я уж и не знал, что с тобой делать, ты ни на что не реагировал. Был глух как тетерев, а когда я тебя тормошил, просто отмахивался. Я хотел было уже отправляться к лекарю, но ты внезапно продолжил. А когда стал заливать в молот истинное серебро, я чуть было не дал тебе по рукам! Лишь в последний момент опомнился, что обещал ничем тебе не мешать. Ну, получилось хоть что-нибудь более-менее стоящее после твоих выходов?

Я ещё раз повторил вымученную улыбку. Сил что-либо объяснять не было, и я просто показал глазами на молот в руках бородача. Тот хмыкнул и всмотрелся в него. Куда девался усталый, еле стоящий на ногах Ульф? По мере прочтения характеристик он разительно менялся. Расправлялись плечи, а в глазах, вытесняя усталость, появился азарт. Оторвавшись от молота, на меня смотрел уже совсем другой человек.

– Да это просто уникальнейший молот. Хотя о чем я? Действительно, легендарный! – Ульф отстранил от себя “вгоняющего в ад” и как будто заново на него посмотрел. – Ты просто обязан давать пользоваться своему учителю этим сокровищем, когда мне будет необходимо!

– Договорились. Играйся, сколько влезет. – Я попробовал вымученную улыбку превратить в искреннюю. Правда не уверен, насколько это получилось. – А я пойду отдохну.

– Угу, угу...

Ульф как будто вывалился из реальности (или, скорее, виртуальности?), промышчал что-то неразборчивое, не отрывая взгляда от “Вгоняющего в ад”, а я, махнув рукой, пошатываясь, отправился к своей комнате. Лишь только кровать оказалась передо мной, как я без сил рухнул в столь желан-

ное мною место и отключился от игры.

Глава 12

Голова немного кружилась, да и чувствовал я себя не самым лучшим образом. Перенапряжение в виртуальности, как видно, сказывается и в реале.

Но, как ни странно, спать не хотелось совсем. Такой вот парадокс. А может, мой организм уже привык к такому режиму виртуального сна?

Хоть и настоятельно рекомендовалось после ночи игры поспать хотя бы пару часов в нормальном режиме, я, проигнорировав эти указания, осторожной походкой отправился в ванную. В туалет хотелось неимоверно.

Затем, контрастный душ здорово взбодрил, и в направлении кухни я уже шёл, почувствовав себя человеком. Завалив чашечку кофе, я задумался над почти философским вопросом – что делать дальше? До окончания отпуска осталось меньше недели. И либо придётся висеть в игре по ночам, либо что-то делать с работой.

Вариант, а ну её, эту Легенду, мной даже не рассматривался.

Во-первых, болотная трясина полного погружения затянула и меня. Даже вынырнув в реальность, первым делом размышляю об игре. А во-вторых, одно дело, если бы я побегал по мобам, повыполнял квесты, и мой взгляд, замылив-

шись, сам бы тянул в сторону выхода из игры.

И совсем другое – когда мне выпал шанс на миллион. Никогда не выигрывал в лотереях, а тут наткнулся на самый настоящий "джекпот". От таких возможностей не отказываются.

Единичка руды ксиома на аукционе стоила сорок семь тысяч рублей. Сколько же стоит единичка легендарной руды, даже представить трудно. Как говорят, вещь стоит ровно столько, сколько за неё готовы заплатить. И раз уж хоть и за самый редкий, но категорийный металл готовы платить почти по пятьдесят тысяч рублей, то цена на легендарку может быть на порядок дороже.

Если учесть, что готовое изделие как правило стоит ещё дороже, чем сырые ресурсы, а возможность скрафтить полный комплект у меня есть, то даже голая беспристрастная логика начинает суетиться и потеть ладошками.

Мой хомяк умудрился покраснеть и поклялся, что прогрызёт мне сердце, если я профукаю такую возможность, даже несмотря на годы плодотворного с ним сотрудничества, потому как таким дуракам жить на свете не стоит. Чтобы не размножались.

Вариант с работой днём, а игрой по ночам, допив кофе, я всё же отверг. Получится, что я буду занят почти круглые сутки. А превращаться в бледного зомби, не ведающего солнечного света, мне не хотелось. Так что методом нехитрого исключения и под угрозы хомяка, я решил увольняться с ра-

боты.

С этим, благо, никаких проблем быть не должно. Мой непосредственный начальник был хорошим другом моего отца, так что отрабатывать положенные две недели перед увольнением мне не грозит. Ну, если только найдет мне замену в течение оставшихся пяти дней моего отпуска. Что вполне реально.

Окончательно решив для себя свое ближайшее будущее, я набрал номер начальника.

После двух гудков из трубки послышался голос:

– Привет, Саш. Что-то случилось?

– Нет, что Вы, Виктор Иванович. Всё в порядке.

– Тогда почему не загораешь на пляже, попивая очередной коктейль, а звонишь мне?

– Тут дело такое... В общем, мне необходимо уволиться.

– Уволиться? – даже сквозь небольшие похрипывания трубки до меня донеслось удивление друга моего отца.

– Да.

– Позволишь поинтересоваться, почему ты вдруг решил уволиться?

– Виктор Иванович, дело в том, что мне подвернулась работа, от которой просто не отказываются. Я выиграю во всем. Но, в основном, в деньгах. Пока есть такой шанс, нужно его использовать и уволиться мне нужно как можно скорее...

Вру, конечно. Могу и отработать положенные две недели, ничего не случится. Но простите, Виктор Иванович, хочется

уж поскорее с этим закончить. Да и про работу я, мягко говоря, слукавил. Но что поделаешь, иначе он не поймет. Это другое поколение.

– Хм... В таком случае, сегодня распоряжусь об увольнении, завтра уже сможешь подъехать, забрать документы.

– Спасибо.

– Что за работа такая? Не поделишься?

– Нет. Не хочу сглазить. Вот когда обоснуюсь там, вот тогда, как приедете на дачу к отцу, я и расскажу.

– Хорошо. Когда за документами подойдёшь?

– Завтра и подойду.

– Значит, не на море отдыхаешь. Ну ладно, меня завтра не будет, но я оставлю распоряжение секретарю.

– Ещё раз спасибо. До свидания.

– Давай.

Всё, вопрос решен. Окончательно и бесповоротно. Можно подвести некоторые итоги и наметить вектор дальнейших действий.

Мой персонаж уже должен стоять больших и даже очень больших денег. Божественные, легендарные материалы, ученичество у Великого кузнеца, звание представителя призыванных, репутация с королём, ледяная рука и владение частичкой силы стихией земли.

Но возможности сделать его ещё более дорогим есть. Как минимум, цель моей игры, помимо самого процесса – использовать эти возможности. А уж продавать его или нет, и

как зарабатывать деньги с игры – это уже разберусь в будущем.

Для того, чтобы снять побольше прибыли, нужно для начала, хорошенько инвестировать в проект. Да, вот что значит тесное общение с Барлоном. Сам начинаешь думать, как финансист, хотя никакого отношения к финансам не имеешь.

Однако донатить я не буду. Моей инвестицией будет то, что свои сбережения, во всяком случае до того момента, как не закончу крафт всех легендарных шмоток, буду тратить на своё пропитание, оплату ЖКХ и так далее.

Моей главной инвестицией будет время. То время, которое я смогу провести в игре, не заботясь о бытовых проблемах.

Теперь на счёт вектора развития. Вместо крафтерского молота, получился настоящий зверь с внушительным для такого уровня уроном. А учитывая его масштабируемость с помощью алхимии, то просто с диким уроном.

Это навевает интересные мысли. Мегамолот у меня есть, характеристики с помощью этого молота у меня поднимаются настолько, что я становлюсь не ловкачом, а силовиком. Плюс заклинание ледяной руки тоже ближнего боя. И навык игнорирования боли, после поглощения частицы земли, у меня развит настолько мощно, что вряд ли у кого-то в игре он хотя бы приближается к моим значениям.

Ну, так вот. Может, взять профессию бойца ближнего боя? В любом случае, до перезарядки свободного художника

ещё пять дней, и я могу вдоволь натестировать персонажа под ближний бой. Сначала испытания, потом решения.

При мысли залезть обратно в игру и приступить к испытаниям моего нового молота, закружилась голова. Мда... Я ещё не отошёл от его изготовления, так что заглянул в интернет и распластался на диване, найдя и врубив подходящий фильм.

А что? Я всё-таки в отпуске!

Посвятив остаток дня релаксации и лени, а также проспав после этого всю ночь как младенец, я проснулся свежим и полным сил.

Утром я, утолив все свои надобности, залез в интернет. Раз нужно проверить молот, необходимо найти подходящее место, где это сделать. Покопавшись с десятков минут, я его нашёл.

Инстанс на 36 уровень находился почти у самой Туллы, в городке под названием Буург. Плюс инстансов состоял в том, что для каждой группы он был уникальным. И одна группа ни при каких обстоятельствах не могла пересечься там с другой.

Попутно наткнулся в сети на то, чего я не сделал важного. Оказывается, до первой профы можно было прокачать начальные умения. Всё-таки редиска этот Ульф. Когда я у него спросил про то, что в Потугах можно сделать полезного, тот сказал лишь про банк. И ни слова про то, что нужно бы обратиться к учителям классов. Видимо, его электронные мысли

выглядели так: «Ну, раз ты кузнец, то больше тебе ничего и не надо». Эгоист!

Нырнув в шлем, первым делом пошёл искать этого нехорошего НПС. Тот оказался в своем кабинете. Сидя за столом, он снова что-то писал, а “Вгоняющий в ад” в это время лежал рядышком на столе.

Ульф, после того, как я подошел к столу, с небольшим сожалением протянул мне молот со словами:

– Теперь твоё кузнечное дело будет расти как минимум в два раза быстрее. Я опробовал молот, – Ульф закатил глаза с мечтательным выражением на лице. – Сказка. Иди, приступай к делу. Где найти медь, ты знаешь. Ещё немного – и будешь переходить на железо. Медь скоро прекратит давать прирост умения.

– Хорошо. Только сначала я бы хотел опробовать молот в боевых условиях. На монстрах.

Секунды на три Ульф застыл в задумчивости, однако потом, резко спохватившись, подошёл к своему сейфу и, покопавшись в нем, протянул мне какой-то свиток. Лишь я хотел его взять, как учитель резко убрал его от меня, пробормотал что-то вроде “а, не, лучше так” и опять зарылся в сейф. Спрятав там первый свиток, он достал другой и вновь протянул мне.

– Можно уже забрать? – не спеша тянуть руки, с издёвкой спросил я.

– Бери-бери.

Ульф протянул свиток ещё ближе ко мне. Взяв его в руки, развернул и всмотрелся в свойства:

Улучшенный свиток телепортации в Потуги.

(Привязан к персонажу hydrargyrum)

Использовать

Да/Нет.

– Призванным не продаются улучшенные свитки в Потуги. Но поскольку ты берёшь молот с собой, я, так и быть, обеспечу тебя свитком. Сначала хотел дать тебе свиток в Туллу, но подумав, решил, что могу дать сразу сюда. Не смей умирать там нигде! Чуть что, используй не раздумывая. Если ты потеряешь где-нибудь молот...

Ульф молча смотрел на меня, не продолжая фразу. Но по его взгляду я понял, что лучше мне молот все-таки не терять. Ну так я и не собираюсь! Шанс того, что молот выпадет из меня при моей смерти настолько мал, что такое вряд ли осуществится. А учитывая, что пробовать молот я буду в инстансе, куда доступ левым игрокам будет закрыт, то даже в случае выпадения молота я смогу его подобрать, не волнуясь, что его кто-нибудь прикарманит. Но улучшенный свиток в Потуги я, конечно же, возьму.

– Спасибо.

Убрав свиток в инвентарь, я достал всю легендарную руду,

волосы Локки, и, на всякий случай почти всё свое золото. Оставил всё это на сохранение Ульфу и вышел из кузницы.

С помощью карты я довольно быстро нашёл район, где были сгруппированы все учителя классов в Потугах, и отправился туда. Три почти одинаковых дома стояли в ряд, один за другим. По трём вывескам, представляющим из себя посох, меч со щитом и лук, нарисованных на массивной деревянной основе, можно было понять, какому классу куда заходить.

Я проник в самое первое по пути строение, с изображением посоха. Внутри, вокруг двух учителей, скопилось человек пять игроков. Не стесняясь, я подошел к ближайшему НПС и обратился к нему:

– Добрый день.

Тот развернулся в мою сторону и вежливо поинтересовался:

– Добрый день. Хотите встать на путь магии?

Ну, всё как я и думал. Каждый игрок видит своего наставника и говорит лишь персонально с ним. Хотя, конечно, немного непривычно. Ты видишь, что НПС разговаривает с тобой, но это не мешает игрокам рядом так же говорить что-то этому же НПС.

– Можно для начала взглянуть на заклинания?

– Конечно.

Передо мной появилась таблица, в которой можно было изучить два заклинания, по цене в девять серебра за каждое:

Магическая стрела. 1 уровень

Урон: 15

Стоимость: 5 маны

Время перезарядки заклинания: 1,5 секунды.

Природные пути. 1 уровень

Замедляет противника на 12%

Стоимость: 5 маны

Время действия заклинания: 10 секунд

Время перезарядки заклинания: 5 секунд

Не удивительно, что тут так мало народу. Всё-таки девять серебра, особенно на малых левелах – это должно быть серьёзной суммой. Сказав НПС, что подумаю, я отправился к оставшимся учителям. У лучников умения оказались следующими:

Мощный выстрел. 1 уровень

Урон: основной урон x 1,5

Стоимость: 1 мана

Время перезарядки умения: 5 секунд.

Острый глаз. (Пассивное) 1 уровень

Увеличивает точность на 2 единицы

У воинов:

Мощный удар. 1 уровень

Урон: основной урон + 15

Стоимость: 5 маны

Время перезарядки заклинания: 5 секунд.

Дубовая кожа. (Пассивное) 1 уровень

Увеличивает броню на 2 единицы

Итого, получилось 6 умений, а активных ячеек до пятидесятого уровня всего 4 и то, в одном – заклинание ледяной руки. Значит, нужно выбрать самое необходимое.

В Потугах не было НПС, которые могли бы разделить классы на подклассы. То есть дать умения на танки, бафферов и т.д. Но ничего, мне и этих хватит пока. И еще странно, что воину и лучнику тоже необходимо тратить ману.

Чтобы разобраться в этом вопросе, я вылез из игры и зашел в интернет. Оказалось, что разработчики не стали вводить в игру таких понятий, как бодрость, или что-то подобное. Все классы тратят для использования заклинаний или умений только ману.

Вот только если маг расходует большое количество маны, то у не магических классов стоимость умений на порядок дешевле, а половина предоставляемых умений пассивны. И им нет надобности вкачивать много очков умений в интеллект, как магам, так как и стандартного количества маны хватает.

Немного поразмыслив, я взял оба пассивных умения и природные пути. Те умения, которые были на урон, для меня откровенно слабы и никакого толка не дают. Потратил на всё почти четыре золотых, включая прокачивание умений до максимального для меня в данный момент восьмого уровня. Моя броня, как и точность, поднялись на шестнадцать единиц, а замедление противника – до восемнадцати процентов.

Покончив с умениями, я использовал свиток телепортации в Туллу и оттуда прыгнул в Буург. Сменив робу на комплект и достав лук, огляделся по сторонам. Прямо на площади сидели толпы игроков, засоряя общий чат сонмом предложений:

– Нужно 2 лучника или мага с мощной пушкой 32 – 36 лвл для похода в красные пещеры.

– Ищу пати. Воин 31 уровня.

Оторвав взгляд от переполненного чата, я встряхнул головой. Да, инст – место популярное. Но группу мне искать нет надобности. Сверившись с картой, я оставил за спиной ищущих пати и выбежал из города.

Подземелье от Буурга находилось метрах в четырёхстах, так что добрался до него я очень быстро. Вообще-то в инстанс нельзя было попасть без группы. Но кто сказал, что па-

ти из одного лидера группы – это не пати? Можно спокойно попробовать свои силы в подземелье и в одиночку, не светя направо и налево легендарным молотом. Мобы в таком подземелье гораздо сильнее обычных, ну так и моя пушка не то слово, какая необычная.

Добравшись до матовой пелены, преграждавшей вход в подземелье, я пропустил вперед группу из семи игроков, бодро нырнувших внутрь, и подошёл к входу сам.

За пеленой виднелся довольно узкий проход, под небольшим углом постепенно спускающийся вниз, который дальше терялся за поворотом. Создав группу, я сделал шаг вперед.

Внимание! Ваша группа может входить в подземелье “Красные пещеры” после того, как внутрь войдет лидер группы.

***Войти
Да/Нет***

Да.

Никаких внешних эффектов, просто пленка прохода осталась за спиной. Кстати, не такие уж эти пещеры и красные, если судить по входу. Цвет напоминает скорее запёкшуюся

кровь.

Пройдя вглубь, я вышел в широкую пещеру, плотно набитую мобами высотой мне по колено. Выбрал одного отбившегося от стаи:

Синебрюхий паук.

30 уровень.

Остальные его товарищи были не столь опрометчивы, кучковались по три-четыре особи.

Для начала попробую на этом пауке лук, а уж потом достану “вгоняющего”. Натянув тетиву, пустил стрелу в центр паучьей морды.

Нанесено 48 урона.

Полоска жизни моба чуть просела, и тот, шустро перебирая лапами, отправился в мою сторону. До того, как он добежал до меня и ударил на 13 урона, я успел всадить ему ещё две стрелы по 50.

Начав пятиться, я продолжал стрелять, причем все мои стрелы попадали по морде паука. Тот не смог увернуться ни разу. Таким темпом, его нужно будет переименовывать из синебрюхого в синемордого паука, так как после каждого по-

падания стрела оставляла на его морде небольшую гематому.

А вот сам моб каждый третий удар наносил в молоко, видимо, моя ловкость срабатывала. Где-то после двадцатой стрелы, паук подогнул лапы и рухнул на пол.

Перед глазами промелькнуло сообщение о полученном уроне, но я отмахнулся от него, сосредоточив внимание на полоске своей жизни. Эта зверюга съела четверть моего здоровья.

Таким образом, если бы я напал на кучку из трёх пауков, то они, скорее всего, меня бы тут и положили. Сильны, ничего не скажешь. И это с учётом того, что на мне очень недешёвый комплект и лук. Ну, в принципе, потому в инстансы и заглядывают полной группой, а не суются в одиночку.

Растаявший паук вернул мне 15 стрел и наградил реагентом “жвало синеврюхого паука”, которое я засунул в мешок.

Тут, кстати, всплыл мой промах. Что сейчас, что в прогулке до рейд-босса, я не взял никаких лекарственных зелий, так что восстановить утраченное здоровье мне нечем. Что стоило заглянуть в лавку и купить с полсотни пузырьков?

Ну, в любом случае, проверить молот необходимо. Так что, посидев и восстановив полоску жизни, я выбрал бли-

жайшую компашку из пауков в количестве трёх штук и пустил стрелу. Затем ещё одну, а уж только потом сменил лук на молот и с выдохом опустил его на подобравшегося первого паука:

Нанесено: 1254 урона.

Моб вспыхнул ярким пламенем, полоска его жизни мгновенно окрасилась в чёрный и он свалился обгоревшим мешком на пол.

Я даже немного подвис от удивления. Конечно, я представлял, что легендарный молот, да ещё и на своем уровне, должен лупить будь здоров. Но всё-таки не ожидал, что инстовый моб будет валиться с одного удара. Пока я пытался справиться с удивлением, оставшиеся пауки уже успели по два раза укусить меня. Один, правда, оба раза промазал, а второй попал лишь раз. Я махнул рукой с молотом в сторону правого паука:

Нанесено 1002 урона.

Арахнид не загорелся и остался в живых, но его лайфбар просел в глубокий красный цвет, сиротливо сверкая парой процентов от изначальной жизни. Второй удар отправил паука к его паучьим богам. В это время последний оставшийся моб отчаянно пытался меня ударить, но не очень-то успеш-

но: бросок в мою ногу, которая, немного уходит в сторону, и этого хватает, чтобы паук не нанёс мне ни единички урона.

Я даже не стал его знакомить с “вгоняющим в ад”, а решил посмотреть на его продуктивность. Только лишь один из примерно пяти с половиной ударов доходили до цели.

Я посмотрел в свойства молота, а затем и в характеристики. Почти полтысячи ловкости, что рисовала мне система, грели взгляд и заставляли паука цеплять воздух вместо моих ног. Впечатляюще. И молот, и ловкость – очень даже впечатляют.

Один удар, и последний оставшийся паук рассыпался лутом. Даже не став ждать восстановления жизни, я покидал лут в инвентарь, достал лук и сагрил новую партию синебрюхов. Пять ударов, и от этой партии, как и от предыдущей, остались лишь воспоминания. А в меня им вообще ни разу не удалось попасть.

Я взглянул на молот, как будто только что его увидел. Тот молчаливо окрашивал и так тёмно-красный пол в ещё более насыщенный, зловещий цвет. Мозгами-то я понимал, что сделал, используя легендарную руду, легендарную вещь, коих единицы, может быть десятки, на всю игру. Да даже если сотни, то на миллионы игроков – это капля в море. Но в

полной мере осознал это только теперь, когда опробовал его в деле.

Я начал агрить пачки пауков одну за другой, тут же упокаивая их молотом. Под конец я так расслабился, что перестал агрить синебрюхов, а просто пошел вперед, раздавая на орехи стягивающимся ко мне со всех сторон паукам.

Когда полоска жизни упала до половины, я отошёл в сторонку, восстановил здоровье и вновь ледоколом ворвался в ряды пауков. Эх, если бы молот ко всему прочему обладал ещё и каким-нибудь вампиризмом, ему цены бы не было. Хотя и сейчас, наверное, нет. В таком темпе я и отправился гулять по инстансу, просто прыгая в гущу и вынося всё, что движется.

Когда здоровье опускалось ниже середины, сиделся в сторонке и восстанавливал жизнь. В четвёртой или пятой пещере (так увлёкся, что даже не запомнил) меня отвлекла странная кочка голубоватого цвета у входа, торчащая прямо из стены. Заинтересовавшись, подошёл ближе и рассмотрел её повнимательнее.

Месторождение лазурита

Глава 13

Вот оно как. Я так понимаю, что из этого месторождения можно добыть лазуритовую руду. Вот только мне нечем. Попробовал побить по кочке молотом, но никакого эффекта это не принесло. Я крафтер, а значит, мне потребуется много руды. И хоть Ульф грозился обеспечить меня всей необходимой рудой до того момента, как я израсходую легендарную, навык майнинга прокачать всё же стоит. Хотя бы для того, чтобы можно было выковыривать руду из стенки инста.

Правда, не каждую получится. Навык для начала нужно прокачать. А на это может уйти очень много времени. С другой стороны, молот у меня одноручный, а если для второй руки сделать не щит, а, скажем, кирку? Я аж зажмурился от предвкушения. Молот сам по себе разрывает всё в клочья, а если в пару для него прихватить ещё одно легендарное чудо, то даже страшно представить, какой мощью в плане атаки я буду обладать. А майнинг прокачать – это всего лишь дело времени.

С сожалением поглядев на недосыгаемую сейчас для меня руду, я прошёл дальше и продолжил заниматься геноцидом монстров. Сейчас, кстати, синеглазых пауков сменили кровавые ящеры тридцать пятого уровня. С меня ростом и набором острейших зубов в практически крокодильей пасти. Однако это всё не мешало им так же, как и паукам, падать

максимум со второго удара. К моменту, когда я подошёл к самой последней пещере, в которой наблюдался босс инста со свитой, я успел поднять уровень и забить инвентарь всякой дрянью, потому как брал всё подряд, цен-то не знаю.

Восстановив здоровье до максимума, я не стал врываться с молотом наперевес в пещерку, как делал до этого, а достал уже немного подзабытый мною лук и стал агрить свиту. Разобравшись с основной массой, снова восстановил хп и прицелился в трехметровую тварь, похожую на дракона без крыльев, с именем “Курунос” над головой. Пятеро из свиты так и не сагрились на мои выстрелы из лука, видимо, это необходимый минимум, который не оставляет своего босса. Поймав стрелу задней лапой, Курунос взревел и огромными прыжками устремился в мою сторону, причём так быстро, что я едва успел сменить оружие. Ударами мы обменялись почти одновременно.

Босс замер от сработавшего оглушения в молоте, а его полоска жизни опустилась визуально на пять – семь процентов. Моя же прогнулась процентов на двадцать.

Ого! Да таким темпом он и на перерождение меня отправить может. Пусть даже два из трёх его ударов будут проходить мимо, что не факт, а мои оглушение с воспламенением будут срабатывать с завидной частотой, всё равно есть шанс,

что он меня отправит на кладбище. Не стоит забывать ещё и про специальные возможности, которые у босса инстанса должны быть, и приближающийся ко мне со всех ног остаток свиты. Прогнав в мыслях подобный расклад, я решил не рисковать, а просто дотронулся до все ещё оглушенного монстра ледяной рукой. Знакомый звук хрустящего снега оставил босса вообще без единого шанса.

Быстро разобравшись с пятью прилипалами, я неторопливо, с чувством, толком и расстановкой добил беспомощного босса тридцать шестого уровня.

Получен опыт.

Новый уровень!

Сам же поднялся до 38 уровня. Покидав оставшееся после исчезновения туши в инвентарь, внимательно осмотрел всё вокруг, но никаких коридорчиков и смежных пещер больше не было. Инст зачищен на сто процентов.

Свитком телепортации я пользоваться не стал, а побежал из красных пещер в сторону Буурга своим ходом, сменив экипировку на начальную робу.

После славного и такого многообещающего похода, время

подсчитывать трофеи! Из города я прыгнул в Потуги и, найдя ресторанчик, сел за их подсчёт. Потягивая кружку светлого пива, через десять минут так и не понял, богатая добыча или так себе.

Львиную долю моих трофеев занимала целая гора разнообразных реагентов, цену на которые я не знал даже примерно.

Да пока и не важно. Главное, что теперь я окончательно определился с тем, что мне делать в ближайшее время. Поход в инст, подходящий мне по уровню, ледяная рука на боссе подземелья, затем кузнечное дело до упора. Часов 6 – 8 работы в кузнице в день. Таким образом я должен относительно быстро добить крафтинг до сотни. А то не очень хочется терять бонусы в +5% выше ста, которые даёт мне создание легендарной вещи. А заодно подтяну уровни. Ведь на зачистку инста я потратил минут сорок. Если пересчитать с учётом, что я должен был быть в пати из 7 человек, то получается, что я бродил в составе группы по подземельям более четырёх с половиной часов.

Пока всё хорошо складывается.

Главное не высовываться сейчас, сидеть тихо, мирно, и расти. Я и так немножко засветился с заклинанием ледяной

руки, когда использовал его на пэкашнике. А выходить в свет мне сейчас не с руки. Да, у меня уникальные умения, но все они потенциальные. Прямо здесь и сейчас я ничего не могу противопоставить даже группе одноуровневых со мной игроков. Меня просто расстреляют лучники и маги, ведь броня-то на мне хоть и отличная на мой уровень, но всё-таки далеко не легендарная. Так что при желании меня может прижать, наверное, любая более-менее крупная группа, не то что клан.

А вот если я стану и уровнями повыше, да на мне будет комплект сетовой легендарной брони. А в руках вгоняющий в ад с легендарной киркой. А для дальней дистанции легендарный лук... А если совсем туго, то и силой землю жахнуть могу...

Хомяк сложил лапки перед грудью и, смотря на меня широко распахнутыми восторженными глазами, часто-часто кивал. Эх, пушистый, у самого слюни текут, а главное, всё в моих руках. Пару недель на то, чтобы поднять кузнечное дело до максимума. Думаю, этого должно хватить. При работе по 6 – 8 часов в день, без отвлекания на добычу ресурсов. Так ведь у меня ещё и легендарный кузнечный молот, который сам разогревает до необходимой температуры заготовку. А ведь разогрев заготовки в горне – это половина времени, что тратиться на изготовление любой вещи. Так что да,

две недели – это даже с запасом. В ту неделю, что кузнечное дело будет ещё не на сотне, использую свободного художника на самых дорогих из категорийных металлов. Должна получиться уникалка, с возможностью роста до легендарки. А это тоже вещь не дешёвая.

Вот только гложут меня сомнения по поводу всего связанного с элементом. Было рассчитано, что блага от элемента, будут приносить пользу и прибыль не одному человеку, а целому альянсу. Вряд ли разработчики будут с радостью смотреть, как квест, брошенный для тысяч игроков, даёт блага лишь одному. Порезать мне свободного художника они не смогут, я полностью чист перед игрой. Вот только кто сказал, что они не могут мне устроить какую-нибудь гадость иного плана?

Тот же Локки, например, выцепит меня где-нибудь и кинет, скажем, проклятье “невезучий говнюк”, и мои способности в кузнечном деле будут, вообще, заблокированы до того момента, как я не отдам тому силу стихии. А когда отдам, всё равно не разблокирует. Всё-таки он бог не добра и глупости, а хитрости и коварства. При таком раскладе все радужные перспективы накроются медным тазом. Хм... Главное, чтобы разработчики не думали в таком же ключе, как и я.

Хотя, о чем я? По любую какую-нибудь подлянку мне

устроят. Не сразу, так со временем уж точно! Ну не верю я в альтруизм незнакомых мне людей. А потому – ниже травы, тише воды. Сидеть и не высовываться до тех пор, пока не осуществлю свои планы. Им же для того, чтобы обломать меня, нужно определённым образом заскриптовать линию поведения того же Локки. Нужны какие-то мои действия, которые запустят скрипт, и так далее. Ну, или как там у них устроено? Всё-таки я не совсем разбираюсь в игровой механике, нужно будет по возможности уточнить этот момент. В любом случае не стоит облегчать им задачу.

Что они могут придумать, когда я безвылазно сижу в Потугах? Единственный слабый момент – мои вылазки до инстов. Но я буду постоянно на виду тысяч игроков, пока буду добираться до подземелий, а внутри будет моя личная зона. Вот там-то меня и можно будет попытаться прижать.

Или нет? Все-таки личная зона группы, а не обычный игровой мир.

Одни вопросы... “Терять” по паре уровней в день ох как не хочется.

Ладно. Решено. От инстов отказываться не буду, по при любом намёке на нестандартную ситуацию тут же использую улучшенный свиток портала до Потуг, который вставлю

в меню быстрого доступа. Ох, паранойя, какая же ты паранойя. Но, как говорится, бережёного бог бережет. На моём лице скривилась ухмылка. Главное, чтобы этим богом был не Локки.

Допив пиво, я отправился к кузнице, где выгрузил кучу инстовых вещей из инвентаря в тумбочку в своей комнате. Разбираться со всем этим барахлом буду потом. Сначала скоплю достаточно материала, потом загляну на аукцион, посмотрю, что сколько стоит, да и продам все лоты скопом, чтобы не бегать тысячу раз до аукциона.

Очистив инвентарь, я отправился к комнате Ульфа. Три постукивания в дверь, возглас “войдите” и я внутри. Кузнец сидел за своим столом и пристально меня рассматривал, пока я подходил. Секунд через пятнадцать мне стало как-то неуютно от его пытливого взгляда, и я спросил:

– Что?

– Скажи, что это? – вкрадчиво поинтересовался бородач, выкладывая на стол всю мою руду и аккуратно кладя сверху три волоска.

Понятно, что это волосы Локки, ведь я оставил их вместе с легендарной рудой. Но я всё-таки взял волосок в руки,

всмотрелся в свойства и сказал очевидную вещь:

– Волосы Локки.

Ульф устало выдохнул и покачал головой. Затем воззрился на меня и произнес пламенную речь:

– Как ты умудряешься добывать такие материалы!? Мифриловая руда, infernumная, теперь ещё и божественный материал! Где ты смог раздобыть волосы?

– Да так. С одним богом повздорили, пришлось вырвать ему клоч волос.

– Что?!

Ульф смотрел на меня диким взглядом, причем правый его глаз ощутимо подёргивало.

Да, знаю, что конфликт с Локки – штука несмешная, но я не удержался и улыбнулся. Хоть какие-то приятные эмоции от тёрки с Локки... Вид ошалевшего в хлам учителя – бесценно. Но в конце концов я сжалился над кузнецом и всё-таки пояснил:

– На самом деле всё довольно-таки серьезно. Я действи-

тельно повздорил с Локки.

Глаз Ульфа дёргаться перестал, но выражения лица он не сменил, продолжая глядеть на меня немного выпученными глазами.

– От элементаря мне досталась не только руда, но ещё и сердце стихии. Слышал про такое?

– Слышал.

Лаконично согласился со мной учитель, приняв более-менее нормальный вид.

– Локки хотел обманом забрать у меня сердце. Мне это не совсем понравилось.

– И?

Кивнул бородач, показывая, что ждёт продолжения.

– Ну, в итоге вышло так, что я выстрелил в него из лука. Локки увернулся, но, – я показал на стол, где лежали волосы, – оставил после этого мне небольшой презент.

Ульф задумчиво погладил бороду:

– Хм, это может быть очень даже не плохо. А что с сердцем стихии?

– Я его усвоил.

Вроде бы уже успокоившийся кузнец вновь выпучил глаза и как-то глуповато переспросил:

– Что-что ты сделал?

– Я его усвоил.

Ульф секунд пятнадцать смотрел на меня немигающим взглядом и, кажется, даже не дышал. Потом как-то неловко вздохнул и протер лицо ладонями:

– Ты понимаешь, что сердца стихий предназначаются богам? Как ты вообще смог его усвоить? Считалось, что это не может вытерпеть ни один человек и ни один призванный.

У меня по загривку прошел холодок от воспоминания, через что мне пришлось пройти, когда я усваивал сердце стихии. Сколько раз сквозь животные крики я желал извращенных половых связей всем разработчикам, а сгоряча и всем их родственникам в придачу. Особенно в самом начале, когда

навык игнорирования боли был на нуле. Переведя помрачневший взгляд на учителя, я пробасил внезапно охрипшим голосом:

– Я и сам не знаю. Но смог. Меня моя упёртость когда-нибудь убьёт, наверное.

Ульф побарабанил пальцами по столу и с задумчивым видом тихо, словно сам себе, проговорил:

– Ну да, убьёт... либо поможет усвоить силу стихии...

– Кстати, ты говорил, что это может быть очень даже не плохо. Что ты имел в виду?

Ульф посидел еще немного времени смотря на ничем непримечательную точку на столе, но в конце концов встрепенулся и перевёл взгляд на меня:

– Что?

– Говорю, ты упомянул, что это может быть очень даже не плохо. Ты о чем?

– А-а, у бога кузнечного дела с Локки вражда. Наверное, нам пора сходить до алтаря Сефлакса.

– А раньше чего не ходили, если это бог кузнечного дела?

– А толку?

Кузнец посмотрел на меня издевательским взглядом, медленно растягивая улыбку и молча. Видимо, мстя за моё схожее поведение только что. Какой злопамятный, однако. И лишь выдержав театральную паузу, продолжил:

– Раньше толку вести тебя до алтаря не было. Ты, конечно, мог оставить подношения. И да, в будущем это зачлось бы. Но это всё капли в море. Вряд ли бы ты понес на алтарь свой легендарный меч. А без этого бог на тебя внимания не обратил бы. Скажу по секрету, – Ульф заговорщицки наклонил ко мне голову, – бог не снизойдет до тебя, если твое мастерство не на сотне. А засвидетельствовать служение богу можно лишь тогда, когда бог до тебя снизошёл. Ну так вот, я взову, а ты поговоришь с ним о Локки. В зависимости от того, как пройдёт ваш разговор, возможно и мне репутация перепадет.

Ульф откинулся обратно на кресло.

– А что даёт служение богу?

– Многое. Например, ускоряет плавку металла или увеличивает шанс отыскать редкую руду. Чем лучше твои отношения с богом, тем больше тебе даётся. Репутацию с богом можно улучшать, выполняя его поручения, либо совершая подношения на алтаре. Собственноручно скованные вещи или самим найденная руда всегда даёт больше.

– А какая репутация с Сефлаксом у тебя?

– Не хватает пары сотен до уважения.

– Много чего даёт?

– Не мало, – Ульф усмехнулся, – когда я взову к богу, он точно явится. Даже если у тебя сотня кузнечного дела или добычи руды, ты можешь обращаться к богу десятки раз до того, как он снизойдёт. Воззвать можно лишь раз в сутки, так что, чтобы начать служение, некоторым приходится потратить на это несколько недель.

– Ясно. Когда отправляемся?

– Прямо сейчас.

Ульф резко встал с кресла и кивнул мне на выход из своего кабинета.

– Только сначала заведи руду и, главное, волосы не забудь. Тут чужих не бывает, но всё же. Потом спрячешь или в банке, или я сховаю.

Пришлось пройти всю деревню насквозь, чтобы добраться до алтаря в церкви, или, скорее, соборе. Широкое каменное здание из серого гранита скрывало под сводами алтари всех местных богов. По обе стороны от широкого, вымощенного мозаикой, центрального прохода, располагались комнаты алтарей. Пройдя мимо дверей в алтарь Локки, я внутренне передёрнулся. Под потолком, прямо из стены, выглядывала небольшая статуя переплетенных зайца и змеи, с повернутыми друг к другу мордами, в профиль к прихожанам. Видимые правый глаз зайца и левый глаз змеи ярко горели красным, создавая впечатление, что кто-то смотрит двумя глазами прямо на тебя. Очень неприятное ощущение, заставившее меня немного ускорить шаг. Как будто сам Локки смотрел из тех глаз на меня.

Алтарь Сефлакса находился посередине прохода и приветствовал посетителей изображением скрещенных молота и кирки на дверях. Пропустив вперед прихожанина в безликой робе, как и на мне, мы с Ульфом зашли следом.

Кстати, не смотря на заверения кузнеца, что молиться сейчас бесполезно, народу было прилично. Видимо, люди руководствовались мыслями: «А вдруг проканаает?» Ну, или был просто не в курсе.

Зайдя внутрь и прикрыв двери за собой, мы оказались в небольшом помещении с пышущим жаром горном по центру. Посетителя, который зашёл перед нами, нигде не было видно. Видимо, тут работает такой же принцип, как и в инстах. Для каждого помещение с алтарём было своё, чтобы не мешать друг другу взывать к богу.

Ульф наклонил голову над горном и, пристально глядя на жар огня, что-то неразборчиво прошептал. В помещении медленно начало темнеть, а горн, наоборот, стал разгораться сильнее, бросая на стены кривые блики красного цвета. Довольно зловеще, скажу я вам. Вроде бы светлый бог должен быть, но появления у него – мрачноватое. Над горном, образуясь из языков пламени, стал проявляться силуэт Сефлакса.

Хм. Честно говоря, не совсем такое я ожидал. Невысокая фигура, облачённая в серый доспех с фартуком поверх него и с молотом в правой руке. Фартук и молот – понятно, крафтерские штучки, но доспех-то зачем? Впрочем, там, небось характеристик... На божественных шмотках-то.

Ширина плеч если и уступала росту бога, то ненамного. Волевой, будто рубленный топором подбородок и пронзительный из-под кустистых бровей взгляд упёрся в моего учителя.

– Здравствуй, Ульф. Ты по поводу Сильфары?

Голос у него был под стать подбородку. Такой же волевой, со стальными оттенками. Хотя нотки дружелюбия в нём можно было различить.

После слов, Сефлакс перевёл взгляд на меня, затем вернул его Ульфу. Кусты его бровей немного вздёрнулись вверх.

Учитель же кивнул, приветствуя своего бога.

– Приветствую, Сефлакс. Я работаю над этим, носейчас по другому поводу, – Ульф бросил взгляд на меня и показал на меня рукой, – это мой ученик. И у него есть вещь, которая может тебя заинтересовать. Я уверен в этом. Потому я его сюда и привёл. Думаю, вам будет, о чём поговорить.

Сефлакс хмуро посмотрел на меня, затем на Ульфа.

– Что ж, тогда поговорим.

Помещение резко сменило обстановку на каменные неотёсанные стены. Мой учитель пропал, а я обнаружил себя стоящим на огромной, во весь пол, серой шкуре какого-то животного рядом с умиротворённо горящим камином. Около меня стояло кресло, кивнув на которое, Сефлакс предложил:

– Присаживайся.

Уместив свой зад поудобнее, я перевёл взгляд на бога, расположившегося в таком же кресле напротив и положив свой молот на свои колени.

Я задумался. Чтобы понять, что можно требовать с Сефлакса за волосы Локки, надо бы понять насколько насколько сильно они враждуют с Локки.

– Что за вещь, про которую говорил Ульф?

Сефлакс прервал мои размышления вопросом.

Ну что ж. Начну издалека:

– Я слышал, у вас есть кое-какие недопонимания с Локки?

При упоминании бога хитрости и лжи лицо моего собеседника окаменело, а кисти рук намертво вцепились в подлокотники кресла. Сефлак некоторое время поиграл желваками и холодно ответил:

– Ты верно слышал.

Забравшись в инвентарь, я достал один волос. Остальное жирно ему будет, мне и самому такие материалы понадобятся.

– В таком случае мне есть что предложить.

Кресло бога подъехало вплотную к моему, и Сефлак впился глазами в волос своего противника. Внимательно изучил его и задумчиво произнёс:

– Действительно, тебе есть что предложить. Что ты хочешь за это?

Глава 14

А чего я хочу? Чтобы Сефлак разобрался с Локки своими руками и лишил меня проблем с этим коварным засранцем. Всё остальное – бонусы. Эх, сейчас бы сюда Барлона. Он бы сторговал по полной.

Хомяк внутри зашевелился, разминая лапки и ворча: «Да мы и сами не лыком шиты. Сейчас этого бога прямо по божественному и обтяпаем». Ну-ну. Как бы он меня божественно не "уработал" за мои "обтяпывания". В любом случае, когда не знаешь рынка, начинать нужно с пассивной позиции. Лови еврейский вопрос:

– А что вы готовы предложить?

Сефлакс посидел в задумчивости некоторое время, затем склонил голову чуть набок и начал издаലെка, прямо как я:

– Ты ведь кузнец, – скорее не спросил, а утвердил Сефлакс.

– Да.

– В таком случае и мне есть что тебе предложить. То, что для кузнеца является самым важным. Я повышу твое мастерство максимально, насколько возможно служа мне, как богу.

Это на самом деле отличный обмен. Чем выше скилл, тем лучше предметы будут выходить из-под моих рук. Просто деньги или шмот – это одноразовая дотация, а мастерство – вечная.

– Согласен.

Только собирающийся что-то сказать хомяк внезапно поперхнулся и посмотрел на меня обвиняющим взглядом. В его глазах в отчаянии плескалось “а торг?!”.

Какой, ещё торг, хомячелло?!

Предложение Сефлакса более чем достойное. Если бы он начал предлагать что-нибудь материальное, пришлось бы торговаться, а для меня характеристики в кузнечном деле являются главным приоритетом, и он предлагает всё, что от него вообще можно получить. Минуя долгие – долгие месяцы, а то и годы служения богу. Тут нужно не кочевряжиться, а скорей соглашаться, пока он не передумал. Всё-таки сильно насолил ему Локки, раз Сефлакс с ходу предложил такое.

Череду моих препинаний с хомяком остановил Сефлакс:

– Есть одно но.

Я изогнул бровь.

– Мне нужен доступ к твоей памяти. Не ко всей. Лишь к тому, что связано с частичкой Локки.

Хм... Что-то совсем неожиданное.

– Можно поинтересоваться, зачем? – настороженно спросил я.

– Это необходимо для нашей сделки. Я готов на твоё предложение, но без этого она не состоится. Кроме того, я оставлю метку, с помощью которой я узнаю о каждом контакте тебя и Локки.

Конечно, не совсем ясно, для чего это ему, но что не сделаешь, лишь бы твоего врага убрали чужими руками...

– Какие гарантии, что Вы получите воспоминания именно о Локки, а не просмотрите всю мою память?

– СЛОВО бога.

Прозвучало полновесно так... Однако:

– Можно поподробней? Что это значит?

– СЛОВО бога не рушимо. На этом зиждется божественность. Если бог нарушит его, то он перестанет быть богом.

Уверенный тяжёлый взгляд из-под кустистых бровей, даже без намёка на шутку, упёрся в мои глаза.

Не похоже, что он врёт. Да и к тому же, всё-таки Сефлакс – бог кузнечного дела, а не коварства и лжи, как кое-кто.

– Это правило действует на всех богов?

– Да. Бог может недоговаривать, юлить, но откровенно врать не может даже Локки.

– На такие условия я согласен. Но, в таком случае, мне нужно еще одно СЛОВО бога. О том, что информация, которая может всплыть при просмотре моей памяти, связанной с Локки, не будет использована Вами против меня и не будет передана кому-либо ещё.

Мне бы от Локки избавиться, а не нажить во враги ещё одного бога, который захочет отобрать мою силу стихии.

Бог удивлённо на меня посмотрел, но прикинув что-то в уме, кивнул, соглашаясь с моим требованием.

– Хорошо, тогда жду Вашего СЛОВА.

Я акцентировал СЛОВО, как и Сефлакс только что.

Свет вокруг резко потемнел, преобразовываясь в полную черноту, из недр которой медленно, словно сквозь сопротивление, стали проявляться белые тусклые бусинки точек. Их матовый цвет за несколько секунд засверкал маленькими бриллиантами, будто мы оказались в ледяной пустоте неприветливого космоса, окружённые мириадами светлячков-звёзд. Но таких далёких и холодных.

Сразу стало не по себе. Меня всегда интересовал космос, но оказавшись в нём, хоть и в игре, он оказался тихим, безучастным и пугающим. Я непроизвольно скосил взгляд вниз и оцепенел. Странная вещь психология. Бездна вокруг и над тобой может лишь немного пронять, а такая же бездна под ногами заставляет цепенеть от ужаса. Потому как воображение рисует, что стоит лишь шелохнуться, как сорвёшься в такую бездонную и пустую черноту космоса.

– МОЕ СЛОВО, ЧТО Я ПРОСМОТРУ ЛИШЬ ТУ ЧАСТЬ ТВОЕЙ ПАМЯТИ, ГДЕ ХРАНЯТСЯ ВОСПОМИНАНИЯ О ЛОККИ И НЕ БУДУ ИХ РАЗГЛАШАТЬ КОМУ БЫ ТО НИ БЫЛО ИЛИ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТИ ВОСПОМИНАНИЯ ВО ВРЕД ТЕБЕ.

Тяжелый, словно кузнечный молот, голос бога будто физически ударил меня по всему телу, заставляя меня покрыть-

ся бесчисленным количеством мурашек.

Внезапно космос разлетелся во все стороны, уступая место комнате со шкурой на полу, в которой мы общались с Сефлаксом.

Окинув глазами пространство вокруг, я перевёл взгляд на бога. Тот смотрел с еле угадывающейся самодовольной улыбкой.

Я медленно выдохнул воздух сквозь нос и разжал пальцы, вцепившиеся в подлокотники кресла. Затем посмотрел ему в глаза и изобразил на лице немного кривую ухмылку.

Сефлакс чуть дёрнул головой влево и хмыкнул:

– А ты хорошо держишься.

И действительно, неплохо. Хоть меня всё ещё потряхивает, но я уже почти избавился от шока и в голову начали приходиться какие-то мысли.

– Если это не будет наглостью с моей стороны, можно вопрос по поводу волоса?

– Слушаю.

– Что с ним можно сделать? Не обязательно именно с этим волосом. С любой частичкой плоти бога. Ведь бог может управлять ей.

– Может. Но лишь в том случае, если знает, что эта частица у тебя есть. Он не может её почувствовать. Это достаточно грубое сравнение, но это примерно, как если бы кто-то отлежал руку или ногу. Конечность не чувствуется, но управлять ей всё равно можно. А сделать из частицы плоти бога можно любой артефакт.

– Ясно, спасибо за информацию.

– Пожалуйста. Ну так что, начнём?

– Пожалуй, да.

Сефлакс встал с кресла и подошёл ко мне. Я вопросительно посмотрел на него, но тот лишь отмахнулся:

– Сиди.

И положил пятерню мне на голову.

– Теперь просто не сопротивляйся.

Кивнув в ответ, я расслабился и прикрыл глаза. Как говорится, если изнасилование невозможно предотвратить, расслабьтесь и получайте удовольствие.

Кстати, интересно, как происходит копание в памяти. Вряд ли шлем виртуальной реальности действительно залазит в мозги, скорее всего, просто открывается доступ к моим игровым логам. Неужели всё, что происходит с игроком, записывается? Мне кажется это немного накладным. Хотя кто его знает, какие по объемам сервера у компании "Святогор"?

По моей голове прошёлся холодок, и после некоторой заминки, перед глазами в ускоренном режиме стали мелькать картинки, связывающие меня и Локки.

Калейдоскоп снимков плавно сменился на видеоряд, как я подхожу к представлению старика Фарии с петухом. Всё-таки, действительно, существуют сервера, куда записывается всё видео, что видит игрок. Возможно, архивируется и хранится.

Да уж, получается, что на всех и каждого существует свой компромат и может быть просмотрен в случае необходимости.

Через десяток минут, просмотрев мою память, Сефлакс отстранился и, озадаченно хмыкнув, посмотрел на меня долгим, изучающим взглядом.

– Сила стихии земли, значит, – не то спросил, не то утвердил бог, – да, лакомый кусочек. Теперь понятно, почему ты так хотел услышать моё СЛОВО. Ну что ж, у нас будет ещё время об этом поговорить, а пока я остался удовлетворённым просмотром памяти, держи.

Бог протянул мне небольшой овальный красный камень, тонувший в его огромной ладони.

– Когда в следующий раз к тебе явится Локки, активируй его.

Взяв камень, я всмотрелся в его свойства:

Зов бога Сефлакса.

Этот предмет позволяет докричаться и призвать Сефлакса, где бы не находился вызывающий.

– И ещё.

***Внимание! Бог Сефлакс даровал вам
Ускорение добычи руды +25%***

Шанс найти редкую руду +25%

Ускорение выплавки металла +25%

Ускорениековки металла +25%

Шанс сковать редкую вещь +25%

*Стоимость снаряжения для добычи руды в магазинах
-25%*

*Стоимость снаряжения дляковки руды в магазинах
-25%*

Просмотрев наискосок список того, что мне даровал Сефлак, я отдал ему вожденный волос. Тот забрал его и посмотрев в мои глаза, повторил:

– Не забудь про зов, когда в следующий раз столкнешься с Локки.

Я не успел ничего ответить, потому как помещение резко преобразилось обратно в алтарь. Сефлак посмотрел на Ульфа, который всё ещё дожидался нас в помещении алтаря.

– Твоему ученику действительно было что предложить.

Сказав это, Сефлак исчез, а Ульф как-то подозрительно и загадочно заулыбался. Видимо, всё же моему учителю что-то перепало от бога, раз так стал похож на кота, обожравшегося сметаной.

Добравшись до дома кузнеца, я отправился в кузню, но Ульф меня окрикнул:

– Постой. Днём свой молот ты направо и налево показывать не хочешь. Ну, я тебя в этом понимаю. Уровнем ты ещё пока маловат. Ночами работать не следует, ночь нужна для того, чтобы спать. Так что я принял решение. Пойдём за мной.

Бородач махнул рукой и отправился вглубь дома. Я пожал плечами и потопал вслед за ним. Мы оставили за спиной мою комнату, затем кабинет самого Ульфа и, пройдя коридор до конца, оказались в небольшой комнате с тремя окнами, а главное – горном и наковальней.

– В общем, это, – учитель поскрёб бороду, – будешь пока работать в моей личной кузне, а я и в общем зале молотом помашу, чай, не развалюсь.

Я удивленно уставился на учителя и искренне его поблагодарил:

– Спасибо огромное!

Этим жестом он избавил меня от многих проблем.

– Да ладно уж, – махнул рукой немного смущённый учитель, – вон ящик с рудой. А вон ящик для готовой продукции. Дальше сам разберёшься. Давай, работай.

Показав, что и где, кузнец вышел из комнаты, оставив меня одного.

Переплавив руду из ящика, я положил слиток клещами на наковальню и, примерившись, ударил по нему “вгоняющим в ад”. Во все стороны брызнули искры, а слиток порозовел. Второй удар, и слиток налился насыщенным малиновым цветом и немного промялся в месте, по которому я его ударил. Да уж, минуя разогрев заготовок, я вдвое уменьшаю время крафта. А умения от Сефлакса ускоряют работу ещё на четверть. Живём!

И начались суровые будни кузнеца. Чёрт возьми, прямо как на работу устроился. Завтрак, кузня, обед, кузня, ужин, кузня. Скилл кузнечного дела радостно попёр вверх, а моё времяпрепровождение, наверное, стало смахивать на рабочее. Работай, раб, солнце ещё высоко, а скилл всё ещё ни-

зок.

Занятие более выматывающее, нежели художественное, но так это лишь временно. До тех пор, пока я не подниму скилл до сотни.

Как-то между делом подошло время использовать свободного художника. Творить что-то из легендарной руды пока нет смысла. Моё владение кузнечным делом ещё не достигло сотни, а терять +5% за каждую легендарку после потолка ох как не хотелось. Потому я решил сковать что-нибудь уникальное из руды из верхней части таблицы категорийных металлов.

Где искать эту руду? На аукционе, конечно. Мои навыки по добыче руды пока что вообще на нуле. Кстати, надо заглянуть к торговцу и прикупить кирку на пути к аукциону. Если в каком-нибудь инстансе или ещё где попадетс доступная руда, стоит остановиться и помахать киркой. Пора бы уже начать прокачку майнинга.

Когда я подошел к зданию аукциона, мой инвентарь потяжелел на самую обычную кирку за десяток медных монет, которую я купил у торговца по дороге. С моим нулевым

уровнем майнинга мне другая и не нужна.

В здании аукциона было опять довольно многолюдно. Так что пришлось немного полавировать, прежде чем я добрался до аукционера. После того, как я обратился к нему, передо мной выскочило уже знакомое меню аукциона. По пути я обдумал из чего мне делать уникальную вещь на продажу и остановил свой выбор на красном камне.

Эта руда в верхней части таблицы руд, но не самый её топ. Самое то для пробного захода. И плевать, что мне не хватает пары кузнечного дела для работы с красным камнем. Мое умение позволяет не обращать внимания на такие детали.

Для начала нужно разобраться, сколько эта руда, действительно стоит. Вообще, я уже упоминал, что любая вещь стоит ровно столько, сколько за неё готовы заплатить. Так что если кто-то готов купить резинку от ваших старых трусов за миллион долларов, то именно столько она и стоит. Другое дело, что таких людей, готовых раскошелиться на всякую фигню, в этой жизни мало. Хотя они и есть. Есть персонажи, живущие под девизом “Без лоха и жизнь плоха”, занимающиеся тем, что ищут как раз тех индивидов, готовых купить резинку от этих самых старых трусов. Образно говоря, конечно.

Так вот, нужно найти не сказочную цену, а вполне себе ре-

альную, и сделать это довольно просто. Нужно найти её рыночную стоимость. Рыночная цена – это средняя цена, с которой покупают эту вещь на рынке. Кто-то купил за 100 золотых, кто-то за 5. Чаще покупают за 40 – 50 золотых. Нужно взять среднюю арифметическую из всех цен, за которые вещь купили, она и будет рыночной. И уже от неё можно плясать. Средняя рыночная цена на руду из красного камня составила полтора золотых. В общем-то, очень даже не мало. Узнав цену, теперь уже можно и поработать с аукционом.

Аукционы бывают разными. И электронные их версии довольно сильно отличаются от тех, где мужичок с молотком повторяет поставленную сумму и считает до трёх. На электронных аукционах лот обычно выставляется на определённый срок. От одного дня и вплоть до месяца. Если выкладывающий не выставил начальную цену, то лот начинается с минимальной стоимости. Так же выставляющий может установить выкупную цену. Если кому-то будет в лом ждать окончания лота, он может его моментально выкупить за указанную выкупную цену.

Подъём стоимости лота происходит ступенчато. То есть если лот висит с изначальной ценой, допустим, в 1 золотой, то твоя ставка в 1 золотой + 1 медную монетку скорее всего не пройдёт. Повышать можно только на определенную сумму, обычно кратную минимальной стоимости установленной

системой, но не всегда. Существует ещё такая вещь, как отложенная ставка. Лот в данный момент стоит, допустим, тот же 1 золотой. Шаг подъёма стоимости лота тоже 1 золотой. То есть, если кто-то хочет сделать минимальную ставку, нужно ставить 2 золотых. Но вот только времени сидеть над ставкой и постоянно мониторить, что твою ставку кто-то перебил и перебивать его в ответ, у тебя нет. Поэтому ты можешь сразу поставить столько, на сколько ты готов раскошелиться за этот лот. Допустим, 50 золотых. И система сама будет перебивать чужие ставки плюс одним золотым до тех пор, пока ставки не превысят 50 золотых.

Выглядит это примерно так: стоимость лота в 1 золотой после вашей отложенной ставки станет 2 золотых. Кто-то перебил вашу ставку, поставив 3. Тогда система автоматически перебьёт чужую ставку, поставив 4 золотых. И так до тех пор, пока не кончится лимит в ваши поставленные 50.

Так вот, если уж я решил зарабатывать продажей вещей в этой игре себе на жизнь, то и к аукциону нужно подходить вполне профессионально. Частенько люди выкладывают лот, не поставив начальной стоимости, и она становится автоматически минимальной для данного лота. Вот такие лоты мне и нужно искать. Смысл в том, что грызня за эти лоты происходит лишь тогда, когда он подходит к концу. Обычно, секунд за пять до его окончания. Так вот, поставив отложен-

ную ставку, номиналом чуть ниже рыночной стоимости за секунду до конца торгов, можно очень хорошо выиграть на таком лоте.

Каждый, кто хочет выиграть этот лот, пытается до окончания торгов перебить чужую ставку, при этом купив как можно дешевле. Отложенная ставка за секунду до окончания торгов перебьёт любую ставку автоматически. В итоге получится, что если кто-то перебил вашу отложенную ставку, то вам за эти деньги эта вещь и не нужна, а если нет, то вы уже в профите. Вы купили вещь дешевле рыночной стоимости, а как показывает практика, то и гораздо дешевле.

Найдя такие лоты со сроком завершения в ближайшие два часа, я принялся ждать их окончания. Всего их было 9 штук: 8 лотов по 1 кусочку руды и 1 лот сразу на 5 кусков. Время до окончания этих лотов я провёл, изучая рынок. В итоге, через два часа, поставив отложенную ставку за секунду до окончания торгов, я выиграл пять лотов и, соответственно, 5 кусочков руды за 3 серебряных, 9 серебряных 50 медных, 4 серебряных 30 медных, 7 серебряных 60 медных, а первый лот умудрился купить вообще за 2 серебряных, в общей сложности сэконобив этим очень немало денег.

После чего, в хорошем расположении духа отправился обратно в кузницу. Ну, хоть как-то развеялся после своих мо-

нотонных кузнечных будней.

Глава 15

Красный камень совершенно не имел металлического блеска. Если бы я не знал, что только что сам переплавил этот металл из руды, то глядя на эти слитки, я был бы уверен, что передо мной обычные кирпичики из камня, просто не совсем обычного – светло-красного цвета.

Активировав свободного художника, я привычным движением выложил слиток на наковальню без предварительного разогрева и достал “Вгоняющего в ад”. Голову вдруг пронзила мысль, что будь я не в виртуальной кузнице, а в самой настоящей, в реальном мире, то без проблем смог бы сковать меч. Может, у меня и не выработалась мышечная память от махания молота в виртуальности, но опыта уже выше крыши.

После многих проковок и загибаний заготовки из красного камня и железа, я, как-то даже незаметно для себя, отрезился от всего. Если в прошлые разы пришлось долго настраиваться на подобный лад, то в этот раз всё получилось, как бы, само собой.

В голове сформировалось понимание, что же такого уникального добавить кинжалам. Да, именно кинжалам.

Совершенно не задумываясь, разделил заготовку на две части и при ударе молотом, стал вливать в получившиеся части немного своей маны. Как у меня это получилось, совершенно не понятно, ведь никакого заклинания я не использовал. А такого умения, как слив маны, просто не существует. Или, во всяком случае, лично у меня такого нет.

Но как бы там ни было, моя мана немного проседала после каждого удара, наполняя собой будущие кинжалы.

Сковав клинки, я отложил их, не закаливая, затем сковал рукояти из голубой стали и лишь после соединения лезвия и рукояти, закалил режущую кромку в масле.

Внимание! Вами создан уникальный набор! Кинжалы убийцы магов.

Умение “Свободный художник” повысилось на 1. Теперь даже при обычном использовании умения “кузнечное дело” шанс сотворить уникальную вещь составляет 0,3%.

Итого: 0,3%.

Известность повысилась на 100.

Итого: 3100

Уровень в “кузнечное дело” повысился на 2%.

Итого: 85%.

Получен опыт.

Умение “Свободный художник” закончило свое действие.

Прочитав системные сообщения, заглянул в свойства одного из кинжалов:

“Кинжал убийцы магов”

Износ 0/100

Урон: 25-40

Необходимый уровень: 60

Необходимо:

Ловкость 20

Сила 15

Живучесть 10

Вес 5

Свойства:

Ловкость +40

Сила +5

Интеллект +10

Критический удар +2%

Свойства набора:

Ловкость +25

Каждый удар кинжалом высасывает 2% маны из противника, передавая её владельцу.

Второй кинжал оказался идентичным первому. Ну что сказать? Получился отличный набор для отправки магов на тот свет. У кинжала хоть и ниже урон, зато время удара гораздо меньше, чем у того же меча, так что пока за то же время наносится один удар мечом, можно нанести 2-3 удара кинжалом. А если учесть, что их два, то маг очень быстро останется без маны. А маг без маны – мёртвый маг.

Уникальный наборчик у меня получился несколько специфическим, но интересным. Так что любопытно, за сколько его можно продать? Не откладывая дело в долгий ящик, написал в приват Барлону:

– Привет, банковский воротила.

Через пару минут пришел ответ:

– Ну, здравствуй, кузнечик.

– не смешно.

– Ну, ладно-ладно. Будущий великий кузнец *Hydrargyrum* (снимаю шляпу и присаживаюсь в книксен!)

– Я, кстати, как раз по этому поводу. Помнишь, ты просил шмотки через тебя продавать?

– Ну.

– Первую шмотку сделал. Вернее, небольшой наборчик. Вот и глянешь, какой я кузнечик.

– Даже наборчик? Хм, заинтриговал. Ты сейчас в Потугах?

– Ага.

– А до Туллы можешь добраться? Сам понимаешь, я бываю стесён в передвижениях. И так у меня прогулов выше крыши. Так что надолго отойти не могу. Скоро завершится крупная сделка. Чем чёрт не шутит, могут злостному нарушителю и пару процентов прибыли срезать. Ну нафиг! Не хочется, знаешь ли.

– Да без проблем. Жди, скоро буду.

– *Спасибо, жду.*

Добравшись до Туллы, я прогулялся до кланового замка Барлона, на подходе написав ему:

– *Выходи, подлый трус!*

В ответ пришло:

– *Давайте жить дружно! Выхожу.*

Через пару минут Барлон появился из кланового замка, и мы отошли немного в сторонку.

– Ну, показывай, что там на продажу?

Я достал кинжалы из инвентаря и протянул их другу. Поглядев в их свойства, Барлон поцокал языком:

– Да-а. Вижу, и правда, кузнец! – помолчал немного задумчиво и продолжил: – Ты хоть представляешь, сколько кузнецу нужно времени, чтобы начать время от времени лепить такие вещи?

Я прикинул, что докачаться до восьмидесяти процентов кузнечного дела, которые нужны для работы с красным кам-

нем, займет пару месяцев каждодневной работы. Это в идеальных условиях и при полном рабочем дне. Не у всех же есть легендарный молот, который ровно в два раза ускоряет процессковки, плюс максимум плюшек от бога кузнечного дела.

А если учесть, что целый день махать молотом могут далеко не все, дай Бог лишь половину дня, то выходит месяца четыре. Плюс необходимо добывать где-то руду. Ладно ещё, если покупать на аукционе, хоть и дело это не из самых дешёвых. А если ты не донатер и приходится добывать самому? Удвоим время. Итого: месяцев восемь. Накинем на всякий случай еще пару...

– Думаю, месяцев 10?

Барлон усмехнулся:

Больше года. А гораздо чаще больше двух.

– Какие медленные.

– Да нет, это ты у нас быстрый.

Барлон наигранно грустно закатил глаза.

– Прямо завидно. Я до восьмидесяти процентов торговли добрался только через год игры. Правда я и не думал, что тут работать буду, качался исключительно в свободное время. А ты раз, два и в дамках.

Я пожал плечами и развёл руки в стороны, мол “какой есть”.

– Ну так что, займёшься продажей?

Решил отвлечь я друга от его причитаний и притворно завистливых сверканий глазами.

– Да, конечно. Как продам, черкану. Спасибо. – Иван показал пальцем назад через плечо, – А сейчас прости, побежал обратно. Работа.

– Да, давай.

Барлон скрылся в клановом замке, а я отправился обратно в Потуги.

Мне нужно за неделю добить кузнечное дело до ста для того, чтобы уже, наконец можно было сделать что-нибудь легендарное. Можно, конечно, снова сковать чего-нибудь на продажу, но, честно говоря, просто руки чешутся сковать

именно легендарку. А для этого мне нужно практически не вылезать из кузницы. Опять... Тяжело вздохнув, я ускорил шаг.

В определенный момент я понял, что больше просто не могу видеть эту наковальню и молот. Хотя вру. Молот всё равно радовал глаз.

В общем, я убрал молот в инвентарь, скованный редкий щит из голубой стали положил в специально отведённый ящик для моих поделок, прошёл в свою комнату, лёг на кровать и нажал на выход из игры.

Сняв виртуальный шлем, я полежал немного, глядя в потолок. Мыслей в голове практически не было. Ватные, ленивые образы того, как я бью молотом по раскалённой заготовке, время от времени всплывали в моей голове, иногда замирая на миг, как будто выжигаясь на сетчатке.

Я тряхнул головой. Хватит! Мне просто необходимо развеяться. Сколько я уже в игре? Почти месяц, а за это время даже спортом не занимался толком.

Решено. Встав с кровати и справив естественные надоб-

ности, я собрал рюкзак и покинул душноватую квартиру. Замер на несколько секунд с ключом в дверном замке и вернулся обратно. Открыл настежь все окна, чтобы хорошо проветрилось, присел на стул, посмотрел в зеркало и уж тогда окончательно покинул своё жилище. Не верю я в приметы, но почему-то всегда смотрюсь в зеркало и “присаживаюсь на дорожку”, если пришлось вернуться, когда что-то забыл.

На улице небеса затянуло хмарью. Это осень вступала в свои права. Уже не посидеть на качелях, наслаждаясь тёплым вечерним ветерком. Но хоть дождь не накрапывал, и на этом спасибо.

Фитнес зал встретил меня улыбкой девушки на ресепшене. Симпатичная, и фигурка ничего. Ну, других сюда и не берут, всё-таки “лицо” клуба. Было бы странно, если бы клиентов фитнес клуба встречала полная девушка.

Поздоровавшись и совершив с ней нехитрый обмен: я ей свою карту члена клуба, а она мне ключ от раздевалки и чистое полотенце, я переоделся и вышел в общий зал.

Двадцать минут на велотренажере, чтобы размять мышцы да разогнать кровь, и я начал методично поднимать металлические тяжести, насыщая организм адреналином. Да уж, с непривычки завтра ходить, наверное, не смогу. Но, в прин-

ципе, когда ощущаешь остатки молочной кислоты в мышцах – то чувствуешь, что живёшь.

Всё утро я, как обычно, работал над раскалённым горном, как вдруг приятный ветерок сквозняка прошёлся по моим ногам от раскрытых окон в сторону двери. Опустив занесённый над заготовкой молот, я повернул голову.

– Пришёл проведать, – закрыв за собой дверь, в маленькую кузню зашёл Ульф, – как дела у тебя?

– Потихоньку. Еще немного, и уже добью кузнечное дело.

Ульф в задумчивости пожевал губы, смотря куда-то в пол:

– Ну что ж. Упорство – это хорошее качество, вот только не стоит забывать и об отдыхе, а то можно и перегореть. Хотя, – Ульф поднял на меня взгляд, – вижу, что тебе и впрямь немного осталось. Лучше будет тебе не мешать, а дать доделать начатое.

Учитель улыбнулся и стал разворачиваться в сторону двери, а я, кивнув, перевёл свой взгляд на заготовку из красного камня, но решил сначала кое-что уточнить у учителя:

– Кстати, хотел спросить.

– Слушаю.

Кузнец остановился в двери, не успев её за собой захлопнуть, и обернулся ко мне.

– Пока я не поднял кузнечное дело, я потратил просто тонны руды. А это очень даже немало денег, – потыкал я в красный камень на горне, – разве это не накладно? Наверное, мне стоит оплатить?

Ульф усмехнулся:

– Стоили-то они, конечно, не мало, но часть твоих поделок я переплавлял, часть продавал, а так как парень ты талантливый, даже в плюсе остался. Так что не волнуйся по этому поводу.

– Ну ты и жук! – восхитился я.

– На том и стоим! – улыбнулся в ответ Ульф, закрывая дверь.

Доделанный мною меч так и не поднял кузнечного дела.

"Свободный художник" обновился, а вот кузнечное мастерство зависло на девяносто четырёх процентах, и точка.

Прошлый день и всё нынешнее утро, что я провел в кузне, не смог поднять кузнечное дело ни на единичку. До работы с метеором остался ещё один процент, так что я использовал красный камень. Кроме редких вещей, что вышли из-под моих рук, вчера получился один уникальный щит. Но все мои усилия результата не дали. Этот процент всё никак не давался.

Ну что ж, как бы мне ни хотелось сковать легендарку сейчас, придётся лепить что-нибудь другое. Вернее, даже не что-нибудь другое, а вполне себе что-то определенное. Нужно использовать волос Локки и создать какую-нибудь "пушку", способную его завалить если что.

Да, я постоянно сижу в кузнице, наверное, потому этот мерзкий тип меня и не беспокоит, но ведь так будет не всегда. Сто процентов кузнечного дела на носу, а тогда придётся и покидать локации городов.

Я, кстати, две недели не использовал ледяную руку на боссах в инстансах. Понятно, что я хотел поскорее разобраться с кузнечным делом, но всё равно это не дело – профукивать возможности лёгкого поднятия уровней и лута. А вот с пуш-

кой против Локки я буду гораздо спокойнее чувствовать себя вне города, да и в инстансе. Кто знает, может, бог сможет пролезть и внутрь моего инста. А оставаться с ним тет-а-тет в глухой пещере без возможности хоть что-нибудь ему сделать мне совершенно не хочется.

В общем, как бы мне ни хотелось уже перейти на легендарный сет, придётся начало егоковки снова переносить на неделю.

Разочарованно вздохнув, я достал волос и скептически уставился на него. И что с тобой делать? А, к чёрту размышления, сделаю обычный кинжал, а волос вплету в обмотку рукояти. Божественный предмет всё равно получится из-за божественного материала, а уж под "Свободным художником" – и подавно.

Так что не буду ломать себе голову, а скую кинжал из красного камня, например. И ковать проще, чем меч, и спрятать легче, и попытаться быстро ударить Локки тоже сподручней.

Мысленно поплевав на руки, я достал руду красного камня. Кстати, нужно будет не забыть вернуть её потом Ульффу. Ведь этот кинжал пойдет не в ящик учителя для продажи, а будет создан сугубо для личного использования.

Мои руки работали практически автоматически, даже не отвлекая моих мыслей. За столько времени я стал фактически профессиональным автоматом по штамповке металлических изделий, так что даже несколько удивился, когда заметил, что кинжал уже практически готов. Блин, даже забыл использовать тот интуитивный режим, в который я каждый раз входил при использовании "Свободного художника". Ладно, последние штрихи, волос в обмотку, закалка... и кинжал готов!

Внимание! Вами создан божественный предмет! Божественный кинжал проклятья.

Умение "Свободный художник" повысилось на 1. Теперь даже при обычном использовании умения "кузнечное дело" шанс сотворить уникальную вещь составляет 0,4%.

Итого: 0,4%.

Известность повысилась на 100.

Итого: 3200

Уровень в "кузнечное дело" повысился на 5%.

Итого: 99%.

Получен опыт.

Умение “Свободный художник” закончило своё действие.

Так, что там по свойствам?

“Божественный кинжал проклятья”

Износ 0/3000

Урон 150 – 400.

Необходимый уровень: 50

Необходимо:

Сила 20

Ловкость 80

Живучесть 20

Свойства:

Сила +500

Ловкость +1500

Интуиция +200

Скорость атаки +40%

Шанс моментально уничтожить бога хитрости и коварства Локи +50%

Штраф:

При экипировке предмета “Божественный кинжал проклятья” любая внутренняя и внешняя физическая и магиче-

ская броня опускается до значения 0, здоровье становится равным 1 вне зависимости от любых характеристик персонажа и внешних усилений.

Не понял.

Да, режет кинжал замечательно, вот только как им орудовать, если, когда он в руках, я могу подохнуть от чиха любого, даже первоуровневого моба? Я уже молчу про самого Локки. Он меня и так с щелбана, наверное, спать отправит, а с таким ножом как бы я от его случайного вздоха не полетел на перерождение!

В общем, кинжал получился исключительно для убийства Локки, да и то – с натягом. Для других же целей он практически бесполезен. Ну, разве что против одиночного моба. Да и бить придётся так, чтобы тот, не дай бог, не успел ответить.

Вот что значит расслабиться вовремя ковки под "Свободным художником"...

Кинжал получился хоть и с припиской божественный в названии, вот только штраф перекрывает всю эту божественность. Да уж, по-хорошему, нужно сделать еще один кинжал из оставшегося волоска Локки, теперь уже ПО-НОРМАЛЬНОМУ, а не спустя рукава, потому что ходить в ожидании

Локки с этим кинжалом – это ходить по совсем уж тонкому льду.

Ладно, всё к чёрту. Потом буду думать обо всех этих кузнечных делах, слишком уж я сейчас морально измотан. Даже не расстроился толком после этого фейла, просто какая-то апатия вместо чувств. Нужно взять молот в руки и хорошенько отвести душу на мобах. Совместить приятное с полезным, так сказать. И ледяная рука будет в деле наконец-то после длительного простоя, и заодно встряхнусь немного. А то чувствую, что уже перегораю потихоньку. Прав был Ульф, надо развеяться.

Отыскав нужный мне инст, я без промедления телепортировался в необходимую локацию и, немного постояв перед выходом из города, ещё раз проверил наличие кинжала в инвентаре. Ну что ж, всё готово. Я вышел из города и, насвистывая популярную мелодию, бодро пошагал в нужную сторону.

Прямо перед пещерой инстанса собралась приличная толпа из игроков, что было несколько необычно, так как город был недалеко от подземелья. Обычно пати в таких случаях собирается в пределах города, а не перед самым входом.

Подойдя ближе, я поинтересовался происходящим у иг-

рока, который стоял с краю в шмотках мага с ником Artarius:

– Не подскажешь, что тут происходит?

Посмотрев в мою сторону, игрок ухмыльнулся и ответил.

– Тут НПС откуда-то взялся. Раздает лёгкие квесты с хорошей наградой. Вот народ и собрался немного опыта и серебра поднять.

– Ага, только что устроил небольшой турнирчик, победителю достался редкий квест, – влез в разговор гном, закованный в тёмную броню с киркой в руке и ником Uzul, – вот ждём, что снова придумает.

– Понял. Спасибо за информацию.

– Да не за что, – легко отмахнулся коротышка.

– Ты без пати? – Поинтересовался маг, – давай к нам! А то у нас как раз человека не хватает. Пока тут квесты выполняем, один завис и офнулся. Может, с инетом проблемы.

– Да, давай.

Цепко оглядев мою амуницию, гном поддержал и продол-

жил:

– Шмот у тебя вроде неплохой. Маги, хилер, танк... – при этом слове гном ткнул себя в грудь большим пальцем, – в наличии, так что подходишь. А то всем обратно до города топать, чтобы одного найти, не комильфо.

Uzul приглашает вас вступить в группу

Принять/Отказаться

– О, ожил!

Прервал наш разговор Artarius, показывая пальцем в сторону НПС. Мы все развернулись в его сторону.

– Ну так что? Вступаешь?

Не отставал гном.

На самом деле довольно интересно попробовать пройти инст не в одиночку, а в составе пати, используя лишь лук. Посмотреть на командную игру, так сказать, в деле. Ведь в будущем вполне возможно, что мне придётся выступать не в одиночку, а если к тому времени я вообще ни разу не попробую поиграть в пати, буду выглядеть полным нубом.

Принять.

– Да.

– Вот и хорошо, – улыбнулся коротышка, – Сразу как с заданиями от этого НПС покончим, погоним в инст.

На что я лишь кивнул.

Очередь до НПС продвигалась очень споро. Игрок подходил к этому... Николаю, разглядел я ник НПС, и через непродолжительное время убежал куда-то – выполнять задание.

Последним передо мной к НПС подошел гном и через пятнадцать секунд, крикнув: "Ха! Да легко!", унёсся выполнять своё задание.

НПС был одет как-то слишком нелепо. Ядовито-зеленые штаны, заправленные в коричневые ботинки. Тёмно-жёлтая жилетка и треугольная шляпа с высоким зеленым пером, торчащим из неё.

– О! Вот и нужный мне герой. Ты подходишь по всем параметрам! – воскликнул при виде меня Николай.

Затем сощурился и внимательно меня оглядел с ног до головы.

– Да, определённно. Думаю, только ты и сможешь справиться с этим заданием, тут даже турнир проводить не нужно. В моей пещере нужно подмести. Вот только думай сам, а то задание очень трудное. Уникальное.

– Чего трудного в том, чтобы подмести?

Искренне удивился я.

– Да так, – Николай отвёл взгляд, – можно кое-кого встретить. Ну так что, берёшься герой?

НПС встряхнул головой и подмигнул мне.

Внимание! Уникальное задание – подмести в месте силы Николая. Награда: 10000 опыта, 1 золотой, сюрприз от Николая.

Принять

Да/Нет

Честно говоря, какое-то странное задание, как и сам этот

Николай. Он собрал вокруг себя аж целую толпу игроков, у которых в глазах читалось заветное слово халява. Непонятный персонаж, неизвестно для чего придуманный. Ну да мало ли чего курили разработчики, впихивая его в игру. Однако у меня образовалась стойкая приязнь ко всем заданиям, в которых упоминается слово "уникальный". Так что я практически на автомате щелкнул на кнопку, соглашаясь с заданием.

Да.

– Куда идти-то? И где твоя пещера?

Глава 16

Николай непонятно улыбнулся:

– В мою пещеру можно попасть лишь только через мой личный портал.

НПС открыл справа от себя вытянутый овал прохода чёрного цвета – чуть выше меня высотой.

– Проходи, я вслед за тобой.

Постояв пару секунд, я всё же шагнул в портал и оказался

в небольшой пустой пещере, шириной метров в двадцать. Её стены и свод состояли из камня серого цвета.

Через несколько секунд после меня из отверстия портала вышел Николай и, сходу кивнув вперёд, сказал:

– Пошли, пошли.

– Куда?

Николай укоризненно на меня посмотрел и повторно кивнул в центр пещеры:

– Вперёд, куда же ещё?

Пожав плечами, я развернулся и пошёл, куда он показывал. Отпустив меня вперед на несколько шагов, Николай отправился вслед за мной.

Дойдя до центра, я развернулся в его сторону и с вопрошительным выражением лица развёл руки в стороны:

– И?

Николай немного похихикал и протянул мне швабру с совком, достав их из-за спины. Опять пожав плечами, я взял

хозяйственный инвентарь в руки и посмотрел свойства:

“Веник”

Износ 0/0

Урон 1 – 1

Необходимый уровень: 1

“Совок”

Износ 0/0

Урон 1 – 1

Необходимый уровень: 1

Да просто обычные совок и швабра. Вот только название швабры "веник" утвердило меня во мнении, что разработчики хорошо накурились, рисуя этого персонажа.

Николай отошел к провалу портала и уселся прямо на пол, скрестив ноги по-турецки, а я, оглядев пещеру, пошёл в дальний её конец и принялся подметать. Пыли, как ни странно, практически не было, но я всё равно добросовестно продолжал. Пройдя по стеночке вокруг пещеры, отступил на шаг и, начав подметать вторую воображаемую линию, до меня донеслись приглушенные похрюкивания Николая.

Я посмотрел в его сторону.

Поднеся кулак ко рту, тот отчаянно давился смехом.

Да уж, видать, разрабы ещё и выпили нехило так.

Постепенно и планомерно я продолжал подметать пещеру, искоса поглядывая на странного НПС, а Николай всё хихикал, а то и откровенно ржал, глядя на меня.

Менее чем через полчаса я закончил с уборкой помещения и, стоя в центре пещеры, тоскливо посмотрел на совок. Пыль лишь едва-едва покрывала дно. Никакой уборки тут и не требовалось.

Внимание! Уникальное задание – подмести в месте силы Николая выполнено. Награда: 10000 опыта, 1 золотой, сюрприз от Николая.

Новый уровень!

Ну что ж, действительно, халявный квест. За полчаса десять тысяч опыта и тысяча рублей. Теперь понятно, почему вокруг этого НПС собралась толпа.

Вот только с сюрпризом накладочка вышла, или неадекватное поведение Николая и есть сюрприз? Нужно уточнить:

– А что с сюрпризом?

Тело НПС ненадолго скрыла серая дымка, а когда развеялась, на его месте стоял мой старый знакомый и смотрел на меня глазами, наполненными злостью.

Над ним ярко горел ник:

Бог Локки

– А вот и сюрприз, – сухо произнёс бог и криво улыбнулся.

Твою ж на лево! Опять этот скунс нарисовался!

Первым делом в мои мысли ворвалось паническое “Что делать?”, но почти тут же я успокоился. Сюрприз, говоришь? Ну-ну! У меня для тебя тоже есть сюрприз!

Пока Локки ничего не успел предпринять, я быстро достал из инвентаря “Зов бога Сефлакса” и активировал его.

Через три долгие секунды в нескольких метрах от меня с громким хлопком появился Сефлакс со своим молотом в левой руке и со злой улыбкой посмотрел на Локки.

Однако буквально сразу же его взгляд прошёлся по пе-

щере, и место улыбки заняло сильнейшее удивление. Локки скопировал ухмылку Сефлакса и бог кузнечного дела закричал, уронив молот и схватившись за правую сторону живота. От боли бог кузнец не смог стоять на ногах и упал на одно колено.

Улыбка Локки стала ещё шире, он вытянул вперед раскрытую ладонь, и с неё сорвалась серая молния, попавшая в грудь его оппоненту. От удара молнией Сефлакс завалился навзничь и с шипением сквозь плотно сжатые зубы задрал голову назад, ударившись при этом затылком об пол.

Но Локки не останавливался и продолжал каждую секунду посылать серые молнии в своего врага, до тех пор, пока Сефлакс не перестал подавать признаки жизни.

На пару секунд пещера погрузилась в тишину, и потом от Сефлакса во все стороны с громким хлопком разошлась ударная волна, заставившая отступить меня на шаг и встряхнувшая все мои внутренности.

Внимание! Системное сообщение! Бог добычи руды и кузнечного дела Сефлакс повержен! Все умения, дарованные Сефлаксом обнуляются:

Ускорение добычи руды: -25%

Шанс найти редкую руду: -25%

Ускорение выплавки металла: -25%

Ускорение ковки металла: -25%

Шанс сковать редкую вещь: -25%

Стоимость снаряжения для добычи руды в магазинах: +25%

Стоимость снаряжения для ковки руды в магазинах: +25%

Я стоял и неверяще смотрел на тело Сефлакса. Что случилось? Как Локки смог убить его?

Мои размышления прервал сам Локки, вытянувший руку вперёд. Из района живота Сефлакса вынырнул кинжал и, пролетев по пещере, закончил свой путь в руке бога коварства. Тот посмотрел на него и удовлетворенно растянул губы в улыбке.

Я не выдержал:

– Как ты это сделал?

Локки перевёл взгляд на меня:

– Думаешь, я случайно обронил свои волосы тогда на поле? Наивный. Я обронил их для того, чтобы уничтожить Сефлакса, – Лицо Локки приобрело злобный вид, – и уни-

чтожил!

Секундочку. То есть этот говнюк мне специально волосы подкинул? Вот только при чём здесь Сефлакс?

– Откуда тогда ты знал, что я отнесу волосы ему?

– Ты был идеальным кандидатом для моего плана. Ты хотел от меня избавиться. А к кому ещё обращаться кузнецу, да ещё со столь уникальными талантами, как у тебя? Из моих волос в любом случае получился бы предмет довольно специфический. Лучше всего предназначенный для моего убийства. Даже не будь ты кузнецом, не стоит особого труда узнать, что сильнейшую ненависть ко мне испытывает именно Сефлакс. А значит, он даст лучшую цену за такую возможность. Рано или поздно ты бы отнёс мои волосы ему в обмен на что-нибудь для себя. Мне нужно было лишь немного подождать. И я дождался. Потом заманил тебя в место моей силы, ну а ты, в точном соответствии с моим планом, вызвал сюда Сефлакса. Я не могу почувствовать предметы, сделанные из моей плоти, но могу ими управлять. То, что у него такой предмет будет, я знал, – Бог покрутил кинжалом, которым убил Сефлакса. – И, кстати, – Локки гаденько улыбнулся. – Все преференции со смертью бога обнуляются.

– Это точно.

Я непроизвольно вздохнул, поминая утерянные бонусы.

– Чтобы управлять людьми, не обязательно, чтобы они об этом знали. Я дёргаю ниточку, марионетка делает шаг. Вы слишком слепы, чтобы заметить мои нити.

Обосрала – обтекай, не умеешь – впитывай. Да уж, макнули так макнули... А ведь не даром Локки – бог хитрости и коварства. Вот только я этот момент благополучно прошляпил. Так-то, Сашенька, век живи, век учись.

– Кстати, почему Сефлакс так тебя ненавидел?

– Я убил его дочь. Теперь убил и её отца. Но они, – Локки кивнул в сторону поверженного бога. – Уже в прошлом. Хочешь узнать, что ждёт тебя?

Меня аж передёрнуло от гаденькой улыбочки, которую продемонстрировал Локки, проговаривая свой вопрос.

– Пожалуй, что нет.

Видимо, я взбледнул с лица, так как улыбка бога стала ещё шире.

– Отсюда нельзя телепортироваться свитком, здесь есть лишь мой портал. Ты для меня и так, что блоха, а в месте моей силы тем более. Так что нам с тобой предстоит до-о-олгий разговор. У меня есть пара задумок, способных тебя сильно удивить. Кстати, чуть не забыл. Ты ведь, наверное, не все мои волосы отдал Сефлаксу? Скорее всего, решил подстраховаться и тоже слепил что-нибудь для моего убийства?

Локки протянул руку, и “Божественный кинжал проклятья”, вынырнув прямо из моего инвентаря, полетел в его сторону.

“Кинжал, вытянутая рука Локи” – мысли пронеслись в моей голове за долю секунды, и я рванул вслед за кинжалом, доставая из инвентаря свой молот. Бог хитрости и коварства лишь недоумённо дёрнул левой бровью, но увидев, что я не догоняю его кинжал, лишь ухмыльнулся.

Ну да, ты, видимо, решил, что я гонюсь за своим единственным шансом тебя прикончить, то есть за кинжалом.

Но нет, я гонюсь за другим.

Достав молот на бегу, я успел им размахнуться и в следующее мгновение, после того, как пальцы Локки обхватили рукоять кинжала, я с криком “Н-на!” пробил в вытянутую

ладонью вперед в защитном жесте вторую руку бога.

Её отбросило, как пушинку, и “вгоняющий в ад” пробил в грудь всё ещё улыбающемуся Локки.

Нанесено: 1 урон.

Выплюнув струю крови изо рта, бог улетел назад метра на четыре и впечатался в стену, по которой аккуратно сполз на пол, оставшись спиной прислонённым к стене.

Внимание! Системное сообщение! Бог хитрости и коварства Локки повержен! Все умения, дарованные Локи обнуляются.

Внимание! Вы получили достижение “Богоборец”. Вам удалось убить бога! Вы получаете небольшую часть его божественных способностей.

Сила +100

Ловкость +100

Выносливость +100

Интеллект +100

Интуиция +100

Бог Локи часто менял личину, представляя перед разумными в любом обличье, каком хотел.

Получена уникальная божественная способность:

“Перевозложение”.

Получен опыт.

Новый уровень!

Новый уровень!

Новый уровень!

Новый уровень!

Новый уровень!

Новый уровень!

Новый уровень!

Новый уровень!

Новый уровень!

Новый уровень!

Новый уровень!

Новый уровень!

Новый уровень!

Новый уровень!

Новый уровень!

Новый уровень!

Ну что ж, бог хитрости... похоже, ты перехитрил сам себя.

– К-как ты это сделал? – Локки неверующе смотрел на ладонь, на которую стекала струйка крови из его рта.

Я кивнул в сторону его левой руки, в которой он всё ещё держал кинжал. Тот медленно пере́вел взгляд и с непониманием на него уставился.

– Посмотри характеристики. Взяв его в руки, ты потерял всю имеющуюся броню, а жизнь упала до единицы.

Несколько мгновений Локки всматривался в кинжал, затем расхохотался:

– Ха-хахахх, кхх. – Заливистый смех бога прервал крова-

вый кашель. – Хорошая шутка. Но, хорошо смеется тот, кто смеётся последним. А последней, будет моя шутка.

Локки криво усмехнулся окровавленным ртом и всмотрелся в сторону моего молота.

– “Вгоняющий в ад”, значит? Что ж, это будет иронично.

После этих слов бог закатил глаза и встрепенул пространство такой же ударной волной, как после смерти Сефлакса.

Вот скотина! Не мог сразу подойнуть? Чёрт, что он там задумал? Но что бы это ни было, мне это заочно сильно не нравится.

Тела богов засветились белесым светом и стали растворяться поднимающимися вверх белыми искрами.

Меньше чем через минуту я остался в серой пещере в одиночку и, оглянувшись по сторонам, подошёл к тому, что осталось после Локки. Как ни странно, нож, который я сковал, не оказался в луте, а исчез в неизвестном направлении вместе с самим богом. Первым, что я поднял из небольшой кучки, оказалась стеклянная колбочка:

Кровь бога Локи

Божественный материал! Любая плоть бога имеет божественное начало. Предметы, изготовленные из плоти умершего бога, несут в себе частичку его былой мощи.

Да уж, иногда эти игровые условности прямо режут глаз. Ну, вот каким образом кровь только что умершего бога сама собралась в колбочку? И как, вообще, поживают добывающие классы, вроде охотников, если тела мобов растворяются в воздухе? Как им снимать шкуру и добывать внутренности, не проще и реалистичней было бы оставлять труп на месте?

Мысли текут сами по себе, а руки поднимают уже следующий трофей:

Желчный пузырь бога Локи

Божественный материал! Любая плоть бога имеет божественное начало. Предметы, изготовленные из плоти умершего бога, несут в себе частичку его былой мощи.

Действительно. Что ещё могло остаться после такой язвы, как Локки? Только желчный пузырь и мог...

Закончив с лутом от Локки, я подошел к тому, что осталось после Сефлакса.

Постояв над кучкой лута, сказал вслух:

– Ты уж прости, дружище, что заманил тебя в западню, но тут уж я ни в чём не виноват. Это всё происки нашего общего знакомого. – Я неопределённо помахал ладонью в воздухе. – Но можешь спать спокойно, я за тебя отомстил. И, кстати, не возражаешь, если гляну, что ты там после себя оставил? Ты мёртв, а мне, может, и пригодится.

Ответа, как и ожидалось, не последовало. Ну что ж, молчание – знак согласия.

В кучке лута оказались:

Кровь бога Сефлакса

Божественный материал! Любая плоть бога имеет божественное начало. Предметы, изготовленные из плоти умершего бога, несут в себе частичку его былой мощи.

Сердце бога Сефлакса

Божественный материал! Любая плоть бога имеет божественное начало. Предметы, изготовленные из плоти умершего бога, несут в себе частичку его былой мощи.

Странно, что после богов не осталось ничего из их экипировки. А ведь это самый лакомый кусочек. Наверное, вещи, носимые богами, превосходят по абилити любую леген-

дарку. И даже не понятно, то ли дроп не сработал, не хватило процентов, то есть просто не повезло, то ли с богов дроп в принципе невозможен. Нужно глянуть в гайды и посмотреть, какой шанс дропа с небожителей. Хотя сильно сомневаюсь, что в каких-либо гайдах указаны боги. Что-то я сомневаюсь, что до этого кто-то убивал богов.

Завершив сбор трофеев, я решил осмотреться повнимательнее в серой пещерке Локки. Вдруг у него тут ещё чего ценного завалилось? Хотя я и навёл тут недавно марафет, но стены пещеры стоит посмотреть повнимательней.

Мой хомяк, подозрительно молчавший, но теперь, видимо, отошедший от экстаза божественных плюшек, яро закивал головой: “Точно! Точно! Я бы тут сто пудово чего-нибудь приныкал. Ищите, Шура, тут золото”.

После того, как я в десятый раз прошёл всю пещеру вдоль и поперек, до моего хомяка, наконец, дошло, что тут, вообще, ничего нет, кроме пелены немного подёргивающегося портала. Пушистый мелкий зверь глотал рекой текущие слезы. Вот же мелкая жадина, только что таких плюшек отхватил, а ему всё мало! Ничего, пусть поплачет, а то совсем губу раскатал...

Локки, конечно, говорил, что телепортироваться свитком

отсюда невозможно, но проверить-то нужно.

Оглядев напоследок всю пещеру ещё раз и активировав свиток телепортации в Потуги, прочитал системное сообщение, что из этой локации прыгнуть не получится. Ну, придётся пользоваться порталом Локки. Хотя я и не доверяю ничему, что было сделано этим, теперь уже мёртвым, богом, но это, видимо, единственный путь покинуть это место.

Внезапно ко мне пришло приватное сообщение в пати-чат от Uzul'a:

– Наши задания выполнены автоматически без сдачи Николаю, оновременнo, блин, с системными сообщениями о смерти Локки и Сефлакса. Жесть какая-то творится. Они, походу, поубивали друг друга в бою. Впрочем, ладно, нас это не касается, мы всё закончили, уже у инста стоим. А ты где там? Всё ещё выполняешь задание что ли?

Я бы сказал, что даже перевыполнил. Написал в ответ:

– Вроде того.

– Тебе еще долго осталось? А то все уже в сборе, тебя одного ждём.

– Да нет. Квест я уже выполнил. Осталось только до инста добраться.

– А, ну мы тогда заходим. Давай быстрее там. Мы пока первый зал зачистим.

– Ок.

Подойдя к portalу, я коснулся рукой заметно сильнее задрожавшей при моем приближении пленки.

Окружающее на миг схлопнулось и разошлось в стороны совершенно другим пейзажем.

Я нашёл себя стоящим посреди огромной пещеры с необычайно высоким сводом, на первый взгляд метров в сто пятьдесят высотой. Камень пещеры слабо светил странным коричнево-красным светом, впрочем, основной свет давал широкий поток лавы в десяти метрах от меня. В самой пещере было жарковато. Или это от потока лавы так жаром несёт?

На том берегу в трещинах камня увлеченно копошились какие-то мелкие рогатые твари.

Я вызвал карту и глянул название местности, где я нахожусь. “Пещера Грогга”. Не то, отдалить масштаб. “Домен

Астарота”. Так...

Ещё отдалить масштаб. “Инферно”.

Какое-то время я просто стоял и непонимающе пялился в карту.

Похоже, этот гадкий бог успел после удара перенастроить свой портал. Теперь стало понятно, о чём говорил Локки перед смертью. Смысл слов про иронию, наверное, примерно, такой: “Пробив по рёбрам мне, ты вогнал этим молотом в ад сам себя”.

Ну-ка! Достав свиток телепортации в Потуги, я активировал его. Инферно, может, конечно, и интересно, но единственная мысль, мозолящая мой мозг в этот момент, была: “У меня и в Потугах дел выше крыши! Ты куда меня сунул, редиска?”

Внимание! Телепортация невозможна. Вы находитесь в другом мире.

Вот скотина...

Конец 1 книги.

2014 г.

Вторая книга серии <https://litnet.com/ru/book/legenda-2-inferno-b197989>

Друзья, не забывайте подписаться, чтобы не пропустить вторую книгу! Надеюсь, вам понравилась первая. Если да, то ставьте лайки, это приятно) Также можете прокомментировать, что понравилось, что нет. Указание на любые ошибки тоже приветствуется, книга требует еще огромного времени на вычитку и редактуру. Эх, как подумаю об этом, становится печально...)

P.S. Пасхалкой в книге была почта (Makeev_Legendagame@mail.ru), Единственный человек, который заметил, что указанный адрес настоящий, а не выдуманный и написал на эту почту, был "-ВогоV-". От меня "-ВогоV-" получил поздравления за догадливость и доступ ко всем черновикам на протяжении всей серии)

P.P.S. Николай наоборот – это йаЛОКИн