

СОВРЕМЕННЫЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ БОЕВИК

Дем МИХАЙЛОВ



ГОСПОДСТВО КЛАНОВ

Стремись к вершине любой ценой!

Дем Михайлов
Господство кланов
Серия «Мир Вальдиры»
Серия «Господство клана
Неспящих», книга 1

Текст предоставлен правообладателем
http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=28824360

Господство кланов:
ISBN 978-5-906017-85-7

Аннотация

Огромный мир, наполненный приключениями и древними тайнами, чудовищами, жаждущими твоей смерти. Мир, в котором каждый может добиться исполнения своих самых заветных желаний и стать кем угодно – удачливым в делах торговцем, мудрым отшельником, отважным воином или же боевым магом, которому подвластны разрушительные стихии. Но не следует ожидать, что твой путь к исполнению мечты будет легким и безоблачным. Путь к вершине очень долг, если ты вообще до нее дойдешь.

Содержание

Глава первая. Готов на все, чтобы остаться!	5
Неожиданное окончание игровой сессии	
Глава вторая. Предложение, от которого нельзя отказаться	30
Глава третья. Возвращение в Ясли. День первый	45
Глава четвертая. Возвращение в Ясли. День второй	74
Глава пятая. Ясли. День третий... и будь оно все проклято!	90
Глава шестая. Ясли. День четвертый. Следом за тайной	117
Глава седьмая. Зар'граад – приманка для акул. Ясли. День пятый. Все во имя клана!	173
Глава восьмая. Последний день в Яслях. Ночной турнир Грима Безутешного. Альгора – город, который не спит	231
Глава девятая. Трудные разговоры и сладкие обещания. Плосефонт – площадь чудаков. Росгард, злые свиньи и темный джедай	288
Глава десятая. Цеховые гильдии. Темная половина Грима Безутешного. Полцарства за коня! Прощай Альгора!	347
Глава одиннадцатая. Все на лесоповал! Путь к	381

Мшистым Холмам.

Дем Михайлов

Господство кланов

Глава первая. Готов на все, чтобы остаться! Неожиданное окончание игровой сессии

От яркой вспышки перед глазами я непроизвольно зажмурился, а когда вновь приоткрыл веки, то узрел медленно крутящийся радужный водоворот. Зло выдохнув, я вновь закрыл глаза, не дожидаясь пока к горлу подкатит тошнотворный прилив головокружения. Слишком медленный у меня канал, да и оборудование порядком устарело. Вот и приходится терпеть долгие несколько минут, пока сервер идентифицирует меня, проверит данные с медицинских датчиков и наложит матрицу.

Выждав еще одну минуту, я открыл глаза и с облегчением обнаружил, что уткнулся носом в неприглядную стену из обычного серого кирпича. Наконец-то. Я повел плечами, несколько раз сжал и разжал пальцы, потрянул головой.

Все в полном порядке.

С легким мелодичным звоном перед глазами возникла почти прозрачная надпись, с каждым мгновением наливавшаяся

яся белым цветом и становящаяся все контрастней:

Добро пожаловать!

Мир ВАЛЬДИРА приветствует вас!

Нас уже более семи миллионов...

Досадливо поморщившись, я закрыл уже набившее оскомину приветствие и, отшагнув от кирпичной стены, огляделся. Небольшая – три на три метра – клетушка, в противоположной стене виднелась обычная дощатая дверь с медной шарообразной ручкой. Низкий каменный потолок и ни малейших признаков окон. Стены абсолютно голые. Нет ни одной картины, гравюры или других каких либо близких сердцу мелочей. Так же обстояло дело и с мебелью – то есть никак.

В дальнем от двери углу лежала груда барахла, для приличия небрежно прикрытая рваным плащом. Там было самое необходимое – скудный запас неплохих зелий для восстановления маны и жизни, несколько специфических эликсиров для временного усиления некоторых характеристик, да небольшой набор запасного снаряжения и доспехов. Некоторое количество золотых монет и серебра лежало в городском банке, чей ближайший филиал находился на противоположной стороне городской площади. Все. Больше мне ничего и не требовалось для комфортной игры, а в личной комнате я появлялся крайне редко – при выходе или входе в игру.

К тому же, в последнее время мой игровой банковский счет только увеличивался, так что повода сокрушаться скуд-

ной обстановкой и малым количеством барахла в моей Личной Комнате абсолютно не было. Мой личный крохотный закуток, откуда я когда-то сделал свой первый шаг в безграничный мир Вальдиры. Давно это было... и скоро все закончится.

У меня самый низкий класс игрового аккаунта: «деревянный». Его еще презрительно называли «полено», а их обладателей «Буратино». Мне хватало, но все хорошее когда-нибудь подходит к концу. А чтобы не кончалось, надо вовремя отстегивать звонкую монету. Когда на игровом счете испарится последний цент, перед глазами полыхнет алая надпись «**БЛОК аккаунта**» и меня незамедлительно вышвырнет в реальный мир.

Пополнить счет я не мог. Не на что. В связи с внезапным банкротством моей фирмы и последующим увольнением всех работников, включая и меня, я остался без копейки денег. Да уж... вдвойне обидно. Считаю одновременно остался и без работы и без любимого хобби. Этаким двойной удар пришедшийся по моим самым уязвимым местам. Мне полагалась какая-то сумма включающая в себя полумесячную зарплату и социальный пакет, но получу я ее ой как нескоро – фирма-то банкрот. Начальник так и вовсе бесследно испарился в неизвестном направлении, по слухам, прихватив с собой все остатки личности. Сидит, наверное, сейчас в удобном шезлонге на берегу океана и наслаждается вкусом тропического коктейля... урод!

Глубоко вздохнув, я мгновение подумал, напряженно буравя взглядом манящую к себе дверь, за которой начинался мир невероятных приключений, роковых страстей и смертельных опасностей. Тянуло меня туда просто безудержно.

Но я удержал свой порыв и первым делом активировал интерфейс управления. Едва шевеля указательным пальцем быстро перетасовал несколько меню, нашел нужную опцию и вывел на висящий перед глазами «экран» таймер, бесстрастно отсчитывающий количество часов и минут оставшегося у меня игрового времени.

Цифры не воодушевляли:

12:17:46

12:17:45

12:17:44

Немного подумав, окрасил постоянно меняющиеся цифры в ярко-красный цвет, чтобы постоянно бросались в глаза и закрепил их в левом верхнем углу, так, чтобы скосив глаза, я мог постоянно видеть количество оставшегося у меня времени.

Мигнуло, перед моим взором высветилась надпись-предупреждение:

Доводим до Вашего сведения, что не скрытые детали интерфейса мешают подлинному погружению в волшебный мир Вальдиры.

Фыркнув, я закрыл предупреждение и не удержался от

горького смешка. Ага, мешает, не спорю. Вот только нет желания позориться перед другими игроками, если упущу момент и во время разговора меня внезапно «выкинет» из игры. Так что уж как-нибудь перебыюсь и без «подлинного погружения». Внезапным отключением электричества или сбоем связи с сервером отбрехаться не получится. Кокон имеет собственный, достаточно емкий источник питания, которого с лихвой хватит, чтобы закончить даже самый затяжной бой, завершить разговор или дойти до безопасной локации. И спокойно вжать «выход». А сбой связи... случаи крайне единичные. Игровые коконы связаны с главным сервером особой сетью, не имеющей отношения к глобальной сети интернет или местным провайдерам. И сбоят они невероятно редко.

Обычно я молчун и живому общению с игроками предпочитаю действие. А зачем лишний раз трепаться? Поговорить можно и в «реале». Вальдира меня в первую очередь привлекала именно приключениями, схватками с монстрами и изучением неизведанных территорий. Не зря же я выбрал класс рейнджера-стрелка.

Но сейчас я собирался именно разговаривать. За городские ворота ни ногой. Сегодня необходимо сделать все, что в моих силах, дабы наскрести денег на еще одну неделю абонентской платы для своего «деревянного» аккаунта. А для этого требовалось именно разговаривать – с торговцами, с воинами, ищущими качественное оружие, доспехи или юве-

лирку. В общем, надо попытаться продать за «реальные» бабки все то барахло, что пылится в углу моей комнаты. Если не получится проверить это дело сразу, то выставлю вещи на игровой аукцион, но там минимальный срок двадцать четыре часа, то есть сутки. Придется выходить из игры и отслеживать ход торгов с помощью обычного монитора.

Неделя. Именно столько времени я могу позволить себе пофилонить. Этаким небольшим отпуском перед поиском очередной работы. А почему нет? Живу я один. Холодильник в моей однокомнатной квартире забит до отказа дешевой, но сытной едой, интернет оплачен, равно как и квартплата еще на месяц. А сейчас все что я хотел, так это устроить себе крохотный праздник. Настоящее погружение в игру с минимальными выходами в реал и бесконечным потоком событий и приключений.

Можно, например, наведаться к Черному Кряжу и поохотиться на злых орков, благо уровень позволяет. Или отправиться в далекое путешествие к побережью южного моря и полюбоваться на уникальный закат, когда все два солнца одновременно погружаются в морскую пучину. Видевшие это зрелище счастливики говорят, что это самое настоящее чудо света. Если не тратиться на свитки перемещения, то дорога займет не больше пяти дней, в пути можно будет брать легкие задания от местных жителей... прямо таки настоящая мечта геймера...

В общем, будет, чем заняться на этой неделе. Если полу-

чится наскрести денег на оплату аккаунта.

Критическим взглядом оглядев свою крохотную клетушку, я в первый раз пожалел, что в свое время не вложил в обустройство Личной Комнаты ни гроша. Теперь мог бы продать всю обстановку какому-нибудь начинающему игроку за полцены. Но в мои относительно «денежные» времена игры, я предпочитал тратить золото на покупку усиливающих эликсиров, лучшей брони и оружия. Да еще и класс у меня был «чистым», господским, более подходящим для игроков нуворишей. Никакого ремесла я выучить не удосужился. А ведь предлагали мне НПС передать свои навыки – мог бы дровосеком заделаться или скажем рудокопом...

Ну не прельщало меня нудно махать киркой в шахте, надеясь наткнуться на золотой самородок или не огранённый драгоценный камень! И топором дровосека тоже махать не хотелось... вот и получил в итоге... Кто ж знал, что игра меня настолько затянет и превратится из обычной забавы в едва ли не самое главное занятие моей жизни...

Правда, от НПС или как мы их дружно называем «местных» навыки можно получить только начальные и даже при их наличии золото рекой не польется, отнюдь. Просто скажем, кирка будет ломаться реже, процент нахождения редких металлов возрастет на крохотную часть процента,... да и все в принципе. Чтобы добиться большего, навыки надо развивать денно и нощно. Махать топором или киркой от рассвета до заката. Нет, есть, конечно, фанаты этого дела.

Так называемые «Социалы». Предпочитают заниматься ремеслами, торговлей и всем подобным. Этим не надо ни хлеба, ни зрелищ, а вот за богатую жилу драгоценных металлов, пару тюков эльфийского шелка или мифриловую кирку с инкрустацией душу дьяволу продадут.

В голове мелькнула была мысль позвонить родителям по межгороду и попросить помочь блудному сыну финансами... но как мелькнула, так и исчезла. Не помогут. Только мать переволнуется, а отец начнет названивать каждый час, требуя, чтобы я немедленно вернулся в отчий дом, где он быстро устроит родную кровь (то есть меня) на достойную работу. Как там говорилось?... Мой папа самых строгих правил. Нет уж... я лучше сам как-нибудь.

Сделав один широкий шаг, я оказался на противоположной стороне комнаты и, вооружившись рюкзаком, принялся без разбора запихивать в него все подряд. Почему без разбора? А чтобы не заплакать от горя, видя, как в мешок отправляется с таким трудом найденный лук Серого Стрелка с очень даже неплохими характеристиками, прилегающий к нему колчан умеющий самостоятельно восстанавливать сломанные стрелы и прочие вещи, с каждой из которых была связана своя история. Жаба меня душила, попросту говоря.

Последним в мешок отправился набор глухо позвякивающих зелий. В комнате не осталось ничего кроме пыли. Я бы и ее собрать не погнушался, но ведь не купят...

Забросив ничуть не увеличившийся рюкзак на плечо – ма-

гия, а как же еще – я шагнул к двери, машинально взглянув на неумолимо тикающий таймер.

12:09:11

12:09:10

Надо поторопиться.

Дверь мягко щелкнула, закрываясь, а я абсолютно неслышным шагом двинулся дальше. Тихая походка настоящего следопыта. Это в реале я топал как настоящий слон, а здесь, в Вальдире, был бесшумным призраком и идеальным разведчиком. Самые крутые игроки со схожим классом персонажа и прокачанными умениями, могут танцевать вприпрыжку на битом стекле и ни один осколок даже не звякнет.

Переживать за незапертую дверь я не стал – кроме меня ее не открыть никому. Другой игрок может попасть в мою Личную комнату только с моего на то позволения. Да и смысл переживать за абсолютно пустую комнату?

Слетев по лестнице на первый этаж, я оказался в просторном холле с обшитыми дубовыми панелями стенами, в дальней стороне которого виднелись широко распахнутые двери ведущие на улицу.

Стены холла украшены картинами и гобеленами, изображающие сцены охоты и боевых схваток с чудовищами. Все сцены полностью списаны с реальных событий и отражали достижения и подвиги, совершенные игроками, о чем гласили начищенные до блеска медные таблички под каждой картиной. Начищенные, между прочим, вручную – «местными»

работниками, старательно следящими за чистотой и порядком. Достижения были разные и не обязательно боевыми.

«Сэр Ланселот в одиночку сражается с красным драконом!» – на картине невероятно широкоплечий воин в металлических доспехах со вскинутым над головой мечом бесстрашно кидается на извергающую пламя чешуйчатую и шипастую тварь. Осталось только узнать, чем кончилось это сражение. Я, между прочим, тоже могу напасть на красного дракона в одиночку – дурости хватит с запасом. Но вот чем кончится такая битва? Завтраком для дракона?

«Хитрый Твен заключает первую в истории Вальдиры сто-тысячную сделку!» – толстощекий пузан хитро улыбается стоя позади заваленного золотом прилавка. Игрок выбравший для себя стезю торговца. Вот уж кому точно не надо заботиться об абонентской плате, ... но ведь скучно же! Хотя... каждому свое, как говорится. Может это его призвание.

«Создание самого первого клана в мире Вальдиры!» – на небольшой замковой площади кругом стоят десять игроков самого различного класса и, протянув руки перед собой, произносят клятву верности. Кстати это клан Архитекторов, один из самых могущественных в игре.

«Тихоня Кракен убивает предводителя войска орков одной единственной стрелой!» – опустившийся на одно колено стрелок прильнул к чудовищно огромному арбалету и готовится спустить тетиву. Да уж, перед этой картиной я провел долгое время, пуская слюну от зависти к более удачливому

игроку, попавшему в исторические анналы Вальдиры. Хотя, с таким вот арбалетом напичканным усиливающими рунами я бы тоже завалил орка с одного выстрела и с любого расстояния... ну, наверное, завалил бы... да и не любил я арбалеты, предпочитая пользоваться луками. А ник так вообще! Что еще за «тихий» Кракен?! Хромает фантазия, брат, хромает!

Что тут еще?

О, а это совсем-совсем «старая» картина, висит здесь очень давно.

«Ихтиандр Галезийский достигает дна Квантонского провала» – на практически черном фоне океанической воды смутно виднеется напряженная фигурка пловца висящего вниз головой и касающегося каменного дна самыми кончиками пальцев. Если мне не изменяет память, глубина Квантонского провала больше семнадцати тысяч метров. В реале на такую глубину не нырнешь. Только в Вальдире и только если играешь за подводную расу. Иначе раздавит в лепешку. Кстати, по слухам, Ихтиандр дна-то достиг, а вот обратно вернуться не сумел – схавали рекордсмена на обратном пути. Глубоководные чудовища обладают гигантскими размерами и всегда голодны. Мда...

Картины повсюду. Начиная от уровня груди и поднимаясь к самому потолку. Первый построенный клановый замок, первый игрок заработавший состояние в миллион золотых монет – и опять достижение получено игроком Хитрый Твен. Вот ведь барыга ушлый...

Мельком пройдясь взглядом по картинам, я заторопился к двери, мимоходом кивнув стоящей за полукруглой стойкой девушке, в ответ на ее пожелание доброго утра. Не игрок – НПС управляемый искусственным интеллектом со способностью к самообучению. Фишка игры, придающая Вальдире еще больше достоверности и обаяния.

– Пусть вам сегодня улыбнется удача, господин Крашшот! – добавила девушка мне в след с едва заметными нотками грусти в голосе. Произнесла безукоризненно вежливо и с легкой печалью в голосе.

Скучно ей здесь, бедняге. Словом перекинуться не с кем. Игроки вечно куда-то спешат по своим делам и лишь изредка у девушки появляется возможность перекинуться парой слов с кем либо.

Впрочем, не совсем скучает – краем глаза я зацепил дешевое ожерелье из голубых бусин на шее девушки. «Местные» обычного ранга не носят ювелирных украшений – так задумано специально. Но любой игрок может подарить НПС кольцо, бусы или же цепочку. Если украшение на шею, то значит что у этой, несомненно, красивой девушки созданной руками талантливого дизайнера есть поклонник из игроков, изредка навещающий ее. И не только ради разговоров на пустые темы.

Статус игры говорит сам за себя – твердое «18+», подросткам и детям «погружение» категорически воспрещено. При желании можно даже жениться или выйти замуж, ку-

пить домик с садиком и наслаждаться всеми прелестями тихой семейной жизни. Ну или бурными семейными скандалами – тут уж каждый выбирает избранниц или избранников на свой личный вкус. Многие игроки так поступают. Приятно, когда по возвращению с ратных подвигов, прямо на пороге уютной семейной обители тебя с искренней радостью встречает красавица жена.

Торговая площадь встретила меня оглушающим гамом. Здесь всегда толпилось несколько сотен игроков, из которых половину составляли торговцы, желающие подороже загнать найденные на просторах Вальдиры или созданные собственными руками вещи. Остальные желали приобрести эти самые вещи, но как можно подешевле. Каждая сторона торговалась с остервенением и крайне громко. Когда я попал сюда в первый раз, то не сразу смог вычленить из общего шума отдельные слова. Теперь же все было куда проще. Привык. И к дико громким торговым призывам, и к колышущейся толпе, и к шныряющим повсюду воришкам.

– Продаю кольца с полудрагоценными камнями! Дают осязаемый плюс на ману! Осталось только две штуки! От десятого уровня!

– Рубашки! Льняные рубашки! Всего одна серебрушка за пару великолепных рубашек!

– Панцири гигантских крабов! Как целиком, так и толченые в порошок! Лучшее приобретение для алхимиков!

– Горячая еда! Горячая еда!

– Продаю все барахло с себя! На двадцатый уровень! Приценивайтесь!

– Все для освещения! Светляки! Головные магические лампы! Святящиеся ожерелья и поясные ремни! Осталось два стояночных столба с упрощенной активацией! Один заряжен дэйлайтом, другой обычным! Цены приемлемые! Договоримся!

Столбы это стационарные осветители, больше всего похожие на... на столбы. Отсюда и название. Как еще назвать ярко светящуюся штуковину цилиндрической формы и высотой в полтора метра? Вот игроки и окрестили. Коротко и ясно – для тех, кто посвящен в игровой жаргон Вальдиры. Дэйлайт – солнечный свет. Великолепно защищает от боящихся дневного света созданий и освещает неплохо. Светляки тоже из разряда светильников. Похоже, этот игрок специализировался на изготовлении и продаже осветительного снаряжения.

– Чиню доспехи и оружие бесплатно! Абсолютно бесплатно! За результат не ручаюсь!

– Деревянные заговоренные фляги! Повышенная вместимость! Купи и не пожалеешь!

– Шкуры! Заячьи шкуры очень дешево! Если кому надо – есть и заячьи глаза! Семнадцать штук!

– Продам восемь посеребренных пуговиц! Портные налетайте, покупайте, товар штучный! Красивый!

Покупатели предпочитали прогуливаться молча, с на-

пускным равнодушием посматривая по сторонам и подолгу роясь в предложенных товарах. Стихийный рынок возник здесь не случайно – рядом был фонтан с чистой водой, откуда не возбранялось пить и наполнять фляги, неподалеку возвышалась гостиница, а в двадцати шагах отсюда находился аукцион, где любой игрок за небольшой процент мог выставить на продажу имеющиеся у него редкие предметы. Туда я и пошел, не обращая внимания на собравшийся народ и на восхищенные вздохи новичков, завистливо провожающих меня глазами.

Перед аукционом в воздухе висела полупрозрачная пелена и чтобы попасть внутрь, надо было пройти сквозь нее. Что я и сделал. Шаг вперед, пелена на миг сгустилась, внимательно изучая меня и тут же рассеялась, давая разрешение пройти. Магический полог не позволяющий торговать на аукционе игрокам меньше пятнадцатого уровня и мгновенно возвращающий малышей обратно на площадь, с легким шлепком в спину и тихим шепотом «подрасти».

Подниматься по широким гранитным ступеням и заходить внутрь здания я не стал, круто свернув налево, где рядом со стеной торчало не меньше десяти-пятнадцати игроков самых различных классов и рас.

Именно эти вот говорливые ребята всех цветов и оттенков и были моей целью. Неофициальный «черный» аукцион. Денег я здесь выручить смогу куда меньше, но зато сразу. Если хочешь скинуть с рук товар побыстрее и не за золото, а за

реальные деньги, то тебе прямая дорога сюда.

Скупщики поражали разнообразием в своих рядах. Эльфы, гномы, люди, друу, полуорки и даже ахилоты, которых я и вовсе не ожидал здесь увидеть. Впрочем, ахилот был только один и, учитывая, что он жабродышащий, чувствовал себя на удивление прекрасно. Еще бы не прекрасно, с таким-то аквариумом! Прямо на брусчатке площади колыхался огромный, кажущийся крайне непрочным пузырь морской воды, внутри которого вяло бултыхался игрок-ахилот. Да уж, подводные существа не частые гости в этом городе, расположенном если и не прямо в жаркой пустыне, то на самом ее краю.

Помню сильно удивился, когда узнал, что в мире Вальдиры существует чисто «подводная» раса игроков. И что под морской толщей есть самые настоящие подводные города, деревни, пещеры и, конечно же, монстры. Но, несмотря на обуревавшее меня любопытство, ахилотом я стать не захотел, хоть у них и есть немалое количество доступных классов. Не мое это. К тому же предпочитаю твердо стоять на ногах, а не находиться большую часть игрового процесса во взвешенном состоянии. Там же считай царство невесомости.

Не успел я открыть рот, как ко мне шагнул рослый полуорк и, кивнув на мой рюкзак гортанно рыкнул:

– Есть что? Продаешь?

– Продаю – согласился я, без опасения снимая рюкзак с плеча – Но дешево не отдам! Товар штучный! Почти рари-

тетный!

Полуорк презрительно хмыкнул и было с чего – упакован клыкастый воин был нехило. Мягко светящаяся серебряная кираса испещрена затейливыми узорами рун, такие же наплечники, наручи и поножи. Цельный комплект, что дает еще больше бонусов к характеристикам! Под доспехами виднеется рубаша из черного шелка, руки закрыты латными перчатками, но уверен, что ни один палец не остался без магического кольца, а на шее висит пара защитных амулетов. Про цельнометаллические сапоги уже молчу. От его фигуры буквально исходило веяние могучей магии, которой была пропитана каждая деталь одежды. Такого перца не каждый завалит... хотя я мог бы попытаться, если бой произойдет на сильно пересеченной местности...

Убедившись, что произвел достойное впечатление, скупщик лениво буркнул:

– Золото или реал?

– Реальные бабки! – поспешно выпалил я, раскрывая рюкзак – Золото не нужно.

И тут же мысленно выматерил себя, заметив как довольно блеснули глаза полуорка, понявшего, что я отчаянно нуждаюсь в деньгах. Лопух я! Не умею разыгрывать напускное безразличие.

Небрежным движением выхватив у меня из рук рюкзак, воин деловито принялся в нем копать, изредка неопределенно похрюкивая и цыкая клыком. Изучение моих с таким

трудом накопленных сокровищ много времени не заняло и, практически мгновенно, я услышал ответ:

– Полтинник за все вместе с рюкзаком. Максимум еще пятерку накину. Это в баксах.

– Да ты что... – потерянно выдавил из себя – На аукционе я втрое больше за все выручу. Давай хотя бы до сотни. Все вещи в идеальном состоянии, даже ремонт не требуется.

– Не выручишь – мотнул черными патлами полуорк – Однозначно. Максимум что ты получишь с аукциона – семьдесят пять-восемьдесят баксов. Не больше. Сам посуди – у тебя здесь только голая база, рун нет, раритетных вещей нет, сетовых вещей нет. Все твое барахло прямиком отправится к растущим рекрутам, которые его радостно доломают своими кривыми ручонками.

– К кому?

– Да какая разница! – уже с досадой рыкнул воин – В общем, особо ценного ничего нет. Разве что только лук и пара метательных кинжалов что-то дельное представляют. Остальное я до кучи взял и только потому, что «прочка» целая. В общем, пятьдесят пять баксов прямо сейчас могу тебе закинуть, только номер счета дай. Не веришь мне – пораспрашивай остальных, мне все равно.

Подумав, я лишь уныло махнул рукой, соглашаясь на предложенную цену. Врать полуорку смысла не было. В рюкзаке и правда, не было ничего уникального. Просто качественный шмот и оружие.

– Вот и ладушки – прорычал полуорк, показав в оскале внушительный набор клыков – Кстати... тот лук, что у тебя за спиной болтается... за двадцатку возьму не глядя. Если отдашь свой пояс вместе с оружием – еще червонец. Что скажешь?

– Мой лук? – выдохнул я, покосившись на торчащее над плечом оружие – Ты что... пояс еще ладно...

– Решать тебе. Мое дело предложить.

– А к черту! – буркнул я, решительно снимая перевязь с луком и передавая ее торговцу – Забирай!

– Что, не хватает денег на «недельную дозу?» – чуть насмешливо прищурился воин, забирая у меня оружие и пихая в рюкзак.

– Угадал – мрачно ответил я, сдирая с талии пояс (добавляющий немало ловкости и до кучи дающий пятипроцентный бонус к скрытности). Мечта, а не пояс. И вот сейчас я с ним расстаюсь... за жалкий червонец баксов. А что делать? Оставить пояс себе и гордо выйти из игры?

– Номер счета назови. Или номер электронного кошелька. На твой выбор.

– Номер кошелька – ответил я и наизусть оттарабанил номер.

– Жди – буркнул полуорк и прикрыл серо-зеленые веки, погрузившись в себя.

Через несколько минут на меня вновь уставился взор темных янтарных глаз:

– Готово. Вся сумма у тебя. Если еще что-нибудь нормальное появится, сразу стучи ко мне в приват. Я здесь почти сутками. Ник: Серый Вепрь. Запомнил?

– Запомнил – кивнул я и тут же задал вопрос – Слушай, а как ты бабки перекинуть сумел? Ты же из игры даже не выходил...

– Зачем? А... ты из славного рода Буратино, кажись. У тебя «деревянный» акк, да?

– Ну.

– Вот и ну. Выбранный аккаунт решает все. Ладно, удачи. Если что – заходи.

Кивнув на прощание, Серый Вепрь неторопливо удалился прочь, небрежно помахивая моим рюкзаком. Что ж, я остался без оружия и запаса снаряжения, зато на моем счету появились восемьдесят пять баксов. Если конечно этот полурок торговец ничего не напутал и не решил меня кинуть.

Выйдя за пределы магической пелены, я опустился на нагретую солнцем скамью рядом с выстреливающим десятки водных струй фонтаном и поспешно вышел из игры. Легкое мерцание, вспышка и перед моими глазами вновь мелькает радужный водоворот. А затем наступает темнота.

Содрав с головы шлем, я откинул полупрозрачную крышку кокона и, не вставая, подтянул к себе установленный на подвижный кронштейн монитор компьютера. Интернет и так был включен и зайти в свою электронную систему платежей много времени не составило.

Вепрь не соврал. На мой счет пришел перевод суммой в восемьдесят пять долларов и один цент ровно. Один цент! Юморист доморощенный! Просто оборжаться! От щедрот добавил. Учитывая уже имеющиеся на счету семнадцать баксов, я стал гордым обладателем ста двух долларов – один цент я гордо проигнорировал.

Абонентская плата уровня самого дешевого «деревянно-го» аккаунта стоила ровно шестьдесят пять баксов. Удовольствие не из дешевых. В принципе, своего я добился – могу прямо сейчас проплатить еще за неделю. Целых семь дней, ничем не омраченного счастья в мире Вальдиры. Черт... любимый лук можно было и не продавать, тут я погорячился. Но... на тот момент в голову вкралась подлая мыслишка – если найти еще каких-то несчастных двадцать три доллара, то я смогу оплатить целых две недели игры. Две недели! Продуктов в холодильнике должно хватить... заманчиво. Брать в долг не хотелось, но мне много и не надо. Но где взять недостающую сумму?

Родственники отпадают однозначно. Соседи – то же самое. Да и отношения у меня с ними далеко не безоблачные, если не считать жильца первого этажа Василия, трудягу с золотыми руками и бывшего тяжелоатлета. Правда это было до того как его бросила жена и он стал регулярно выпивать, а его золотые руки превратились в дрожащие клешни алкоголика... Он скорее у меня сам в долг попросит, едва завидит мою физиономию. Отпадает...

Так...

Пошевелив мозгами еще пару минут, я все заставил себя подняться с эластичного ложа кокона и добраться до приставленной к односпальной кровати тумбочки, где я хранил коробку из-под обуви, набитую разрозненными кусочками бумаги, замусоленными визитками и прочим подобным мусором. Вывалив все содержимое на не застеленную постель, я порылся в бумажной гряде и наконец, выудил обрывок бумаги с косо написанным цифрами мобильного телефона и коротким именем Гоша.

Гоша жил в элитной двенадцатиэтажной высотке напротив, всегда обладал деньгами и самое главное – он тоже был игроком Вальдиры. Не просто игроком – опытным «геймером» экстра класса. Его донельзя прокачанный персонаж с дорожным шмотом был круче моего раза так в три. К тому же Гоша был не последним лицом в одном раскрученном боевом клане, обладающим собственным замком, землями и даже деревнями. Этот человек должен меня понять. Мы с ним одного возраста – обоим по двадцать четыре года и даже пару раз вместе выпивали. Хотя друзьями не были – слишком уж разный круг интересов, да и социальный статус у него гораздо выше.

Подтянув к себе телефон, я торопливо набрал номер, молясь, чтобы Гоша был дома. В принципе должен – время вечернее, он человек женатый.

Через три гудка послышался щелчок и в трубке раздался

недовольный голос Гоши:

– Да?

Есть!

– Гош, привет! Это Рос. Ну, Ростислав.

– А! Привет, Рос. Слушай, я сейчас немного занят, можешь позже позвонить? Я уже «нырять» собрался.

– Да я быстро, Гош! – поспешно выпалил я – Слушай... тут такое дело... не займешь мне чуток баксов? Мне всего-то двадцать восемь долларов надо. Ну или двадцать семь долларов и девяносто девять центов.

– Как-как? Двадцать семь девяносто девять? – хохотнул Гоша – Ну ты даешь, брат. А что именно столько?

– На двухнедельную абонентку не хватает – признался я – Моя фирма того... накрылась медным тазом. Шей умотал в неизвестном направлении, забыв заплатить по счетам. Так что я пока безработный.

– Да не проблема. Тебе налом или электронкой скинуть?

– Электронкой даже лучше – обрадованно заявил я – Спасибо, Гоша! Я через месяц все отдам!

– Не к спеху – солидно отозвался собеседник – Ладно, сейчас скину. Номер кошелька давай. Я как раз за компом сижу.

Во второй раз за полчаса протараторив номер кошелька, я замолк, одновременно прислушиваясь к шелесту в телефонной трубке и к стоящему за спиной компьютеру. Сейчас раздастся радостный звон, оповещающий меня о приходе двадцати восьми долларов. Еще через пару минут я отправлю

всю сумму на свой аккаунт, а затем здравствуй любимая игра!

Звона от компьютера так и не дождался, а в трубке вновь послышался голос Гоши, только на этот раз я отчетливо слышал в нем определенную задумчивость.

– Слушай, Рос... у тебя со временем сейчас как?

– В смысле?

– Время, говорю, сейчас у тебя есть свободное? Где-то сейчас?

– Есть – удивленно подтвердил я – Я же безработный. Просто я тоже «нырнуть» хотел.

– Успеешь еще – уверил меня Гоша – Давай тогда ко мне. На входе скажешь, что к Гоше по приглашению и охрана тебя до самой двери проводит. Только в темпе, лады? Одна нога здесь, другая там.

– Лады... Гош, а что там с моими долларами? Если свободных нет, то может хоть десятку займешь, а?

– Рос, не пыли! Давай говорю ко мне! Поговорить надо! Идешь?

– Иду! Через пять минут буду – в трубке раздались короткие гудки отбоя.

Я задумчиво почесал в затылке, а затем направился к двери, по пути прихватив из встроенного в стену шкафа легкую спортивную куртку. С моими мятыми трениками и некогда белой майкой будет самое то.

Интересно, о чем это Гоша вот так вдруг решил со мной

поговорить?

Черт, а у меня там таймер тикает... надо бы поторопиться.

Глава вторая. Предложение, от которого нельзя отказаться

Охрану мой внешний вид явно не впечатлил, но вслух ни один из двух сидящих в вестибюле крепышей по этому поводу ничего не произнес. Меня бесстрастно выслушали, а затем предельно корректно доставили до искомой двери, сдав с рук на руки вынырнувшему из квартиры Гоше.

С нашей последней встречи – месяца два назад – Гоша, кажется, стал еще массивней. Предплечья так и выпирали под свободной футболкой последнего размера, а про бугры плеч и говорить ничего не хотелось. Как он все успевает? Работа, жена, качалка, да еще и активная жизнь в Вальдире... Я бы уже хоть что-нибудь из перечисленного списка давным-давно бы забросил. Впрочем, я так и сделал – работы у меня нет и пока не предвидится, а спорт... вспомнить бы что значит это загадочное слово.

– Здорово – буркнул Гоша охраннику и, ухватив меня за плечо, втолкнул в свою квартиру... хотя, наверное, лучше назвать эти хоромы апартаментами класса люкс. Богато живет, заключил я, окинув взглядом роскошную обстановку холла.

Дверь щелкнула замком, а меня повлекли дальше, все дальше и дальше вглубь казалось бы не собирающейся за-

канчиваться квартиры. Остановились мы лишь в небольшой угловой комнате, явно служившей рабочим кабинетом.

Здесь же стоял мощный даже на вид компьютер, рядом высился игровой кокон Вальдиры, от которого к стене отходил толстый пук проводов толщиной с мое запястье, который все игроки ласково называли не иначе как «пуповина». Все верно, предназначение у них примерно одинаковое. Внутри этой «пуповины» энергопитание от общей электросети, отвод к аккумулятору на случае если вырубится электричество в доме и, конечно же, сетевой кабель для прямого соединения с игровым сервером Вальдиры, плюс еще что-то. Самая настоящая пуповина. Игрок это младенец или эмбрион, кокон с мягким ложем заменяет собой материнское чрево, а Вальдира успешно выступает в роли матери.

Меня впихнули в кожаное кресло, втиснули в руку граненый стакан до краев наполненный чистым виски и все это Гоша успел сделать за две ничтожные минуты. Кажется, я начинал понимать, как ему все удастся успевать и совмещать. Приди он в гости ко мне, мы бы до сих пор толкались в прихожей.

– Давай – Гоша звякнул своим стаканом о мой и опустился в кресло напротив – За нас!

– Ага... – кивнул я, поднося стакан к губам – За нас.

– А теперь к делу. Значит, ты теперь безработный.

– Верно. Фирма круглый банкрот.

– Очень хорошо.

– Чего хорошего-то? – не понял я беспричинной радости Гоши – Чему радоваться?

– Тому, что у тебя теперь куча свободного времени, которое можно потратить с толком и при этом заработать себе на пиво. Ну и квартплату заплатишь.

– Гош, ты что, работу мне предлагаешь? – удивленно поднял я брови – Я же...

– Да плевать, кто ты по профессии! – оборвал меня крепкош – Да, можно сказать и так – у меня есть для тебя работа. Причем такая, о какой ты даже не мечтал. Я хочу, чтобы ты «нырнул» в Вальдиру и не вылезал оттуда как можно дольше. Как тебе?

– Не понял...

– Чего ты не понял? – Гоша явно терял терпение и начинал сомневаться в моей способности здраво мыслить.

– Я и так играю так часто, как только могу. За что платить?

– Теперь, играть ты будешь по моим правилам – довольно ослабил Гоша и сделал очередной глоток неразбавленного виски.

Может он пьян? По виду вроде не скажешь...

– Если согласишься, конечно – добавил Гоша – Ну, что надумал?

– Гош! Да погоди ты со своим «что надумал, что надумал»! – не выдержал я такого напора и в свою очередь приложился к стакану. В голове приятно зашумело – Толком объясни, что ты хочешь. Ты сам себя вообще со стороны слы-

шишь? Бред какой-то!

– Мда... – чуть подумав, согласился собеседник – Тут ты прав. Ладно, короче, разъясню подробно по пунктам, а ты сидишь и слушаешь. Да?

Я молча кивнул и Гоша продолжил:

– Первое: я оплачиваю тебе двухмесячный аккаунт Вальдиры самого высшего, алмазного класса. Работа тоже на два месяца, плюс минус пару недель. Тихо, Рос! Просто слушай!

Я с трудом прикрыл отвалившуюся челюсть и мотнул головой – слушаю мол. Гоша определенно бредил...

– Второе: я подкидываю тебе денег на личные расходы. Хавка там, выпивка, оплата за хату и прочие мелочи жизни. Короче говоря – плачу тебе зарплату. Скажем... полторы штуки баксов в месяц. Если согласишься на мое предложение – часть денег заплачу прямо сейчас.

Убедившись, что я превратился в безмолвную мумию, Гоша продолжил:

– Это были бонусы. Теперь третье: как я и сказал, играешь по моим правилам. Точнее говоря, твоя задача будет состоять в том, чтобы помочь одному игроку добиться успеха в двух определенных задачах.

– Э-э-э...

– Чего ты не понял?

– Гош, ты представляешь себе, сколько бабок стоит алмазный аккаунт на два месяца?

– Ты меня будешь учить считать? – с сарказмом уточнил

владелец роскошных апартаментов и я смущенно замолк.

Это да... по сравнению со мной, Гоша просто прожженный банкир еврей. Кстати, он ведь и верно в банковском деле работает. Что-то там с инвестициями...

Поэтому дальше я настаивать не стал и лишь уточнил:

– Это все?

– Нет, не все. Теперь последнее: тебе придется удалить свой нынешний игровой аккаунт и с нуля создать новый. Вот теперь все.

– Удалить?! Гош, ты знаешь сколько труда я вложил в своего Крашшота? – подскочил я, едва не расплескав виски – Можно же просто повысить уровень аккаунта с деревянного до алмазного.

– Не можно – отрезал тот, перед тем как одним глотком опустошить стакан – Ты чего не пьешь?

Машинально отхлебнув полстакана, я даже не почувствовал вкус виски. Убить Крашшота? Сколько месяцев я потратил на его развитие... сколько всего пережил вместе с ним... это как мое второе «я».

Вне зависимости от своего класса, аккаунты разрешали наличие только одного персонажа. Никаких дублей. Хочешь играть другим – стирай первого и начинай все сначала. Политика компании. Причем связано это не столько с игровыми правилами, сколько с самим коконом и персональными настройками. Что-то с психической пошаговой адаптацией и привыканием к «новому» телу. Именно поэтому нельзя на-

пример часик побегать крутым воином полуорком, а затем резко «перепрыгнуть» в тело изящного и медлительного мага друу. Шарик за ролик заехать могут. За противоположный пол и вовсе играть невозможно.

– Рос, поверь, я все прекрасно понимаю – неожиданно сочувственно произнес Гоша – Но иначе никак. Придется удалять.

– Но зачем? Ладно, я понял – ты хочешь, чтобы я в игре помог одному игроку достичь своей цели. Но ведь сейчас мой Крашшот прокачан, есть неплохой шмот – с него мне будет гораздо легче помочь. Зачем удалять и затем начинать все с нуля?

– Затем, что первая цель игрока, которому ты должен будешь помочь находится в Яслях! – ответил Гоша и я заткнулся.

Шах и мат.

Речь шла о небольшом окраинном квартале, имеющимся в каждом стартовом городе. Ясли... песочница для начинающих игроков. Место, где начинают все без исключения. Там относительно безопасно, много легких заданий, позволяющих быстро набрать опыт и небольшое количество монет, там достаточно дружелюбные НПС. Там запрещены нападения на других игроков, в конце концов. Идеальное место для хорошего старта. Детский садик. Но есть одно большое «но» – однажды покинув Ясли, ты уже никогда не сможешь туда вернуться вновь. Пройди сквозь арку внутренних

ворот и все – пути назад нет. Висящая в арке магическая пелена не пропустит тебя обратно. Все верно в принципе – нечего делать подросшим игрокам в детских яслях. В обоих направлениях невозбранно могут ходить только НПС.

Если хочешь попасть обратно в Ясли – рождайся заново. Удаляй старого персонажа, сбрасывай настройки кокона и начинай сначала свой путь в Вальдире. Твою так...

– Теперь понял?

– Гош... но ведь в Яслях ничего нет! Пара-тройка заданий и все! Что там нужно сделать?

– Выиграть турнир – спокойно ответил Гоша, и я вновь оторопело уставился на него.

– Там нет турнира. Там даже класс игрока еще не определен! Никаких заклинаний, никаких боевых умений! Все одинаковые как яйца и вооружены палками как неандертальцы!

– Турнир есть. Не спорь! Если я сказал, что он там есть, значит так и есть. Короче, Рос, либо ты согласен, либо нет. Если нет – я займу тебе сейчас денег и ты отправишься домой, оплатишь абонентку, нырнешь, оседлаешь своего любимого Крашшота и здравствуйте приключения. Если согласишься – мы говорим дальше. Решай. А я пока плесну себе еще виски. И еще, Рос, я не хуже тебя понимаю, что для настоящего геймера значит удаление «родного» персонажа. Тот игрок кому требуется твоя помощь сделает тоже самое, и ты уж мне поверь – ему придется пожертвовать куда большим чем тебе.

– Что, его перс покруче моего будет?

– В точку. И не только это. Уровень и шмот дело наживное... а вот остальное... В общем думай.

– А что тут думать – сдался я – Согласен. Учитывая все твои условия...

– ...отказываться будет просто глупо – закончил за меня Гоша – Верно. Ну и ладненько, теперь обговорим оставшиеся детали.

– Гош... ты мне только одно объясни – почему я? Есть игроки и поопытней меня.

– Я тебя знаю – спокойно ответил крепыш, вновь опускаясь в кресло – Знаю не только в игре, но и в «реале». Ты знаешь меня и понимаешь, что кидать тебя я не собираюсь. Плюс удачно совпало несколько важных факторов – у тебя есть большой игровой опыт, ты не дурак, в связи с увольнением у тебя есть куча свободного времени, которое можно потратить с толком для нас обоих.

– Рад, что дураком меня не считаешь – криво улыбнулся я – Прямо на душе полегчало.

– Что-нибудь еще хочешь спросить? А то у меня время поджимает.

– М-м-м... Гоша, а зачем это все? Зачем тебе победа на каком-то детском турнире в Яслях? Зачем весь этот геморрой и трата нехилого количества баксов?

– А вот это уже тебе знать не обязательно – отрезал Гоша – Извини, Рос, но дела клана тебя не касаются.

– Понял – кивнул я – Не дурак. Буду нем как рыба. Никому ничего не скажу.

– Знаю, что никому не расскажешь. И рад, что ты все правильно понимаешь. Так... а теперь к делам финансовым.

Опустошив очередной бокал, мой некогда просто знакомый, у которого всегда можно было занять пару баксов до зарплаты, а теперь абсолютно неожиданно трансформировавшийся в работодателя, уселся перед монитором и с пулеметной скоростью вбил несколько команд. Пару секунд смотрел на монитор, удовлетворенно хмыкнув, открыл ящик стола и запустил руку в его содержимое. Короткий шелест бумаги и вот, перед моими глазами маячит тонкая пачка зеленовато-серых банкнот.

– Пятьсот баксов – буднично произнес Гоша – Считай это авансом. Еще две с половиной штуки уже лежит на твоём кошельке. Ну, забирай.

И я принял эти деньги, на мгновение, почувствовав себя самым настоящим Иудой. Продал Крашшота за тридцать серебрянников...

Впрочем, особо попереживать и пустить горькую слезу раскаяния мне не дали. С той же скоростью меня подняли из кресла, ободряюще хлопнули по плечу, подтолкнули в нужном направлении и вот я уже в подъезде, а стоящий в дверях Гоша бросает последнюю напутственную фразу:

– Стирай акк, сбрасывай настройки кокона, регайся по новой, затем отзвонись. Только давай по шустрому – мне дав-

но пора в Вальдире быть и делами клановой казны заниматься. И еще – не тормози с удалением своего Крашшота. Чем больше тянешь, тем тяжелей потом.

– Так ты казначей? – пораженно вылупился я.

Казначей клана... почти мифическая фигура. Человек имеющий прямой доступ ко всем накопленным сокровищам клана. На такую должность кого попало не назначат. Доверие должно быть не просто абсолютным – оно должно быть совершенным.

– Рос, вперед! Стучи копытами и мчись аки конь!

И я помчался, позабыв про лифт и перескакивая через три ступеньки.

Добежать удалось только до вестибюля, где меня радостно приняли в свои объятия давешние охранники. На правой руке сомкнулась железная длань, а в ухе раздался оглушающий бас:

– Куда бежишь? Где деньги взял? Ну?!

Только тут я осознал, что мой мятый и грязный спортивный костюм вкупе с рваными домашними шлепками никак не может гармонировать с зажатой в ладони стопкой американских банкнот. А в другой ладони стиснут почти пустой бокал с плещущимся янтарным виски. Видок тот еще.

Пока я собирался с мыслями, второй охранник уже все решил за меня. Коротко переговорил с кем-то по телефону, поморщился и буркнул:

– Пусти его Николай. Все в норме. Простите за задержку.

– Ага – мотнул я головой и помчался дальше в состоянии некоторой ошалелости. Тело двигалось на полном автомате, в голове звенела пустота. Никаких эмоций, никаких мыслей – я специально добивался этого состояния. Чтобы не дрогнуть и не передумать в последний момент.

Перед глазами промелькнул почти пустой в это время суток двор. Грязные ступени подъезда сливаются в радужную пелену и вот передо мной родная дверь. Короткий поворот ключа, протяжный скрип открывающейся двери, два шага по короткому коридору мимо кухни в комнату и я уже в комнате. Первым делом кокон. Откинуть пластиковую крышку прикрывающую панель управления коконом. Откинуть еще один прозрачный квадратик, закрывающий собой недвусмысленно красную кнопку и вдавить ее до упора, до едва слышного хруста. С легким звоном на экране подключенного к кокону компьютера выскакивает предупреждение:

Вы уверены, что хотите произвести полный сброс персональных настроек?

Внимание! Данная операция необратима!

– Нет, не уверен – отвечаю я и подтверждаю сброс. Катись оно все к дьяволу!

Ровно светящиеся на панели кокона зеленые огоньки резком меняют цвет на тревожно желтый и начинают прерывисто мигать. Кокон начал методично перемалывать свое содержимое.

Теперь последнее...

Активировать страницу аккаунта. Личные настройки пользователя, операции с персональным аккаунтом, удаление.

Опять выскакивает куча предупреждающих окошек с красным текстом. Бесконечные напоминания, что данная операция необратима. Что я совершаю чудовищную глупость...

Но я ожесточенно щелкаю мышкой и наконец, добиваюсь чего хотел – экран девственно пуст. Аккаунт удален.

И только сейчас я позволил себе выдохнуть. Дело сделано, назад пути нет.

Заметив стоящий на краю стола бокал с остатками виски, я встал, отсалютовал пустой стене и одним глотком прикончил содержимое.

Прощай Крашшот, пусть земля будет тебе пухом, брат.

В голове всплыл момент нашей с ним последней встречи – когда я сидел на нагретой солнцем скамейке и смотрел на вздымающиеся к небу водные струи фонтана. Хорошее место для смерти. Спокойное...

Кокон закончил полный сброс только через час с лишним. Еще полчаса ему потребовалось, чтобы установить дефолтные настройки.

Я времени тоже зря не терял и вовсю щелкал мышкой, регистрируя свой новый аккаунт в Вальдире. Элитный аккаунт алмазного класса. Процедура регистрации прошла как обыч-

но, сервер Вальдира в мгновение ока сожрал две тысячи четыреста долларов. Неожиданности начались только в конце, когда я приступил к созданию самого персонажа и выбору его внешнего вида.

Если раньше я просто тупо набирал нравящийся мне игровой ник в пустом окошке и раз за разом натыкался на насмешливую надпись «Данный игровой ник уже занят», то сейчас, едва я навел курсор на нужную графу, что-то щелкнуло и всплыло сообщение:

Желаете просмотреть список зарезервированных для элитных пользователей имен?

Ух ты! Для элитных! А до этого я кем был? Да, желаю.

На экран выбросило длиннющий многостраничный список. Даже на первый взгляд имен там было больше тысячи. В глазах просто рябило от бесконечного количества доступных ников.

Несколько ошалев от такого неожиданного изобилия, я предпочел воспользоваться любезно встроенной в список поисковой строкой и впечатал латинскую «R». Если список и сократился, то я этого не заметил. Чуть подумав, я добавил к «R» еще и «OS» и теперь перечень сократился до удобоваримого количества имен – чуть более двадцати ников, начинающихся с «Ros». Скептически осмотрев предложенное, я по наитию остановился на нике Rosgard.

Росгард... а почему бы и нет? Может несколько непонятно, но ведь звучит! И в любом случае не похоже на ник моего

погибшего Крашшота.

Остановившись на этом нике, я перешел на следующую страницу и вновь почувствовал, как челюсть начинает изумленно отваливаться. Вместо обычных пары десятков вариантов внешности персонажа, мне предлагали никак не менее нескольких сотен настроек, с помощью которых без сомнения можно было придать своему игровому аватару уникальный вид. Вот только желания этим заниматься у меня не было абсолютно. Быстро продравшись через все настройки, я оставил вид своего персонажа практически дефолтным – только волосы из светло-русых перекрасил в черные и изменил цвет глаз с голубых на темно-карие. Раса – человек. Это однозначно.

Еще несколько ничего не значащих опций, предложение подробно ознакомиться с библиотекой для новичка, предложение пройти обучение азам, предложение совершить короткий экскурс в мире Вальдиры, предложение взглянуть с высоты птичьего полета на достопримечательности... отказ, отказ и отказ.

И наконец, под звук фанфар на экране появляется долгожданная надпись:

Поздравляем! Ваш игровой персонаж Rosgard создан!

И сразу за этим еще одно стандартное приветствие на фоне золотого логотипа компании:

Добро пожаловать!
Мир Вальдиры ждет Вас!

Облегченно выдохнув, я оторвался от компьютера и забрался в стоящий рядом кокон.

Лежать было неудобно – со сброшенными настройками кокон не имел данных о параметрах моего тела. Ничего, пара часов в игре и эластичное ложе подстроится по контуры тела. А пока можно и потерпеть.

Итак, ... поехали!

Глава третья. Возвращение в Ясли. День первый

Радужный водоворот кружился раза в два дольше чем обычно – все-таки рождение нового персонажа это не рутинный вход. Но все когда-нибудь кончается и вот, я стою посреди узкой улочки, ощущая босыми ногами сухую дорожную пыль.

Ясли.

За спиной мерцающий серебристой пеленой выход, откуда по официальной легенде появляются выходцы из иного, постепенно коллапсирующего мира. То есть мы. Беженцы мы, грубо говоря. Один мир бездарно профукали и спешно переселяемся в более солнечное место... Такая вот фиговая у нас легенда.

Передо мной возвышались невысокие, большей частью одноэтажные дома в основном деревенского типа. Окраина, что с нее взять. Территория Яслей охватывала собой достаточно большой участок, включающий в себя под тридцать домов, один магазин, харчевню, несколько складов и прочих хозяйственных построек, огороды. Это то, что я мог вспомнить по памяти. Как-никак почти два года прошло с тех пор как я здесь побывал и то надолго не задержался. Тогда помнится я выполнил пару проходных заданий от местных НПС

и тут же помчался дальше, в основной город.

– Ух ты! Класс! – пропищал тонкий девичий голосок у меня за спиной.

Обернувшись, я узрел плюхнувшуюся на землю девчонку, замороженно пропускающую через пальцы горсти дорожной пыли.

– Как настоящая! Улет!

«Первый раз в игре» – констатировал я очевидный факт и перевел внимание на себя. Мда...

Рваная во многих местах холщовая рубаха, такие же штаны. Обуви нет, босые пятки черны от грязи. Дополняя облик нищего попрошайки через плечо свисает тощая котомка. Внутри я не заглядывал, но знал, что в котомке есть всего два предмета – небольшой кусок черствого хлеба и треснутая глиняная плошка. Это чтобы было чем зачерпнуть воды из колодца или арыка. Можно конечно напиться и так, но создатели игры посчитали, что не эстетично заставлять человека вставать на карачки над канавой подобно зверю. Этика-с...

Ни малейшего намека на оружие у меня не было – если не считать за таковые собственные кулаки и ноги. Все основные характеристики по минимуму, в чем я легко убедился, выведя перед собой соответствующую табличку:

Базовые характеристики персонажа:

Сила – 1

Интеллект – 1

Ловкость – 1

Выносливость – 1

Мудрость – 1

Очень мило...

Испутив еще один сокрушенный вздох, я отошел в сторону и опустился на корточки, прислонившись спиной к каменной стене. А затем недрогнувшей рукой нажал «Выход» и вывалился из Вальдиры в реальный мир.

Пора дать знать своему новому работодателю об успешном выполнении всех поставленных задач и выяснить, что делать дальше.

Набрать номер я не успел – телефон зазвонил раньше, чем я успел до него дотронуться.

– Алло?

– Рос, это Гоша.

– О! А я как раз собирался тебе звон...

– Слушай, ты аккаунт уже обнулil? Удалил своего перса?

– Да, как договаривались.

– Черт! Мог бы еще побегать им...

– А что не надо было?! Гош!

– Да нет, все по плану, просто тут одна загвоздка нарисовалась – она сейчас не может появиться в Яслях.

– А? Она?

– Да, игрок-девушка. В общем, она появится не раньше чем через пару суток. Может чуть дольше. Такие вот дела.

– Двое-трое суток?! Гош, ты чего?! Я же Крашшота уже

удалил и нового перса зарегистрировал! Что мне теперь делать?

– В смысле? В чем вопрос-то? – удивленно переспросил Гоша – Думаю, без проблем найдешь, чем заняться. Деньги у тебя есть. Завались к друзьям, устрой вечеринку на пару дней, сними девчонку. Двое суток сможешь и без игры пережить.

– Да оно-то понятно... – сокрушенно протянул я – Но блин... я же «нырнуть» собирался. Ладно... буду ждать от тебя новостей. Мой новый ник в Вальдире: Rosgard. Сейчас торчит в Яслях на входе.

– Класс аккаунта?

– Алмазный. Как и договаривались. И это, Гош – я в игре буду. Побегая хотя бы в Яслях, чего уж там. Если срочно понадобится – скинешь сообщение в приват.

– Двое суток? – хохотнул крепыш – Ты там с ума сойдешь. Говорю же – сними девчонку и оторвись. Если знакомых нет, могу помочь. Хочешь?

– Не, спасибо – отказался я – Я лучше в Вальдире позависаю. В общем, жду новостей.

– Ну ты... ну ты даешь, Рос – неопределенно хмыкнул Гоша – Лады. Теперь самое главное: не вздумай вступать в группу с другими игроками, ни в коем случае не порти отношений с трактирщиком и само собой не покидай Ясли. Это очень важно! Запомнил?

Не покидать Ясли – это даже дураку ясно. А вот насчет запрета на создание группы с другими игроками и порчи от-

ношений с трактирщиком я не понял. Но вопросов на эту тему задавать не стал.

– Запомнил. Не вступать, не портить, не покидать – после небольшой заминки отозвался я – Слушай, насчет этого турнира... от меня что потребуется? В какую сторону персонажа развивать? Заклинаний в Яслях не выучишь и не купишь, с классами и боевыми умениями такая же ерунда.

– Тут все просто. Сам же сказал – как неандертальцы с палками. Клепай крепкого середнячка с уклоном в физовика. Этот самый турнир не то чтобы тяжелый... скорее особый. Справитесь и без боевых умений. Главное ДО турнира не облажаться, слишком уж много зависит в первую очередь от определенных условий, которые необходимо выполнить чуть ли не в специальном порядке. Так ты правда решил проторчать двое суток в Яслях?... хм... ну... тогда удачи тебе, Рос... гард.

На этом невразумительная беседа закончилась, я остался сидеть на кровати, тупо смотря в стену и сжимая в потной ладони умолкшую телефонную трубку. Двое суток! В Яслях! Что я там буду делать?

Ладно, разберусь. Заодно постараюсь узнать, почему нельзя ссориться с трактирщиком. Все-таки любопытство неистребимая штука!

Вход.

Добро пожаловать!

Мир ВАЛЬДИРА приветствует вас!

Новообретенный персонаж встретил меня там же где я его и оставил – сидел себе в двух шагах от Истока (выхода) и слепо тарашился перед собой. Вокруг тоже ничего особо не изменилось. Давешняя девчонка, что так бурно восторгалась реалистичностью виртуального мира давно испарилась в неизвестном направлении, зато вместо нее нарисовались три индивидуума мужского рода, деловито оглядывающихся по сторонам. Слишком деловито. Тут новичками не пахнет – ребята явно опытные, знают, что к чему.

– О! Здорово, чувак! – радостно поприветствовал меня один из новичков – Давай к нам! Я эту игру как свои пять пальцев знаю! С нами в шоколаде будешь! Сплошной драйв с минимум остановок!

Не успел я открыть рот, чтобы послать «доброхота» куда подальше, как он продолжил свою речь, в красках обрисовывая мое светлое будущее:

– Сначала как все, палкой помашешь, а как денег подкопим, то хилером станешь и бафером! Ну, то есть лекарем! Понял? Прыгай к нам в группу и помчались! Мы сразу из Яслей валим, тут ловить нечего!

– Вот и мчитесь! – мрачно буркнул я, поднимаясь на ноги и отряхивая рваные штаны от дорожной пыли.

– А?

– Вали говорю! – рыкнул я – В группу вступать не буду, лекарем не буду. Ясно?

– Эй, да ладно тебе! Давай к нам, Росгард! – не отставал приставала уже успевший прочитать мой ник, но я отвернулся и зашагал прочь, на ходу небрежно отмахнувшись рукой.

Пусть ищет себе других простачков. Ненавижу таких вот уродов, специально ждущих у ворот и сбивающих новичков с толку! Набирают их к себе в группу, галопом проносят по нескольким заданиям, навязывают ненужный класс или ремесло и за счет этого несчастного бедняги быстро растут в уровнях. Растут ровно до тех пор, пока ошалелый игрок не осознает, что в лекаря и бафа он в принципе превращаться и не собирался, а мечтал стать воином или на худой конец шаманом...

– Ох ты ж господи ты боже ж мой! – жалостливое женское причитание оторвало меня от мыслей и подняв голову, я наткнулся взглядом на дородную краснощекую домохозяйку, смотрящую на меня поверх дощатого забора – Во что же ты такое одет, добрый человек?

– Здравствуйте, хозяйка – машинально улыбнулся я, помня загадочную фразу Гоши – не ссорься с трактирщиком! Это конечно не трактирщик, но все-таки НПС. Вдруг она ему женой приходится, аль любовницей...

Я уже знал, что последует дальше и горожанка с окраин меня не разочаровала:

– А штаны-то, штаны! Места живого нету! Да и рубаха рваная... где ж ты скитался, горемычный... Постой, да ты никак на городскую площадь путь держишь? Ох... неужто в

таком виде туда идти собрался? Смотри, наша стража оборванцев не привечает! Вмиг в темницу упекут для острастки!

– А что поделывать, хозяйюшка? – расплылся я в широчайшей улыбке, уподобившись сладкому киселю – Что есть тем и богат! Запасной рубахи и штанов нету. Такая вот беда.

– Так-то и не беда вовсе! – всплеснула руками женщина – Одежку-то и подштопать можно! Иголку с ниткой одолжить чай не сложно!

– Вот спасибо тебе добрая женщина! Да только не умею я с иголкой обращаться! Не поможешь ли бедному путнику? А я тебе работой за доброту твою отплачу!

– Как не помочь! Дело недолгое чай – ту же отреагировала горожанка, отворяя передо мной калитку – Снимай рубаху. Вмиг заштопаю. Да проходи уж во двор, не на улице же тебе оголяться.

Первое необязательное задание началось и успешно продвигалось вперед. Перед глазами полыхнула обрамленная в лазурную рамочку одобряющая надпись:

Внешний вид персонажа играет важную роль в мире Вальдиры!

«А то я не знал» – мысленно хмыкнул я, делая шаг во двор. Ни один из значимых НПС не даст тебе задания, если ты выглядишь как бродяга. Да и разговаривать не станет. Это только в Яслях делается скидка на подобные вещи. «Местные» здесь как на подбор добрые и отзывчивые.

Квадратный дворик выглядел более чем уютно – чисто выметен, несколько цветущих клумб обложенных по краям камнями, чуть в стороне пара овощных грядок. Посреди двора аккуратный деревянный столик с выскобленной до белизны столешницей и пара невысоких скамеек. В углу виднеется вросший в землю деревянный сруб колодца, рядышком стоит ведро с привязной к дужке веревкой.

Общий ухоженный вид портили только шесть высохших деревьев стройным рядом тянущихся с внутренней стороны забора. Достаточно толстые стволы диаметром с бедро взрослого человека, торчащие в разные стороны сухие ветки и сучьи, «украшенные» заброшенными птичьими гнездами. Кора почернела и висела неприглядными лохмами.

А вот и задание...

Не дожидаясь напоминания я сбросил свою котомку на скамейку, стянул через голову затрещавшую по швам рубашку и скинул штаны, оставшись практически голым. Лишь чресла прикрыты ослепительно белым и чистым куском материи, больше всего напоминающим подгузник. Еще одна уступка эстетике – нижнее белье никогда не становилось грязным. Даже упавши в грязную лужу и покатайся там подобно борову, это подобие трусов продолжит сиять белоснежной чистотой, резко контрастируя с облепленным грязью телом. Проверено – пришлось как-то мне форсировать небольшой болотце, когда выполнял одно из заданий по поиску особых растений. По возвращению экипировка была

изгваздана в хлам, с тела стекала вонючая болотная жижа, а подгузник, словно в насмешку, поражал своей ослепительной белизной свежесвыпавшего снега.

В довершение всего, подгузник обладал еще парой супер способностей: его невозможно было уничтожить, а снять с меня этот кусок тряпки прикрывающий заповедные места мог только я сам.

Последнее правило было введено после нескольких инцидентов, когда более сильные игроки раздевали других геймеров догола и в таком виде заставляли дефилировать по городским улицам. Выдумщикам впаяли серьезные штрафные санкции, пострадавшим дали утешительные бонусы, а подгузники и девчачьи майки стали снимаемыми только для самих хозяев. Насильников в игре и так не было никогда – если твой кокон регистрирует факт попытки изнасилования другого игрока или НПС, то моментально выкинет тебя из игры. Причем навсегда и с удалением персонажа. А если по обоюдному желанию – то никаких проблем. Наслаждайтесь и оргазмируйте.

Ах да! Чуть не забыл! Потерять подгузник тоже невозможно – стоит отдать команду и белоснежный кусок ткани материализуется на твоих бедрах сам собой. Такой вот невероятный супер предмет имеющийся у каждого игрока.

Кстати, куда запропастилась приветливая хозяйка? А то стою тут голый и неприкаянный посреди двора...

– Вот и молодец, милый! А я сейчас мигом твои вещички

заштопаю, да в порядок приведу – затараторила вышедшая из дома хозяйка, держа перед собой иголку с уже вдетой белой нитью – Ты кажись помочь мне по хозяйству вызвался? Было бы славно! А то мужика в доме нет, куда уж мне одной справиться.

– Помогу, добрая женщина – изобразил я полупоклон, борясь с желанием прикрыть дурацкий подгузник ладонями – А чем?

– А вот деревья эти видишь? – тут же отреагировала хозяйка, ткнув иголкой в сторону уродливых сухих стволов – Вот ведь напасть какая приключилась! Лет пятнадцать назад посадила я дубки молодые, они у меня сразу в рост пошли, нарадоваться не могла! И тень давали, и желуди для свинок моих ненаглядных, а потом не иначе как сглазил их кто и в одночасье посохли мои дубки разом... вот ведь беда какая. Я женщина слабая, куда уж мне топором махать. А ты парень справный, вон плечи какие широкие. Подруби да повали одно дерево, а сучья я уж как-нибудь сама обрублю. Если сможешь, век твою доброту помнить буду.

– Отчего не помочь доброму человеку – не стал я выходить из роли – Давай топор, хозяйюшка!

Расплывшаяся в довольной улыбке хозяйка вновь улетучилась в дом, и вскоре вернулась с топором. Обычный топор на достаточно длинной деревянной рукояти. Железо грубойковки, уже тронута ржавчиной, но кайма лезвия блестит начищенным металлом. Протянув руки, я принял топор и сра-

зу ощутил его солидную тяжесть – еще бы! Учитывая гордый показатель моей силы ровно в одну единицу, это нормально.

С трудом удерживая топор на весу, я потопал к крайнему левому дереву – когда-то я его уже срубил, а вот поди ж ты, опять выросло и опять высохло. Попутно закрыл появившуюся перед глазами сияющую всеми цветами радуги надпись:

*Поздравляем! Вы получили свое первое задание!
Достижение!*

Вы получили достижение «Рука помощи» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение: +0.1 % к шансу идентификации предметов.

Текущий шанс успешной идентификации: 0.3 %

И тут же закрыл и следующую:

Вы получили задание «Помочь с дворовой работой!»

Помочь одинокой женищине срубить высохшие деревья в ее дворе в меру своих сил и возможностей.

Минимальные условия выполнения задания: подрубить и повалить хотя бы одно дерево.

Награда: ваша одежда будет заштопана (отремонтирована), что придаст вам более приличный внешний вид.

Я неуклюже замахнулся было топором, да так и застыл в этой неуклюжей позе, уподобившись Железному Дровосеку.

Секундочку...

Опустив топор, я быстро залез в таблицу умений персонажа и тупо уставился на строчку:

Идентификация предметов: 0.3 %

Две десятых части процента я получил от единицы мудрости и интеллекта, а еще одна десятая пришла от достижения. В прошлый раз ничего подобного не было. Да, достижения я получал точно так же, но никаких «плюсов» они никогда не давали. Вывод напрашивался сам собой – опять сработал алмазный класс аккаунта, подарив мне пусть крохотный, но бонус. Интересно получается...

Удивленно присвистнув, я закрыл информационную панель и вновь замахнувшись топором, обрушил его лезвие на неподатливый ствол дуба. Топор оставил на почерневшей и бугристой коре едва заметную зарубку и радостно отскочил, чуть не попав мне по ноге. При этом топорище едва не вывернуло из рук. Веселье начинается...

Невысокий забор не мог скрыть происходящего во дворе, а учитывая тот факт, что арка врат, где появлялись все новые игроки была совсем рядом, то одиночеством я не страдал. Тянущиеся мимо геймеры с некоторой оторопью взирали на заморыша в белом подгузнике, раз за разом обрушивающего топор на едва заметно покачивающееся дерево. Большинство просто проходило мимо, не желая тратить драгоценное время игры на общение со мной. Но некоторые задерживались рядом, с минуту наблюдали и давали непрошенные со-

веты:

– Выше замах бери!

– Под неправильным углом бьешь...

– Слушай, ты это дерево никогда не свалишь! Сил не хватит.

– Лучше пилу найди! Топором кто валит-то?

Убедившись, что я не желаю принимать непрошенных советов, они уходили дальше, а я все рубил проклятое дерево, никак не желающее падать. Хотя куда там падать – за все это время, я смог прорубить самое большое четверть ствола и уже выбился из сил. Тяжело дыша я опустил топор и прикрыл глаза, ожидая пока силы восстановятся – выносливость всего в единицу, усталость приходит быстро, заполняя шкалу тревожным красным цветом.

Еще один игрок пробегающий мимо с крайне целеустремленным видом не смог не задержаться и навалившись на забор грудью, вполголоса пробормотал:

– Слышь, брат! Не майся ерундой! Знаю я этот квест – из награды только кое-как заштопанная одежда и обломится! Я тут на форумах полазил, почитал, короче, есть тут в Яслях одно «вкусное» задание из двух частей – за него тридцать медных грошей отвалят! Хватит, чтобы новую одежду купить в лавке неподалеку. Пошли со мной!

– Спасибо за совет, друг – кивнул я – Но раз уж начал, то надо закончить.

– Как знаешь – пожал плечами незнакомец и поспешил

прочь, больше не обращая на меня внимания. Видимо посчитал за фанатика не желающего пропускать ни одного из доступных заданий, пусть даже от них практически нет выгоды. Не объяснять же этому доброхоту, что я заперт в Яслях еще на двое суток и просто убиваю время! Чертов Гоша!

– Устал, мил человек? – осведомилась хозяйка дома – Замаялся? Не желаешь ли водицы испить холодненькой?

– Желаю, добрая женщина – с благодарностью прохрипел я, отлепляясь от древесного ствола.

Я и правда желал – чистая вода в два раза ускоряла восстановление сил и частично убирала чувство голода. Проголодаться я еще не успел, а вот восстановить силы бы не отказался. Эх... мне бы сейчас сюда мою любимую флягу с Крашшота, наполненной особым зельем восстанавливающим силы... Мечты, мечты...

Выдув половину кувшина холодной воды, от которой ломило зубы, я пришел в себя достаточно, чтобы вновь взяться за топор и продолжил по миллиметру вгрызаться в сухую древесину, по прочности больше похожую на камень. Это какой же силой надо обладать, чтобы рубить киркой камень? Я начал сочувствовать несчастным рудокопам.

Тюк, тюк, тюк... отрывистые звуки ударов слились в одну бесконечную и монотонную череду.

При очередном ударе отлетела длинная щепка и впилась мне в щеку. Выругавшись, я проверил свой статус и ничуть не удивился, увидев потерю очков жизни. Пусть незначи-

тельную, но все же потерю.

Очки жизни: 67/70 Мана: 15/15

Просто великолепно! Еще пара часов и я сам себя доведу до смерти. В принципе я этого ожидал – в прошлый раз, когда я повалил дерево, то у меня оставалось всего сорок очков жизни.

Первое радостное событие появилось, когда я дорубил ствол несчастного дуба до середины. После особенно сильного удара топором, в который я вложил остатки всех своих сил, дерево сильно вздрогнуло и явственно затрещало. А у меня выскочила короткая табличка:

Ваша сила повышается на 1 ед.

Ваша выносливость повышается на 1 ед.

Наконец-то... в прошлый раз я добрался до повышения характеристик чуть быстрее. Или мне от усталости так кажется?

Чтобы отпраздновать это событие, я прикончил оставшуюся в кувшине воду, утер рот тыльной стороны ладони и с удвоенной силой принялся за работу – в буквальном смысле удвоенной. Если раньше у меня была единица силы, то теперь эта характеристика равнялась двум. Мощность ударов повысилась – урон, попросту говоря, а повысившаяся выносливость не позволит уставать так быстро. Ну и очки жизни добавились немного. Не прекращая работы, залез в меню и вывел на экран окно базовых характеристик:

Базовые характеристики персонажа:

Сила – 2

Интеллект – 1

Ловкость – 1

Выносливость – 2

Мудрость – 1

Уже не так печально выглядит – если не сравнивать это убожество с моим почившим Крашшотом.

Еще через час дерево протяжно заскрипело, захрустело ломающейся древесиной, тяжело пошатнулось и наконец, рухнуло на землю с треском ломающихся ветвей. Дуб был повержен. Я расправился со своим первым соперником в игре и бой был затяжным и выматывающим, несмотря на то, что дуб не давал сдачи. Хотя... проверив запас жизни, я убедился, что этот высохший деревянный обрубок сдачу давал и еще как – от восьмидесяти очков жизни осталось только тридцать.

Дело сделано. Я устало опустил оружие и оперся на топориче, оценивая появившуюся перед глазами информацию:

Вы получили новую профессию – лесоруб!

Мастерство лесоруба возросло на 1. Всего: 1.

Ваша выносливость повышается на 1 ед.

– Вот спасибо тебе! Доброе дело сделал! – тут же отреагировала зорко наблюдающая за процессом уродования дерева хозяйка – Спасибо! А я уж и одежду твою починила,

каждую дырку заштопала, на каждую прореху заплатку наложила! Принимай!

Два года назад я так и сделал – забрал свою хорошо заштопанную одежду, вернул топор и небрежно попрощался с хозяйкой. Задание было успешно завершено.

Но в этот раз я не спешил принимать одежду. Потому как торопиться мне было абсолютно некуда.

– погоди, хозяйюшка – бледно улыбнулся я, делая шаг к поваленному стволу и поднимая топор, что с недавних пор стал казаться гораздо легче – Тут работы еще ой как много осталось.

– Тебя не иначе как светлые боги ко мне послали! – тут же сориентировалась горожанка – Что ж! А я тогда тебя в благодарность обедом сытным угощу! Что скажешь?

– Благодарствую, хозяйка. С радостью.

– Вот и сговорились! – кивнула женщина, откладывая мою аккуратно сложенную одежду на скамейку и неторопливо шествуя в дом – Пойду печь затоплю! Угощение на славу выйдет!

Задание продолжилось.

Поглядев на ярко-синий небосвод, я утер выступивший на лице пот и продолжил сражение с уже поверженным, но еще не сдавшимся окончательно противником. Предстояло обрубить все сучья и ветви, затем нарубить их на мелкие куски. Да еще и складировать все это дело куда-нибудь в уголок.

Через минут девяносто я управился со всем этим делом

и уже едва стоял на ногах. Не столько от усталости, сколько от оставшихся у меня жалких восьми пунктов жизни – пару раз отлетали острые щепки, а еще один раз я оступился и вместо того чтобы нанести удар по толстой ветке, зацепил себя топором по ноге, за что лишился сразу десяти очков жизни. В благодарность за все эти страдания я получил еще одно повышение профессии лесоруба, теперь равнявшееся двум единицам.

Мастерство лесоруба возросло на 1. Всего: 2.

«Надо же... никогда у меня не было умения лесоруба больше единицы» – усмехнулся я, вонзая топор в ствол.

Добредя до колодца, я с трудом добыл оттуда наполненное водой ведро и вдоволь напился, снизив тем уровень усталости и восстановив три пункта жизни. На ногах стал стоять тверже. Выпил бы и больше, но уже не лезло – ограничения игры. Через минут двадцать можно будет попить еще немного. Но я лично рассчитывал на обещанный хозяйкой сытный обед. Еда гораздо быстрее восстановит мои баллы жизни.

Убедившись, что еще одна отлетевшая щепка приведет к моей безвременной кончине, я решил скоротать время до обеда и соорудить себе примитивное оружие. Топор-то хозяйка не отдаст, да и короткий он слишком – никогда не любил сблизиться с врагом на короткую дистанцию. То ли дело мощный дальнобойный лук – одна метко пущенная стрела и дело сделано.

Выбрав из горы срубленных веток относительной толстую

и прямую ветвь, я вновь вооружился топором и несколькими осторожными ударами обрубил ее с двух сторон. И стал владельцем сучковатого посоха достигающего верхним концом моего плеча. Сказал бы, что сделал боевой шест, но эта невзрачная палка не тянула на столь гордое звание. Есть тут одно простенькое задание, которым я планировал заняться попозже и вот там, посох обязательно пригодится. Перехватив топор поудобней, я аккуратно срубил все сучки и содрал шероховатую кору, обнажив отдающую желтизной сердцевину. Ну, вот и готово. Большого результата мне не добиться. Если только попросить у добросердечной хозяйки кухонный нож на время и счистить им остатки коры и прочие шероховатости.

Достижение!

Вы получили достижение «Оружейник» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение:

+0.5 % к качеству создаваемого оружия.

+1 % к успешному шансу создания оружия.

Еще одно сомнительное достижение. Клепать оружие собственными силами я никогда не планировал. Проще купить или «забрать» у монстра.

Ухватившись за посох обеими руками, я всмотрелся в него и тут же получил исчерпывающие данные:

Дубовая палка. Двуручное оружие. Урон: 4-8. Тип урона: дробящий. Прочность: 29/30

Мда... даже на плохонький посох не тянет. И никаких плюсов к атаке или характеристикам. Просто увесистая и несбалансированная палка, которой можно неплохо приложить врага по наглой голове или иной части тела. Что уже неплохо. Какой уровень – такое и оружие. Все справедливо.

Присоединив свое новое оружие к лежащему на скамье остальному небогатому имуществу, я уселся туда же, лениво поглядывая по сторонам и с предвкушением принимаюаясь к доносящимся из открытой двери вкусным запахам готовящейся еды.

Тянущаяся за забором цепочка «новорожденных» игроков не иссякала. Они с любопытством крутили головами по сторонам, громогласно восхищались реалистичностью виртуального мира, и шли себе дальше, не задерживаясь. Обычно на входе игроков поджидала пригласившая меня на обед хозяйка, предлагавшая им заштопать одежду в обмен на небольшую услугу, но сейчас женщина суетилась на кухне и игроков ждал в этом плане полный облом. Нет, если они горят неистовым желанием срубить сухой дуб – пусть ждут своей очереди, я не против! Тут ждать то всего ничего – пару дней, не больше... кхм...

Хозяйка не особо торопилась. Я успел еще разок наведаться к колодцу, где окончательно допил остававшуюся в ведре воду, восстановив еще несколько пунктов жизни и

окончательно избавившись от усталости.

Из незамеченного мною ранее курятника высыпало несколько кур с квохтанием разбредшихся по двору и я уже начал было хищно на них поглядывать, но в этот момент из дома выплыла окутанная облаком ароматного пара хозяйка, поставившая передо мной две наполненные едой миски.

В одной была густая наваристая похлебка, во второй нечто вроде каши из белесой разварившейся крупы. Пахло обалденно. Мне вручили вместительную ложку, и я с жадностью набросился на еду, чувствуя, как с каждым проглоченным куском растут очки жизни.

По столу я прошелся подобно мощному бульдозеру, оставив после себя только вылизанные до блеска миски – удивительно как я и их не сожрал. Зато жизнь восстановилась почти на восемьдесят процентов. Энергия из меня так и была ключом.

– Вот молодец! Порадовал повариху, ни кусочка на тарелке не оставил – прямо таки лучилась удовольствием радушная хозяйка, собирая со стола опустевшую посуду – Теперь и в дорогу тебе пускаться не страшно! Любой путь одолеешь!

– Спасибо за обед, уважаемая – в тон отозвался я – Вот только в путь-дорогу я пока не собираюсь! Дел-то еще ох как много осталось.

В этот момент надо было видеть изумленное лицо хозяйки – зрелище поразительное.

– Дел?

– Конечно! Пять деревьев-то никуда не делись – подтвердил я, кивая на стоящие в ряд засохшие дубки – Теперь и за них возьмусь. Аль ты против?

– Что-ты, что-ты! – залопотала пораженная женщина, в который уже раз опуская стопку моей одежды обратно на скамейку – Только рада буду! Вот только отплатить мне тебе и нечем больше.

Проверка? Игроки почти никогда не помогают НПС безвозмездно. Особенно в скучных рутинных заданиях, где не светит быстрое повышение уровня или обилия «плюшек». Возможно. Но в любом случае никакой информации о выполнении я не получал, хозяйка меня со двора не гонит... значит, будем идти до конца. Только попробую выторговать хоть что-нибудь из съестного, дабы не протянуть ноги с голоду и холоду.

– Не надо платы – барственным тоном богача отмахнулся я – Вот если ужином угостишь, благодарен буду несказанно!

– Об этом и разговора нет, спаситель ты мой! – поспешно затараторила хозяйка – Будет тебе ужин, да и постель в сарае будет, чтобы переночевать в тепле мог!

– Вот и договорились – улыбнулся я, вставая из-за стола – Большого и желать нельзя, уважаемая.

Хозяйка безмолвно кивнула и проводила меня несколько оторопелым взглядом, внимательно и слегка неверующе смотря, как я молча беру топор и, в самом деле, подступаю к следующему дереву. Скользнув глазами по уже поваленно-

му и очищенному от веток стволу, я повернулся к впавшей в ступор женщине и с радостным видом идиота поинтересовался:

– А пилы у тебя случайно нету, добрая женщина?

– Есть, как не быть...

– Тогда я тебе еще и дров напилю, да наколю! – брякнул я, окончательно добывая несчастную женщину своей немислимой щедростью – Ты ее главное найди, да мне принеси, хозяйюшка. Остальное я все сам сделаю.

Во дворе повисла тишина... почти гробовая.

Пожав плечами, я оскалился в полубезумной улыбке садомазохиста и взмахнул топором.

На этот раз результат моей крошечной прокачки был налицо – лезвие топора не отскочило, а уверенно врубилось в древесину на палец. Да и некогда почти неподъемным топором сейчас было махать не в пример легче. Поднявшая на единицу сила вкупе с двумя единицами мастерства лесоруба начали давать свои плоды. Пошло дело, пошло!

До наступления сумерек я успел повалить еще три дерева, затратив на это дело гораздо меньше времени. Теперь над забором высились только два несчастных дубка вместо шести, а двор оказался просто завален срубленными стволами и сухой листвой вперемешку с покинутыми птичьими гнездами. В гнездах я пошарился ради интереса, но кроме мусора ничего не нашел. Что интересно и приятно – на каждый

следующий дубок я тратил меньше времени. Второе дерево сдалось через три часа, третье и четвертое потребовали по два часа каждое. Рухнувшие деревья я пока не трогал, сразу подступаясь к следующему дубу. Ветки будем обрубать потом.

Перерывы я делал только на «попить воды» из колодца, регулярно навещая ведро и вливая в себя как можно больше живительной жидкости. Заодно и отдыхал в эти моменты. Каждый раз восстанавливалось всего несколько очков жизни, но хватало и этого – щепки стали отлетать в гораздо меньшем количестве. Мастерство лесоруба сказывалось! После третьего и последнего на сегодня рухнувшего дерева мне дали сразу несколько плюшек:

Ваша сила повышается на 1 ед.

Ваша выносливость повышается на 1 ед.

Мастерство лесоруба возросло на 1. Всего: 3.

Вы получили новое умение!

Владение топорами (не при метании) возросло на 1 ед. Всего: 1

Вообще хорошо. Очки жизни повысились до девяноста, сила и выносливость – по три единицы. Если добрать мастерство лесоруба до пяти очков, то можно будет навестить расположенную в городе гильдию и получить ранг подмастерья. Вот про рубящее оружие это интересно...

Заинтересовавшись, я влез в информационное меню и внимательно изучил выскочившее сообщение:

Обращение с топорами 1

Износ применяемого в бою или работе топора снижен на 1 %.

Урон при использовании топора повышен на 1 %.

При ремонте топоров шанс на успех повышен на 0.5 %

«Немного дали от щедрот, но все же дали» – заключил я, закрывая сообщение.

Напоминание об износе насторожило, и я поспешно вывел характеристики топора.

Дешевый топор лесоруба. Двуручное оружие.

Урон: 8-12. Тип урона: рубящий. Прочность: 102/120

Можно расслабиться. Зря только напрягался. Топор ведь «квестовый», поэтому обладает повышенной прочностью и износостойкостью. Не исключено что эту самую прочность он постепенно восстанавливает – саморемонтируется. Невзрачный с виду топорик прошел через множество рук, когда сотни игроков ожесточенно рубили неподатливые деревья, при выполнении моего текущего задания. Если это не так, то значит у хозяйки в доме целый склад топоров, но я в этом глубоко сомневался. Отыгрывать роль вора еще никто не запрещал и забравшийся внутрь столь уютного и милого с виду домишки игрок мог бы сильно удивиться и испугаться при виде пары сотен аккуратно сложенных на кухне топоров. Этаким тихий дом ужасов...

Открывшаяся дверь исторгла из себя второе за сегодня

облако ароматного пара, откуда донесся донельзя ласковый голос хозяйки:

– Садись за стол, мил человек! Хватит на сегодня, умаялся поди.

«Вот подойду, а она меня хрясь по голове припасенным топором и в печь!» – пронеслось в голове и я едва не заржал в голос. Придумается же такое. Нет, в мире Вальдиры есть людские НПС стремящиеся убить игрока – лесные разбойники, например, но это явно не тот случай.

Кстати... урон-то у моего топорика тоже завышен на пару пунктов как к минимуму, так и максимуму – чтобы начинающий игрок смог таки свалить крепкое дерево и не проклясть все на свете.

– Иду хозяйка, иду – отозвался я, борясь с душащим меня смехом и перешагивая через стволы поваленных деревьев.

Таки не удержался, и пока радушная женщина накрывала на стол, успел обрубить часть сучьев на одном из дубков. Чтобы на завтра работы было поменьше.

На этот раз меня угощали сразу тремя блюдами – опять каша, похлебка и добавилась миска с грубо напластанными овощами. Не успел я поблагодарить, как на стол плюхнули доску с нарезанным хлебом и солидных размеров кружку с домашним квасом. Набив полный рот обжигающей еды, я ажно закатил глаза под лоб и застонал от блаженства, немало порадовав этим хозяйку.

– Меня Власиленой зовут – неожиданно произнесла жен-

щина, и я едва не подавился.

Когда НПС сами называют свои имена, это означает что их отношение к тебе сменилось с нейтрального на доброжелательное как минимум. Видимо хозяйку не на шутку впечатлило мое желание помочь с ее проблемами.

– Рос... Росгارد – ответил я, как только пропихнул в горло застрявший кусок – Приятно познакомиться, Власилена!

– Вот и сознакомились – кивнула женщина и, поднявшись, добавила – Пойду, постель тебе приготовлю. Время уж позднее.

– Спасибо – крикнул я ей в спину и, убедившись, что она меня не видит, поспешно сграбастал со стола весь хлеб и запихнул его в свою котомку, благо она лежала под боком и не пришлось вставать из-за стола. Для сытости мне ужина из трех блюд вполне хватит, а хлеб приберегу на потом. Хлеб это наше все, родное.

До сарая – где меня дожидался постеленный поверх соломы тюфяк с одеялом – я еле добрался, обеими руками придерживая набухший живот – съел все предложенное до последней крошки, залив все это дело вкусным квасом – который, кстати, давал временную прибавку к силе +1. Эх, Власилена, что ж ты мне кваску испить в самом начале не дала? Все меньше бы проблем было. Да потому и не дала, что рылом не вышел. Это сейчас моя репутация в ее глазах серьезно выросла, а при первом знакомстве был просто незнакомым оборванцем. Много нас таких по дорогам Вальдиры бродит,

кваса на всех не напасешься...

Плюхнувшись на тюфяк, я укрылся одеялом до подбородка и устало прикрыл глаза. Вот и закончился первый день. Пора вернуться в реальный мир и заняться кормлением себя настоящего.

Вспышка.

Здравствуй радуга...

Выход.

Глава четвертая. Возвращение в Ясли. День второй

Вывалившись из кокона, я первым делом ринулся на свою крохотную кухню, едва вмещающую в себя допотопный холодильник еще советских времен, стол, пару мастодонтских табуреток, газовую плиту и раковину. Плюхнув на плиту сковородку, я в быстром темпе соорудил себя гигантскую яичницу, вывалил ее на с трудом найденную чистую тарелку и, прихватив вилку, вернулся в комнату. Перед тем как приступить к еде, распечатал один из валявшихся в аптечке блистеров и запихнул в себя таблетку аспирина. Голова не болела совершенно – просто хотел сделать кровь «пожиже», по совету одного моего знакомого, так же опытного геймера, практически не покидавшего игровой кокон. Как он говорил – для профилактики возможных проблем. Все-таки практически неподвижный образ жизни дает о себе знать. Правда это или нет, я не знал, но по одной таблетке пил каждый день, невзирая на возможность получения язвы желудка – тоже по слухам.

Затем пришла очередь яичницы, с которой я расправился за пару минут. Отнес тарелку обратно на кухню, где воспользовавшись оказией прихватил из холодильника бутылку и, присосавшись к горлышку, выхлебал с литр воды. Ну и

отлично. Накормил сразу нас обоих – и себя и Росгарда.

«Теперь надо поспать» – принял я нелегкое решение, преодолевая желание вернуться в Вальдиру и что-нибудь там поделать, невзирая на ночную пору. А это батенька уже диагноз неутешительный...

Забравшись в постель – простыню с наволочкой давно бы уже пора поменять – я уткнулся лицом в подушку и моментально вырубился.

Спал я почти пять часов – если верить электронному будильнику. Проснулся каким-то рывком. Только что сладко посапывал в обе ноздри, а тут бац и я уже совершенно проснувшийся, недоуменно таращусь в стену. На циферблате будильника: 04:55. За окном еще темно, но это здесь темно, а в Вальдире почти рассвело. Вот и хорошо. Пора братья за дело.

Пока закипал чайник, я успел посетить свой совмещенный санузел, дабы избавиться от скопившихся излишков и умыться. Кофе получился ни фига не горячий – я добавил слишком много молока. Зато крепкий. Теперь выпить еще воды, убрать опустевшую бутылку в мусорное ведро, поставить в холодильник не распечатанную бутылку с минералкой и на этом мои домашние хлопоты в этом мире закончились. А в мире Вальдиры все только начинается...

Сонный рассвет был в самом разгаре. Поднимающееся из-за сторожевой башни солнце вызолотило все вокруг своими

ласковыми лучами. Улица пуста и безжизненна. И тишина... звонкая тишина настоящего деревенского утра. Пастораль-енько до невозможности...

Стоя у приютившего меня на ночь сарая, я пару минут полюбовался восходом, а затем опустил взгляд ниже и взглядом убийцы уставился на уцелевшие после вчерашнего побоища деревья. Пара дубков. Всего-то! Пора ребята с вами кончать.

Власилены во дворе не было. Ведущая в дом дверь плотно прикрыта. Спит еще хозяйка и седьмой сон видит. Ну, с этим я поделаться уже ничего не мог – придется ее побеспокоить стуком топора. Не ждать же мне пока НПС выспится и соизволит проснуться? И вообще, в деревнях люди еще до рассвета вставать должны! Вроде как...

Откопав из-под кучи срубленных веток топор, я первым делом взглянул на его характеристики и расплылся в довольной улыбке. Угадал я таки про его самовосстановление, угадал.

*Дешевый топор лесоруба. Двуручное оружие.
Урон: 8-12. Тип урона: рубящий. Прочность: 120/120*

Снова новехонький!

Прямо таки руки чешутся приватизировать данный образец уникального плотничьего инструмента, да только толку ноль. Профессиональным дровосеком я быть не собираюсь, а если бы и пришла такая блажь в голову, то у кузнецов можно приобрести куда как более совершенные орудия труда. Да и

чревато это – не поймет хозяйка, если я ее топорик умыкну. Обидится и в стражу стукнет. А оно мне надо? Из-за дешевого топора шмыгать потом по темным переулкам и от каждого шороха вздрагивать...

Я со злорадством испохабил пасторальную тишину звонкими ударами топора и молодецким уханьем. Если кто-то еще из соседей изволил почивать, то теперь уж наверняка проснулся и вспоминает меня «добрым» словом.

Топор уверенно вгрызлся в предпоследнее дерево, с каждым ударом погружаясь все глубже в мертвую сухую древесину. Дело шло куда как лучше чем вчера и с дубом я сумел справиться меньше чем за час! Новоприобретенные умения и сила вновь сработали в одной связке, выиграв мне кучу времени. Не то чтобы я куда-то сильно спешил, но не сидеть же оставшиеся сутки с небольшим в этом дворе?

Заспанная Власилена показалась в дверях аккурат в тот момент, когда дуб протяжно застонал и, накренившись, рухнул на землю. А я передернул занемевшими от подступающей усталости плечами – сказывались жалкие три единицы выносливости – и подступил к следующему дереву, не забыв взглянуть на показатель здоровья.

Жизнь: 52/100 Мана: 15/15

Неплохо. Можно навестить колодец, где всегда в изобилии холодной воды, но избалованный вниманием добросердечной Власилены, я решил пойти другим путем и включил все свое обаяние:

– С добрым утречком, хозяйюшка! Не дашь ли квасу испить? Подустал немного, да жажда подступает.

Сонно улыбнувшись, Власилена кивнула и вновь скрылась за дверью. Попытка удалась. Хозяйку я встречал в дверях, бережно принял в ладони до краев наполненный ковшик и моментом выхлебал прохладный бодрящий напиток. Восстановил немного жизненных баллов и получил +1 к силе сроком на час.

Не забыв сердечно поблагодарить добрую женщину, я вернулся к последнему дереву и с яростью обрушил на него град ударов. Рубил так остервенело, будто шел на настоящий рекорд. И ушатал таки деревце за сорок минут, потеряв при этом около двадцати хитов жизни. Плевать! Главное, я срубил все деревья до единого. Самая тяжелая и опасная работа выполнена – если не брать в расчет предстоящее распиливание бревнышек на чурбаки.

Без уродливого украшения в виде шеренги из шести высушенных деревьев, двор стал выглядеть куда милее. Только вдоль забора тянулись изрубленные пни с торчащими в разные стороны щепками и лохмотьями коры. Мда... про пни-то я и забыл совсем. Их же выкорчевать можно, правда работа адская и потребует много сил – как моих личных, моральных, так и игровых единиц силы в нужной графе характеристик.

Кстати о силе – ожидаемой прибавки к силе и выносливости я не получил. Тут как говорится полный облом, халя-

вы не будет. Растут-то они конечно растут, но куда медленнее чем в самом начале. Да и принятый допинг в виде кваса снизил время работы и количество затраченных усилий.

Чередую обрубание сучьев с регулярными посещениями колодца, я плодотворно проработал до самого полудня, успев очистить поваленные стволы от сучьев. И получил-таки прибавку к выносливости, в награду за непрестанную работу:

Ваша выносливость повышается на 1 ед.

Силы не дали, ну и ладно, хотя конечно досадно...

На скорую руку откушав сытный обед, я вернулся к работе и где-то за два часа расправился с накопившейся гигантской кучей веток, превратив уродливую мешанину в пару десятков аккуратных тоненьких полешек и столько же вязанок мелкого хвороста. К получившимся дровам отнесся по хозяйски, не поленившись перенести их поближе к сараю, где и сложил около забора. Освободившийся от древесного мусора двор стал гораздо просторней, уже не приходилось на каждом шагу высоко задирать ноги, чтобы не запнуться о торчащий сук. Я так увлекся работой, что на проходящих за забором НПС и игроков уже не обращал ни малейшего внимания. Идут себе и пусть идут. Мы люди работающие, нам на праздных зевак отвлекаться некогда!

Как по мановению волшебной палочки появились два грубых, но прочных «козла», на которые я, едва не надорвав пупок, взгромоздил самое тонкое из шести бревен. Именно в

Этот момент, когда я натужно кряхтя ворочал неподъемное бревно, перед моим темнеющим от напряжения взором возникло столь ожидаемое сообщение:

Ваша сила повышается на 1 ед.

Чудненько!

Довольно ослабившись, я вооружился зубастой двуручной пилой и вгрызся в дерево, усеяв землю ливнем мелких опилок.

«А ведь в прошлый раз, когда я покинул Ясли, у меня было всего по две единицы силы и выносливости...» – мелькнула в голове неожиданная мысль. А сейчас вдвое больше, а я по-прежнему всего в двух шагах от Врат Рождения. Правда, остальные характеристики все так же по единице, но тут пока поделаться нечего. Бездумное махание топором на интеллекте отражается мало.

Главное, что меня сейчас подгонял азарт – внезапная находка двух деревянных «козлов», которых в маленьком дворике просто негде было спрятать, не прошла мимо меня незамеченной. Значит, верным путем идем товарищи! Топор, пила, козлы – все необходимое для того, чтобы успешно повалить деревья и разрубить их на чурбаки. Задание и впрямь можно выполнить на разном уровне – ограничиться одним деревом или же стиснуть зубы и идти до конца, завершая весь объем работ. А я об этом даже и не подозревал. И на игровом форуме ни о чем подобном не читал. Сидящие на форуме игровые гуру вообще советовали с этим заданием

не заморачиваться, ибо это бесполезная трата времени с минимальной отдачей. Хотя... может так оно и есть. Ни о какой дополнительной награде уговору не было.

Вкалывая как стахановец и утопая в трудовом поту, я проработал остаток дня и распилил все шесть дубовых бревен на чурбаны! Происходи это в реальном мире, давно бы уж сомлел. А здесь ничего, только на пользу идет – не успел я закончить с последним бревном, как выносливость подросла еще на единицу.

Ваша выносливость повышается на 1 ед.

Но это были только цветочки, ягодки ждали своего часа до самого ужина, когда сидящая напротив Власилена неожиданно наклонилась вперед и, прикоснувшись к моей руке, с благодарностью произнесла:

– Слово свое твердо держишь, Росгард. Сделал все как обещал – избавил меня от дубов засохших, что каждый день мне об одном черном дне напоминали! Как от бельма в глазу избавилась – каждый ведь божий день пред глазами маячили! Не знаю, как и благодарить тебя.

– Уже отблагодарила, хозяйка. И едой сытной кормишь и на постой пустила – почтительно склонил я голову, скрывая заблестевшие яростным любопытством глаза – Позволь спросить... о каком черном дне ты упомянула?

– Ох... – Власилена зябко передернула плечами – О том дне, когда мои зеленые дубки в одночасье превратились в мертвый сухостой. Никак услышать хочешь ту давнишнюю

историю, что произошла три года назад? Я ее еще никому не рассказывала.

– Хочу – признался я как на духу, умоляюще глядя на колеблющуюся хозяйку – Очень! Да и тебе хозяйка на душе полегче станет, коли выговоришься, от гнета тяжкого избавишься!

«Эким я соловьем распелся. Откуда только взялось?» – поразился я сам себе и своему неожиданно проснувшемуся красноречию.

Может стать бардом? Буду шататься по трактирам, харчевням и прочим забегаловкам и услаждать слух игроков и «местных» пением и разными лживыми рассказами... нет, учитывая мои скромные таланты, на музыкальном поприще мне не блистать. Денег не заработаю, а вот по шее накопятся за милую душу – с моим-то голоском гнусавеньким...

– Ладно – решила Власилена, поднимаясь со скамьи – Только за свечами схожу. Больно уж страшно такое в потемках рассказывать. Погоди немного. Квасу принести? Осилишь еще кружечку?

– Приму с благодарностью. Даже и не знаю как теперь дальше без твоей стряпни и кваса обходиться буду – избаловала ты меня совсем, хозяйка.

Я буквально фонтанировал лестью, руководствуясь немудренным принципом – кашу маслом не испортишь. Судя по скользнувшей по лицу Власилены улыбке, семена лести упали на плодородную почву.

Уже зажженные свечи были принесены и утверждены на перевернутой вверх дном глиняной миске. Взглянув на меня поверх двух дрожащих огоньков, Власилена немного помолчала, собираясь с мыслями и наконец, начала свой рассказ:

– Случилось это три года назад, таким же теплым и погожим днем. Вечер уже клонился к ночи, а на небе высыпали первые звезды. Я уж спать собралась, когда услышала доносящийся с улицы шум и подскочила в страхе, что ко мне воры забрались. Живу-то я одна одинешенька, мужика в доме нет, вот и дрожу от каждого шороха...

– Понимаю, хозяйка – посочувствовал я.

– Прихватила из сеней топор – тот самый, которым ты уже два дня без продыху машешь – да потихоньку и выскользнула во двор. А сама все думаю – поднимать крик заполошный, али обождать чуток. Позориться-то перед честным народом не хочется. Если окажется что попусту шуметь начала, соседи потом проходу не дадут, засмеют. Постояла в нерешительности у самой двери, по сторонам поглядела, благо луна уже всюю сияла. Тишина! Словно и не шумел никто. Я уже решила было – привиделось мне с устатку-то, почитай весь день в огороде провела на солнцепеке, вот мне и померещилось. Только было обрадовалась, как с улицы, аккурат из-за дубков моих, словно бы бормотание донеслось. И шорох какой-то... знаешь, как забулдыги упившиеся себе под нос что-то бормочут и с земли подняться пытаются? Видал хоть раз?

– Приходилось – подтвердил я, припомнив, как не раз за-

ставал в подъезде своего соседа с нижнего этажа, что никак не мог одолеть несколько ступенек и добраться до своей двери. Приходилось поднимать его и тащить на своем горбу, выслушивая его несвязное пьяное бормотание и «наслаждаясь» его диким сивушным выхлопом изо рта.

– Вот и тут точь в точь так же бормочут. У меня и страх пропал – ну, думаю, опять Миклеван с соседней улочки пива перебрал, да с пьяных глаз ко мне явился, чтобы очередной раз в любви признаться... – Власилена хихикнула, но тут же посерьезнела и продолжила – Я топор отложила, да к калитке направилась. Чтобы ухажера хорошенько отругать, да домой отправить. Вот только не Миклеван это был! Я до дубков шага три не дошла, когда в свете луны углядела, что на улице творится...

– И что творилось? – жадно спросил я, впившись пальцами в столешницу.

– Луна не солнце, потому смутно все видела. Только и разглядела, что две темные фигуры... вроде мужчины. Один на земле лежит будто мертвый, а другой над ним навис и неспешно так в одежке его копошится и зло так бормочет что-то... вроде как «ну где же?», «где она?»... Тут первый вдруг шевельнулся, застонал жутко и рукой перед собой махнул, широко так... стужей лютой повеяло, тут-то дубки и умерли... кора захрустела, что-то с хрустом лопаться внутри деревцев моих начало, ветви будто судорогой повело, а как на следующий день я из дома сама не своя выползла, так они

уже почернели и листву сбросили...

– А те двое?

– Я тогда сама как примерзла, шагу ступить от страха не могла. Только и видела, как второй из незнакомцев замер на месте, а первый, застонал натужно, будто нутро у него на куски рвалось и кое-как на ноги поднявшись, прочь побежал. Хромал, спотыкался, падал через шаг, но бежал! Я только-только очнулась, на шаг отступила, а тут и второй пошевелился, на месте крутнулся, к земле припал, ровно следы искал, а затем в ту же сторону помчался. Да так быстро бежал, что за одно мгновение из виду скрылся... ох... как вспомню, так опять мороз по коже... Такая вот история, Росгارد. Вот так и лишилась я дубков своих. И чуть было рассудка аль живота не лишилась, слава богам, не попустили, не дали такому свершиться.

– А потом-то что было? – не выдержал я – Дальше?

– Да кто ж его знает? – пожалала плечами хозяйка – Я как в себя чуток пришла, так домой убралась, дверь на все запоры закрыла, лавкой подперла и до самого утра в страхе протряслась. Только с восходом солнца полегче на душе стало. Про то, что видела, никому рассказывать не стала. От греха подальше. Все одно б никто не поверил, только пересуды бы пошли.

– Я тебе верю, хозяйка! – твердо произнес я. В предвкушении задания придал себя самый серьезный вид и задал вопрос – Ты, Власиленушка, видать желаешь, чтобы я все для

тебя разузнал? Чтобы выяснил, кто был у твоего дома в ту мрачную ночь и кто ответственен за гибель дубков?

Ответ меня шокировал до глубины души.

– Что ты! Что ты, Росгард! – замахала руками Власилена – Даже не думай! Знать о них ничего не желаю! Неужто думаешь, что я смерти тебе хочу? Нет! Давно это было и быльем поросло. Все! Ох, а ведь поздно-то уже как... засиделись мы с тобой. Пойду я почивать, завтра спозаранку вставать.

С этими словами Власилена встала и, оставив меня в оторопелом одиночестве, удалилась в дом. Глухо хлопнула дверь, щелкнула задвижка, а затем щелкнула моя челюсть, которую я с превеликим трудом заставил закрыться.

Задания не будет. Ясно как божий день.

Наклонившись к столу, я машинально задул наполовину уменьшившиеся свечи и, отлепив огарки от миски, отправил их прямиком в свою котомку. Я человек запасливый. И миску бы прихватил, но посуду Власилена хватится.

Посидев еще несколько минут в темноте, я понуро поднялся и пошел к сараю, где меня дожидалась постель. Брошенный поверх колкой соломой тюфяк и тонкое одеяло – самое подходящая обстановка для наивного идиота, коим я и был. Надеюсь, понимаешь, на нечто особое, на крутое задание скрытого типа, но нечто феерическое и фантазмагорическое... а получил обычную сказку-страшилку на ночь.

Прикрыв глаза я «потянулся» к скрытому интерфейсу игры.

Выход.

Откинув крышку игрового кокона, еще немного полежал, слепо глядя в потолок, а затем зло тряхнул головой и, выбравшись наружу, первым делом подсел к компьютеру, хотя обрадовавшийся пробуждению хозяина мочевого пузырь недвусмысленно намекал о необходимости навестить туалет.

Забравшись на игровой форум Вальдиры, я нашел поисковую строку и вбил несколько ключевых слов:

Ясли, Власилена, задание, срубить засохшие деревья.

Как и ожидал, экран заполнила куча подходящих тем, и пришлось читать все подряд, отделяя зерна от плевел. Потратил я на это неблагодарное дело целый час, а когда оторвался от компьютера, то задумчиво прищелкнул языком.

Не было.

На форуме не было ни одного упоминания об услышанной мною истории.

В большинстве тем не присутствовало даже само имя Власилены. Ее называли горожанка, хозяйка дома, «местной у входа», квестовым НПС. Лишь в двух темах из пятидесяти, два самых дотошных игрока вызнали как зовут хозяйку и поведали об этом остальным. Но про мрачную сказку о двух незнакомцах и ледяной стуже не говорил никто. В неофициальном, но достаточно подробном гайде для новичков задание было отмечено как невыгодное и советовалось либо вообще его игнорировать и не тратить время зря, либо же срубить одно дерево и топать дальше. В качестве награды

упоминались повышение характеристик силы и выносливости на единицу (в процессе рубки) и приведенная в порядок стартовая одежда. И это все.

Пребывая все в той же задумчивости, я на автомате заглянул в туалет, затем столь же машинально приготовил себе ужин. Спать не хотелось совершенно и, скептически оглядев свое донельзя запущенное обиталище, я решил хоть немного навести порядок. Просто так, от нечего делать. Первым делом собрал со всех углов мусор и, утрамбовав его в два больших мешка, поставил их около входной двери. Вымыл и расставил свою небогатую посуду. На этом мой рабочий запал кончился, и я отправился спать.

Спокойно лежал я где-то с четверть часа, а затем меня словно обухом по башке шибануло. Завтра к полудню в Яслях появится обещанная Гошей девушка-игрок, вместе с которой мне предстоит принять участие в каком-то турнире и выиграть его. А турнир это битва. Игры в вопрос-ответ там точно не будет.

У меня было двое суток на то, чтобы выполнить самые «жирные» задания в Яслях, поднять хотя бы несколько уровней и подобрать хоть какое-нибудь снаряжение и оружие. И вместо этого, я потратил два дня на бесполезную возню во дворе Власилены...

«Нуб и дебил» – пришел я к горькому выводу. Завтра с раннего утра примусь за прокачку персонажа.

Радует только одно – мой будущий напарник игрок будет

точно таким же хилым новичком без экипировки.

Глава пятая. Ясли. День третий... и будь оно все проклято!

Разбудил меня пронзительный телефонный звонок. Непослушными спросонья пальцами я подцепил трубку и прохрипел:

– Да-а?

В ответ послышался до противности бодрый голос Гоши:

– Привет, Рос. Спишь?

– Уже нет... здорово, Гош. А сколько сейчас времени?

– Шесть утра.

– Сколько?

– Что, не добрал норму?

– Наоборот – буркнул я, сбрасывая ноги с кровати – Проспал. Что, пора?

– Куда?

– Ну, в Вальдиру. Встречать ту девушку.

– Поэтому и звоню, Рос. Сегодня не получится. Она все еще на войне.

Поморгав, я мысленно воспроизвел только что услышанное и понял, что еще сплю и вижу какой-то дурацкий сон.

– Гош, повтори, пожалуйста, что ты только что сказал. Где она?

– На войне! – отчетливо и ясно повторил крепыш – А...

понял, о чем ты. Она в Вальдире, на клановой войне. Мы третий день обороняем клановую цитадель от Архангелов. Штурмуют беспрестанно уроды. Да еще и заключили боевой альянс с кланом Сумрачных Теней и теперь нам вообще туго приходится. Поэтому и звоню – сегодня она никак не сможет. Каждый боец на счету, а такие как она – на вес золота. В общем, я тебя в курс поставил, сегодня, да наверное и завтра, никого не жди. Бегай сам по себе. Понял?

– Понял – обреченно пробормотал я, борясь с желанием шарахнуть телефон об стену.

– Ты пока глупостей не сделал, надеюсь? Группы, порча отношений.

– Не сделал. Веду себя как пай мальчик.

– И наш пай мальчик до сих пор в Яслях, как и положено малышам? – Гошин голос так и сочился юмором.

– Да, до сих пор в Яслях.

– Молоток! Да, тут пришла новая инфа о дополнительных условиях. Короче – не вздумай умирать. Никаких смертей до тех пор, пока не выиграете турнир. Или ты уже?

– Да нет, пока жив-здоров, не умирал ни разу. Гош, ты смеешься? Где я тебе в Яслях умру? Это сильно постараться надо, чтобы там копыта отбросить.

– Ну, ты у нас парень способный – фыркнул Гоша – Я и сам насчет смертей не знал, только вчера инфа пришла из одного надежного источника. Ладно, мне пора бежать. В общем, ситуацию я тебе обрисовал, жди моего звонка в скором

времени. Деньги еще есть?

– Есть – подтвердил я.

– Давай тогда, удачи тебе. Ах да – если сможешь, подыщи для нее какой-нибудь не слишком захудалый меч. Время у тебя все равно есть. Побегай по заданиям, подкопи медяков. Вроде как мне помнится, есть там магазинчик оружием торгующий. Все, убежал.

Ответить я не успел – в трубке раздались короткие гудки отбоя. Предельно осторожно опустив трубку на рычаги, я несколько раз вдохнул и выдохнул. Подыскать ей не слишком захудалый меч, значит? А полный мифриловый доспех не надо? А то я могу! Я ведь парень способный!

Надо срочно успокоиться... и я знаю один великолепный способ!

Вспышка.

Привет тошнотная радуга.

Вход.

Первый пень я буквально вырвал из земли, толком даже не обрубив все корни. Просто ухватился руками за основание самых толстых боковых корней и до хруста напрягая все мышцы, с надсадным хрипом выворотил уродливо обкорнанный пень, откинув его далеко в сторону. Уровень усталости скакнул до предела, зато я резко успокоился и отчасти пришел в себя. А игра незамедлительно отреагировала на столь яростное напряжение и выдала очередной бонус:

Ваша сила повышается на 1 ед.

Ну-ка и что мы имеем?

Базовые характеристики персонажа:

Сила – 5

Интеллект – 1

Ловкость – 1

Выносливость – 7

Мудрость – 1

Как-то кособоко все это выглядит – заключил я, внимательно изучив характеристики. Типичное развитие начинающего воина. И то ущербное – любой опытный игрок физик пусть немного, но поднял бы ловкость. С другой стороны уровень я не поднимал, поэтому выровнять ситуацию не поздно. Да и лишние очки жизни в самом начале лишними никогда не бывают. Шесть-восемь ударов от слабого противника я выдержу относительно легко.

Через два часа все пеньки были выкорчеваны и отнесены к сараю, где присоединились к здоровенной куче дров. За эту нудную работу никаких плюшек не последовало, но в принципе я и не ожидал. Работал абсолютно без напряжения. Во первых пни были небольшими и не столь уж разлапистыми. Во вторых четыре единицы силы плюс умение обращаться с топорами и плюс поднятое на три единицы мастерство лесоруба при всем моем желании не позволяли слишком уж напрягаться.

Но, так или иначе – дело сделано. Я выполнил все, что

обещал. Можно конечно еще наколоть чурбаки на поленья, но на это моего терпения уже не хватит. И так чересчур задержался.

Сполоснувшись у колодца, я вернулся к стоящему посреди двора столу, где меня уже поджидала Власилена.

– Работа выполнена, хозяйюшка!

– И выполнена отменно – согласно кивнула Власилена, протягивая мне одежду – Бери, Росгард. Ты сделал больше обещанного, вот и я решила твою одежду чуть украсить. Больше мне отдариваться нечем.

Развернув рубашку, я обнаружил нечто новое – на воротнике и обшлагах рукавов появился не слишком замысловатый, но приятный взгляду сине-желтый орнамент. Медлить не стал и тут же облачился в ставшие выглядеть гораздо нарядней рубаху и штаны. Заодно удивленно констатировал появление пусть крошечной, но все ж таки плюсовой характеристики:

Внешний вид + 1 ед.

– Угодила ли? – с чисто женским лукавством поинтересовалась Власилена и я поспешно закивал.

– Еще как угодила!

– Вот и ладно – улыбнулась хозяйка, протягивая мне небольшой сверток – Я тебе немного еды в дорогу собрала. Туда же кремень, трут и огниво положила. Пригодится в дороге.

– И еще раз спасибо – поклонился я, принимая подарок и

чувствуя как возвращается хорошее настроение.

Поздравляем!

*Задание «Помочь с дворовой работой»
выполнено!*

Награда: приведенная в порядок одежда.

Уже неплохо! Едой на первое время обеспечен, воду в округе найти не проблема, а кремень с огнивом так вообще всегда в сумке должны быть. В Вальдире предусмотрена возможность добыть огонь несколькими примитивными путями – например, трением одной сухой деревяшкой о другую, но с кресалом все как-то проще.

Уложив сверток в свою котомку, я вооружился палкой и начал прощаться с добросердечной хозяйкой.

– Спасибо тебе за доброту и ласку, Власилена! Пусть в твоём доме всегда достаток будет.

– А тебе удачи в дороге пожелаю, да чтоб только хорошие люди на пути встречались – в тон мне ответила Власилена, чуть подумала и добавила – Помнишь ли еще, что прошлым вечером тебе рассказала.

– Помню – тут же сделал я стойку.

– Так вот, я и впрямь больше ничего не знаю, а что знаю, так забыть поскорее хочу. Но на следующий день после случившегося, заходил ко мне Фрол по прозвищу Кубышка – он здесь лавку торговую неподалеку держит. Так пришел он и все расспрашивал, не видела ли я чего, аль не слыхала ли. Все пытал, почему это вдруг у меня все шесть дубков в од-

ночасье посохли. Я отбрехала, сказала, что спала, ни о чем не знаю, и ведать не ведаю, а что до дубков, так на все воля божья. Так и ушел он ни с чем. Раз уж тебя это так интересует – расспроси Фрола, может и расскажет тебе чего.

– Спасибо, Власилена! Спасибо! – поблагодарил я и еще раз поклонившись, направился к калитке.

Есть зацепка! Пусть это пока не задание с хорошей наградой за выполнение, но что-то в этом есть...

Пожалуй, я даже рад, что подружка Гоши все еще воюет с супостатами, обороняя от них клановый замок. Вот и пусть воюет себе на здоровье, а я пока пошастаю по округе. Может, и узнаю чего путного...

Хрясь! Удар дубовой палкой пришелся точно в цель.

Здоровенную серую крысу отбросило в сторону и закрутило волчком. Крыса уже и не помышляла о бое, куда там – с трудом ковыляя на трех лапах, отвратительное создание пыталось добраться до темной дыры в стене. Нанести еще один хороший удар и грызун готов. Я поднял палку для удара, но не успел опустить руку, как в воздухе коротко свистнуло и в крысу со шлепком врезался камень. Испустив пронзительный визг грызун подох... а все положенные за бой очки достались тому, кто нанес последний удар. Разъяренно обернувшись, я уставился на стоящего в десяти шагах позади меня светловолосого парня, уже подбрасывающего на ладони очередной голыш. Одет точно так же как я в одежду нович-

ка. Только его одежда все еще рваная и без малейших признаков орнамента. Поперек пояса повязан кусок веревки.

– Эй! Че творишь?!

– Извини, промахнулся – широко улыбнувшись, развел руками светловолосый – Я вообще-то в стену амбара кидал, а камень в крысу угодил.

– Да что ты? – рыкнул я.

Вот урод! Таких как этот хмырь игроки называют крыса. Дожидаются пока сражающийся с другим игроком монстр окажется при последнем издыхании и одним ударом добивают его, снимая все сливки. Не тратя при этом силы и очки жизни. И остаются безнаказанными – орудуют только в тех зонах, где бои между игроками запрещены. Либо обладают достаточным проворством, чтобы смыться от заслуженной кары.

– Не лезь к моим мобам, понял?

– Да ладно тебе, говорю же – промахнулся. Слушай, а я тебя уже видел! Это же ты сегодня пни выкорчевывал? И охота тебе было возиться....

Ничего не ответив, я наклонился и подобрал с земли оставшиеся от крысы трофеи: шкурка, кусок сырого мяса и длиннющий хвост. К полному негодованию светловолосой крысы-игрока.

– Это же я ее убил! И лут мой.

– Ой, извини, промахнулся – зло осклабился я.

Хотел еще что-то добавить, но тут из амбара вылезла оче-

редная крыса, я бросился на дико заверещавшее создание. Палку держал обеими руками – так удар гораздо сильнее и старался держаться на расстоянии от юркой твари. Один короткий удар выбил из крысы сразу половину жизни, следующий взмах отбросил ее на шаг назад, не позволяя добраться до моих ног. Черт! Извернувшаяся немыслимым образом крыса таки зацепила меня мелкими, но крайне острыми клыками, и я потерял десять баллов жизни. Ладно, переживем... осталось нанести ей один короткий тычок и...

Шлеп! Очередной камень вбивает крысу в землю и она выпускает дух.

– Ой... опять промазал – лыбится светловолосый, неумело строя гримасу раскаяния – Вот ведь как бывает...

– Бывает – подтвердил я, подбирая с земли еще три предмета и разворачиваясь к игроку – Бывает...

Прочешь ник... Dort Viderrr. Добавить в список врагов. Висящий над головой светловолосого парня ник окрасился в ярко-алый цвет. Готово. Теперь если он опять попадетсЯ мне на глаза, система сразу предупредит о появлении врага. Придет время и сочтемся с этим Дортом Видерром... Тоже мне, темный джедай нашелся.

Хотя... а зачем откладывать месть? Я больше люблю горячие блюда, так сказать с пылу с жару.

Оглянувшись по сторонам, убедился, что вокруг ни души – амбар находился на самой окраине Яслей, в противоположной стороне от дома Власилены.

После разговора с Гошей поняв, что сегодняшние сутки в моем полном распоряжении, я решил подождать с визитом к Фролу Кубышке и, пробежавшись по памятным местам, собрал столько проходных заданий сколько смог. Благо у них не было временного лимита на исполнение.

Теперь я должен был доставить два письма в разные уголки Яслей, наведаться к кожевеннику и передать ему заказ от одного из горожан, наполнить бочку водой для одной немощной старушки... хотя нет, это задание я уже выполнил, получив в награду тридцать очков опыта и четыре медных гроша, что сейчас сиротливо перекатывались на дне моей котомки. Бабулька пыталась было от меня отделаться простым «спасибо, внучок», но этот номер у нее не прошел и уговоренную награду я таки вытребовал. Хватит с меня доброхотства.

Одним из заданий было поручение от местного мельника уменьшить поголовье крысиного гнезда в его дальнем полуразвалившемся амбаре. Для его выполнения требовалось предоставить пред светлые очи мельника не менее десяти крысиных хвостов.

Внутри амбара мне было соваться не с руки – там этих крыс было не меньше десятка. Сожрут и не заметят. Поэтому я выжидал рядом с постройкой, дожидаясь пока очередной грызун выползет наружу глотнуть свежего воздуха. Разделяй и властвуй – лучший принцип действий для игрока одиночки. План действий был разработан, мной же утвержден и я уже было приступил к исполнению, когда здесь нарисовался

этот доморощенный Дорт Видеррр... и ведь где-то навострился метать камни, гаденыш. Не иначе все утро потратил, чтобы запастись камнями и научиться метать их на короткую дистанцию.

И сейчас я разрабатывал очередной план – план мести. Была в этом амбаре одна хорошая такая балка, на которую можно достаточно легко забраться с приставленного к стене ящика... а крысы этот акробатический трюк повторить не могли. Балка шла от одной стены к противоположной и что самое главное – ее конец упирался в стену аккуратно над единственной дверью. В прошлый раз я там просидел битый час, дожидаясь удобного момента для побега от возненавидевших меня хвостатых тварей. Надеюсь, разработчики не пофиксили это дело... и надеюсь, что светловолосый «Дарт Вейдер» будет достаточно туп и жаден, чтобы попасться на мою нехитрую, в общем-то, уловку.

Бросив на переминающегося за спиной игрока косой взгляд, я получил в ответ лучезарную улыбку. Ну-ну...

Поправив слегка потяжелевший заплечный мешок, я скользнул в приотворенную дверь амбара и быстро огляделся. Восемь жирных грызунов оглядываться не стали и радостно попискивая, во всю прыть поспешили ко мне – надо же, вкусная добыча сама в лапы лезет. Не дожидаясь пока они отрежут меня от выхода, я подскочил к ним и почти не глядя нанес несколько размашистых ударов по крысиным спинам. Черт... бью слишком медленно. Сказывается недо-

статок ловкости и неумение обращаться с этим типом оружия. Еще удар...

Крыс столь наглое мое поведение отнюдь не обрадовало и яростно заверещав, они ринулись к моим лодыжкам. Развернувшись, я что есть духу припустил к заветному ящику и успел-таки на него забраться относительно целым – только одна гадина зацепила меня за босую пятку. Минус восемь очков жизни...

Подпрыгнув, я уцепился за балку и достаточно легко забравшись на нее – спасибо прокачанной силе – заорал во все горло:

– Вот вам! И еще! И еще! Нна! Уровень!

Не прекращая выкрикивать всякую ерунду, я прополз по балке к противоположной стене. Разъяренные крысы последовали за мной, задирая к потолку узкие мордочки и пытаясь допрыгнуть до моих свисающих с разохшейся балки ног.

– Еще одна готова! Вот тебе тварь! О! Мешки! Полные! Вот это я понимаю лут!

Упоминания о «мешках» светловолосый игрок не выдержал и залетел внутрь, попав прямо в радостные объятия крысиной стаи, скопом отнявших у него почти половину жизни. Игрок заорал что-то матерное и принялся пятиться назад, отмахиваясь ногами и руками. Не дожидаясь пока он доберется до двери, я мягко спрыгнул с балки, оказавшись у самого выхода и за спиной у темного джедая, затем молча выскользнул наружу. Одним сильным пинком захлопнул дверь

и поспешно налег на нее всем телом, не позволяя открыться. Дверь неистово затряслась, когда Дорт Видерррр в нее заколотился изо всех оставшихся сил.

– Открой! Росгард! Открой, сс-ук...

И тишина... мертвая...

Подождав пока разделавшиеся с несчастным джедаем крысы угомонятся и отхлынут от двери – наблюдал через щелку между досками, я приоткрыл дверь и заглянул внутрь. Тело было в шаге от порога. Вернее не само тело, а нечто вроде сгустка мерцающего серебристого тумана в форме человеческого тела, облаченное в рубаху и штаны. Сам Дорт Видерр сейчас вновь оказался около начальных врат и должен был пробежать через все Ясли, чтобы вернуться сюда и забрать свое барахло. Вот только забирать ему будет нечего. Наказывать так наказывать.

Приглядывая за крысами, я погрузил руки в серебристый сгусток тумана и быстро обобрал тело, «содрал» с него сумку и одежду. Вновь прикрыл дверь и, не рассматривая, шустро запихал всю добычу в собственный мешок. Едва успел – через дырку в стене выскочила очередная крыса. Расправившись с грызуном в три удара, я подобрал выпавший лут и оценив количество оставшихся баллов жизни, решил отступить.

Жизнь: 21/110

Меньше четверти. Маловато будет. Особенно учитывая строгий запрет на смерть.

Достижение!

Вы получили достижение «Мародер» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение: +0.1 % к шансу критического удара.

Текущий шанс критического удара: 1.2 %

Еще одно достижение. И еще один крохотный бонус...

Один процент на успешный критический удар дается по умолчанию каждому игроку с самого начала, десятая часть процента у меня от единицы ловкости и столько же от полученного достижения... неплохо.

Отойдя шагов на тридцать от амбара, я остановился у заранее примеченной канавы с относительно чистой водой. Первым делом выудил из мешка глиняную плошку и, зачерпнув воды, напился, восстановив небольшое количество жизни. Решив, что так я буду восстанавливаться слишком долго, достал два куска хлеба и употребил их по назначению. Со всем хорошо. Теперь еще пару раз напиться и можно снова отправляться на героическую битву с крысами. А пока посмотрим чем удалось разжиться с трупа Дарта Вейдера. Найти там джедайский световой меч я не рассчитывал, но при нашей-то бедности любой тряпке радоваться надо. Что у нас тут...

Комплект стартовой одежды.

Обрывок веревки.

Единственный кусок хлеба – который я тут же слопал.

Еще одна глиняная плошка.

Десяток камней, которые я немедленно зашвырнул по-дальше и в разные стороны. Хотя камешки не абы какие – почти одинаковые, старательно подобранные друг к другу по размеру и форме, довольно увесистые. Постарался джедай, ничего не скажешь. Небось, половину Яслей на пузе прополз, чтобы собрать такой арсенал.

Восемь потертых медных монет. А вот это уже неплохо! Теперь я стал гордым обладателем целых двенадцати медяков. Скоро можно будет смело записываться в олигархи – деревенского масштаба.

Больше ничего не было – если не считать опустевшего мешка, который ничего не стоил. Я аккуратно упаковал всю добычу в свой ситор, сверху запихнул трофеи с убитых крыс и, с удобством опершись спиной о ствол дерева, стал ждать продолжения банкета.

Светловолосый появился минут через пять – облаченный в один только подгузник. Этаким хромающим козликом подскакал поближе и завопил:

– Урод! Я из-за тебя половину опыта потерял!

«Это тебе еще повезло, что мы в Яслях» – подумалось мне. За пределами Яслей погибший игрок теряет гораздо больше – как минимум три четверти накопленного опыта, а иногда и целый уровень могут снять. Тратить время на объ-

яснения я не стал, предпочтя зачерпнуть еще водички и пополнить очки жизни.

– Я тебя занес в свой черный список, понял?! Молись теперь, урод! Каждый день буду тебя вылавливать и грохать! Каждый день! И своим дружбанам скажу тебя гнобить по страшному! Из города выйти бояться будешь! Мы тебя такое устроим, что ты перса на удаление отправишь! Так нагнем, что никогда не выпрямишься! Понял?! Ты меня понял?!

Сколько вас таких было...

– Помоги вещи забрать – неожиданно круто сменил тему светловолосый – Тогда замнем проблему. Будешь жить и не бояться.

Зевнув, я поглядел на выжидающе смотрящего на меня Дорта Видеррра и понял, что набрать сейчас нужное количество крысиных хвостов не получится. Этот не отстанет. Надо уходить сейчас, пока он еще не знает, что его барахло перекочевало в мою сумку.

Поднявшись, я зашагал прочь, держа курс на виднеющуюся впереди крохотную церквушку.

– Куда пошел?! Помоги! Ну! Ну теперь ты точно попал! Сука! Только выйди из Яслей! Я тебя на выходе ждать буду! Понял?! Ждать тебя буду!

На выходе из Яслей? Сомневаюсь. В черте города нападения на других игроков запрещены. Вот за городом да...

Если мне вскоре позвонит Гоша и заявит что появилось еще одно дополнительное условие – не портить отношений

с игроками, то я буду ржать как лошадь. А потом пошлю его куда подальше.

Первым делом я разнес все письма, потратив на это дело не больше получаса. И как только отдал последнее письмо, случилось давно ожидаемое мною событие:

Поздравляем!

Вы получили новый уровень!

Текущий уровень: 2

Доступных для распределения баллов: 5

Достижение!

***Вы получили достижение «Все выше и выше!»
первого ранга!***

***Увидеть таблицу полученных достижений
можно в настройках вашего персонажа.***

***Ваша награда за достижение: +0.5 % к
количеству получаемого опыта.***

Текущий уровень бонуса: + 0.5 %

Бонус достижения меня впечатлил, но не слишком уж порадовал – прибавка в полпроцента будет почти неощутимой. Но это достижение только первого ранга, посмотрим, что будет, когда я достигну следующего.

Первым делом закрыл появившуюся перед глазами справочную страницу для новичков. Для меня это уже пройденный этап. Затем зашел в свои характеристики и горестно вздыхая над каждым пунктом, распределил все пять баллов.

В итоге получил следующий результат:

Базовые характеристики персонажа:

Сила – 6

Интеллект – 1

Ловкость – 5

Выносливость – 7

Мудрость – 1

Почти все вбухал в ловкость. Выносливость меня пока устраивала, а к силе добавил всего единицу: с тем расчетом, чтобы тех же крыс валить не с трех, а с двух ударов. Экономия и времени и здоровья. Хотя за счет повышенной ловкости смогу увернуться с большим шансом, да и шанс на критический удар тоже чуток повыше стал.

Вот вроде рассудил мудро, баллы распределил верно, а все равно осталось чувство неправильности – это у меня вечный такой бзик. Всегда чем-нибудь да недоволен и во всем сомневаюсь.

К тому же, сейчас уже надо постепенно решать кем быть. Определяться с будущим путем развития своего персонажа. Одно я знал точно – быть рейнджером стрелком я не собираюсь. Хватит с меня почившего Крашшота.

Так вот размышляя на эту важную тему, я и добрал до мастерской кожевенника. И сразу же прилип взглядом к аккуратной кожаной куртке, висящей на самом видном месте. Коричневый цвет, двойной ряд медных начищенных пуговиц, высокий воротник и вместительные карманы – мечта, а

не куртка. Потом взглянул на цену и скривился – пятнадцать серебряных монет. Без пяти монет золотой.

– Добро пожаловать, ув... – начал было приветственную речь выскочивший ко мне навстречу дюжий мужик в кожаном фартуке поверх серой рубахи, но скользнул взглядом по моей не вызывающей особого доверия фигуре и резко сменил тон – Чего надобно, добрый человек?

– Заказ вам просили передать – ответил я и, покопавшись за пазухой, вручил кожевеннику небрежно исписанный листок – От почтенного Криса с улицы...

– Знаю такого – оборвал меня кожевенник и небрежным жестом бросил мне пару монет – Вот тебе за труды.

Монеты я конечно поймал. Два медяка...

– Благодарствую, почтенный – натужно улыбаясь, процедил я – Нет ли у тебя какого поручения ко мне? Аль работы?

– Нет – коротко отрезал кожевенник и на этом наш разговор закончился.

Поздравляем!

*Задание «Отнести заказ кожевеннику»
выполнено!*

Награда: две медные монеты и 40 очков опыта!

Ладно, хотя бы опыт дали. А вот монет могли бы и побольше отвалить.

Выйдя из кожевенной мастерской, я застыл на месте, пытаюсь придумать, куда направить свои босые стопы. К крысам не хотелось – Дарт Вейдер наверняка все еще там и нор-

мальной охоты не получится. Задания как-то быстро закончились и где брать новые, я совершенно не представлял...

– Любезный! Эй, любезный!

Обернувшись на голос, я увидел стоящего на противоположной стороне улиц облаченного в домашний халат старика, усиленного машущего мне рукой. «Местный». Старик был мне абсолютно незнаком.

Подойдя поближе, я уже заученно изобразил полупоклон и с вопросительной улыбкой уставился на старика.

– Любезный, правильно ли я понял, что ты посыльный? Ну, тебя посылают в разные места? С письмами и пакетами? Мне бы сверток один передать...

«Ты дедуля выражения то выбирай, а то не посмотрю на седины...»

– Э-э-э... – замялся я.

– Нет? Ох ты ж... придется мне самому отнести... не хотелось старые кости попусту натруживать, но делать нечего – с этим бормотанием старик запахнул полы халаты, повернулся ко мне спиной и посеменил к воротам.

– Ой! – очнулся я и спешно завопил – Не ошиблись, не ошиблись, уважаемый господин! Да, шлют меня, шлют! И посылают тоже меня! И вы можете послать! Тьфу! То есть – да, я посыльный!

– Вот хорошо-то как! – обрадовался старче – А из окна углядел тебя, дай думаю, узнаю – не посыльный ли, похож больно. Погодь... а ты правда посыльный? Не обманываешь

ли старика немощного?

– Да вон хоть у мастера кожевенника спросите. Я вот только что ему бумагу с заказом передал от почтенного Криса. А до этого еще два письма доставил. Так что не сомневайтесь, уважаемый... простите, не знаю, как величать.

– Полуний меня величать – ответил успокоившийся старик, острым взглядом оценивая мой внешний вид – Да, на бродягу подзаборного не похож. Одежка чистая, сам аккуратный... вот только почто обуви нет? Посыльный без обуви не ходок...

– А далеко ли письмо нести надо? – приуныл я.

Сейчас как отправит меня в соседний город или деревню какую, а я из Яслей не ходок. Если так, то лишь бы временного лимита не было. Письмо много не весит, пусть себе болтается в моем мешке, пока не попаду в нужное место.

– Нет, недалече. Через две улицы – успокоил меня Полуний и тут же посуровел – Потому больше пяти медяков не проси! Не мешок с картошкой чай понесешь, а сверток махонький! Берешься?

– Берусь, уважаемый Полуний – тут же согласился я и принял из рук старика небольшой тряпичный сверток перевязанный бечевкой и пять позвякивающих монет.

Мелькнула инфа о принятии задания, из которой я узнал, что получение данной работы возможно только в том случае, если я уже успел выполнить не менее трех схожих по типу заданий доставки. Ясно. Потому старичок и подозвал меня.

А насчет обуви он прав – пора что-нибудь приобрести.

По пути к травнице меня обуяло любопытство. Не удержался и вскрыл сверток, благо бечевку было легко развязать, а никаких печатей не имелось. Внутри оказалась потрепанная книжка с названием «Азы травничества и зельеварения». Это решило дело. Окажись книга обычным любовным романом или сборником сказок – в Вальдире их имелось огромное количество и каждую из этих книг можно прочесть, возникни такое желание – я бы немедленно отнес посылку по назначению. Но книга обладала практической ценностью. Потому я решил задержаться в пути, чтобы прочесть ее от корки до корки. Благо размер был не более тридцати страниц – азы на то и азы. Подобную книгу можно было найти в любом книжном магазине, и стоила она относительно дешево – не больше двух серебряных монет.

Выбрав местечко под тенистым деревом уселся поудобней и погрузился в чтение. Спустя полчаса книга была прочтена, а в награду я получил два умения, прибавку к разуму, да еще и краткое описание нескольких лекарственных растений, которые я теперь мог опознать среди прочей травы и собрать.

Ваш интеллект повышается на 1 ед.

Вы овладеваете умением «Варить малое целебное зелье».

Вы овладеваете умением «Варить малое зелье маны».

Теперь вы знаете, как выглядит растение

«Подорожник».

*Теперь вы знаете, как выглядит растение
«Ромашка».*

*Теперь вы знаете, как выглядит растение
«Перечная мята».*

*Теперь вы знаете, как выглядит растение
«Зверобой».*

Малые зелья восстанавливают по двадцать очков жизни или маны, что достаточно на начальных уровнях. Вот только толку мне с этих умений ноль, даже если я найду необходимые травы – для изготовления эликсиров требуются специальные инструменты и расходные материалы. Алхимиком стать не только трудно, но еще дорого и муторно. Так что книгу я прочитал только по причине ее бесплатности. Ну и единица к интеллекту не помешает.

Плюс скромное достижение *«Чтец»*, дающее +0.5 % к скорости чтения.

Аккуратно завернув книгу в сверток, я отнес ее по нужному адресу, за что получил от старой травницы благодарность в виде одного малого целебного зелья. Покупать у старушки ничего не стал, не желая тратить свои жалкие гроши. Выполнив все висящие на мне задания кроме одного, я решил исправить это упущение и напрямик отправился к достопамятному амбару. Пора всерьез браться за прокачку персонажа.

К моему удивлению, Дорта Видеррра там не оказалось.

Тем лучше. Было несколько других игроков, но вели они себя корректно, каждый бил только своих мобов и по шустрому наколотив по десять хвостов, бежали сдавать квест. Все торопятся покинуть Ясли и окунуться в настоящий мир Вальдиры. Все кроме меня.

Крысиное гнездо оказалось в моем полном распоряжении. И уходить отсюда в скором времени я не собирался. Вооружившись дубовой палкой, я приступил к делу.

Война с крысами продолжалась до самого вечера. Сначала вяло и осторожно, когда после каждой убитой крысы я делал передышку и восстанавливал здоровье с помощью воды и хлеба. Подняв еще один уровень, вложил полученные пять очков в силу и ловкость. Сила и скорость ударов заметно возросла и я рискнул переместить поля боя внутрь амбара. Пару раз пришлось сделать перерыв. В первом случае крысы таки погрызли меня до критического уровня жизни и пришлось отлеживаться на балке и жевать зачерствелый хлеб, а потом расщепилась палка и я наспех обмотал ее куском веревки – тем самым, который раньше служил поясом Дарту Вейдеру. Помимо полученных баллов от поднятия уровня, добился поднятия выносливости и силы за счет непрерывного боя – старался не давать себе ни минуты продыха, выкладываясь на полную катушку.

Ваша сила повышается на 1 ед.

Ваша выносливость повышается на 1 ед.

Незаметно пришел следующий уровень, все полученные очки я вновь вложил в силу и ловкость. Персонаж достиг четвертого уровня. В прошлый раз я покинул Ясли на втором уровне.

При распределении баллов я руководствовался следующей логикой и советом Гоши – в Яслях нет гильдий и соответственно, игрок не может выбрать класс и выучить боевые умения. Так же здесь нет магических лавок торгующих свитками с атакующими и защитными заклинаниями. Вывод – здесь все упирается в грубую силу, ловкость и выносливость. Из-за полного отсутствия заклинаний интеллект и мудрость абсолютно бесполезны и тратить на них драгоценные баллы попросту глупо. Ясли предназначены только для одного – дать начинающим игрокам время освоиться в игре и поднять пару уровней. Даже деньги не являются для новичков критическим фактором – вступление в базовые гильдии бесплатное, плата за первое обучение в них символична. Если игрок маг, то едва он вступает в гильдию и выбирает один из факультетов, ему на выбор дают бесплатно одно из трех атакующих заклинаний. Если желает поступить еще на один факультет – заклинания бесплатно не дадут. За остальные свитки ему уже придется платить в полной мере. Но это там, в городе, а в Яслях гильдий нет.

С наступлением вечера я позволил сделать себе перерыв. Пока окончательно не стемнело, обломал со стоящих поблизости деревьев побольше сухих веток, нагреб сухой травы –

все с запасом, чтобы хватило на несколько часов. Воспользовавшись огнем запалил клок сухой травы и от него разжег костер перед распахнутой дверью амбара. Освещенного участка вполне хватало на дальнейшее ведение боевых действий. Два имеющихся у меня в наличии свечных огарка я решил сохранить. Правда теперь орудовать приходилось просто толстым и увесистым суком – моя дубовая палка окончательно сломалась, и я отправил ее обломки в костер.

Истребление крыс продолжилось с новой силой. Обитающие в амбаре грызуны были второго уровня – я четвертого. Набор очков опыта затянулся неимоверно, но своего я все же добился – взял-таки пятый уровень, а под занавес еще и **+1 выносливости**.

Костер тушить не пришлось – без подпитки затух сам собой. А я взвалил на спину изрядно потяжелевший мешок и отошел подальше от опасного места. Для ночлега выбрал выстланный сухой листвой пяточок рядом с городской стеной, надежно закрытый со всех сторон высоким и густым кустарником. Едва я оказался прикрыт со всех сторон ветвями, система вывесила сообщение:

Маскировка +10

Достижение!

Вы получили достижение «Затаись!» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение: +1 к маскировке в природной местности.

Текущий уровень бонуса: + 1

Эх... ностальгией повеяло...

Сколько раз я прятался вот так в кустах, лесных дебрях и даже в кронах деревьев...

Мешок я подсунул под голову, измочаленную о крысиные спины палку положил рядом и на этом приготовления ко сну были закончены. Осталось только последнее дело на сегодня – распределить полученные за пятый уровень баллы характеристик. Недолго думая разделил их между выносливостью и ловкостью. И воззрился на полученный результат:

Базовые характеристики персонажа:

Сила – 13

Интеллект – 2

Ловкость – 11

Выносливость – 11

Мудрость – 1

Жизнь: 93\170 Мана:20\20

Однозначно сегодня я прожил в Яслях самый плодотворный день. А теперь пора прожить хотя бы несколько часов в реале. Если верить таймеру, я пробыл в игре восемнадцать часов. Пора отдохнуть...

Выход.

Глава шестая. Ясли. День четвертый. Следом за тайной

Сказать, что кожевник удивился, это значит, ничего не сказать. Он был просто ошарашен, когда я вывалил перед его выпученные очи ворох серых крысиных шкурок. Семьдесят две штуки ровно. В шоке мастер кожевник пребывал недолго и тут же принялся яро торговаться, немилосердно сбивая цену. Я упирался рогом как мог и, в конце концов, согласился снизить цену с запрошенных было ста медяков до семидесяти двух ровно. Итого получилось по медяку за шкурку. Подбежавшие подмастерья шустро уволокли шкуры внутрь кожевни, а я распрощался с довольным хозяином и, не мешкая направился в самый центр Яслей, туда, где находилась торговая лавка некоего Фрола Кубышки. В заплечном мешке еще имелась куча крысиных хвостов и столько же мяса. Хвосты я отдам мельнику в качестве доказательства своих успехов, то куда сбыть мясо, я не имел ни малейшего понятия. Если не удастся от них избавиться – разожгу костер и приготовлю себе крысиные отбивные.

Время поджимало – если не сегодня, так завтра, в Яслях появится игрок-девушка и уверен, что у нас сразу появится куча неотложных дел. Если я хочу разобраться со странной историей поведенной мне Власиленой, действовать следова-

ло не мешкая. Лавку стоило навестить еще и ради приобретения более прочного и убойного оружия – махать обломками сухих веток и сучьев мне уже поднадоело. Да и обувь не мешает приобрести.

Вот только как подступиться к торговцу Фролу Кубышке с расспросами? Он меня не знает и откровенничать перед незнакомцем не станет.

Небольшой магазинчик находился на пересечении двух главных улиц Яслей и располагался в небольшой двухэтажной постройке из серого камня. Над входом висела яркая вывеска приглашающая заглянуть внутрь и оценить качество товара. Что я и сделал, зайдя в лавку под перезвон дверного колокольчика.

Все внутренне пространство занимали три грубо сколоченных прилавка стоящие буквой «П», заваленные огромным количеством дешевого товара. Этаким мини универсам деревенского пошиба. Разжившись несколькими медяками любой начинающий игрок мог приобрести здесь некоторое вооружение, одежду и съестные припасы. У входа стоял зевающий охранник полуорк, облаченный в стеганую куртку и мешковатые штаны. На поясе приличных размеров меч – по которому я не замедлил скользнуть завистливым взглядом.

Сам хозяин магазина стоял за центральной стойкой и, сложив руки на выпирающем пузе, общался с зеленоволосой девушкой-игроком, пытающейся сделать выбор между посохом и широкополой соломенной шляпой. Женщины, жен-

щины... спрашивается, зачем ей сдалась пусть красивая, но практически бесполезная шляпа? Надо однозначно брать посох, тем более что его нижняя часть окована железом. Но нет, шляпа ведь такая красивая!

Пользуясь тем, что хозяин магазина занят, я решил осмотреться. И первым делом прилип к прилавку с небогатым ассортиментом предлагаемого оружия. Несколько посохов, пара кинжалов из скверного железа, нечто вроде коротких дубин с железной нашлепкой на толстом конце, перчатки из жесткой кожи, два тонких пучка скверных стрел. На стене за прилавком висело оружие посерьезней и подороже – одноручный меч в черных кожаных ножнах, топор и, конечно же, лук в обнимку с пустым колчаном. Ах да... еще в наличии имелся круглый деревянный щит, больше похожий на крышку от бочки. Негусто...

Со своим выбором я определился быстро. Однозначно посох. Самый оптимальный и достаточно дешевый вариант. Нижний острый конец и оголовье окованы железом, прочная деревянная основа гладко остругана и без малейших признаков трещин. Умение обращаться с оружием дробящего типа – сиречь дубины, палицы, посохи – у меня уже на двойке, спасибо длительной прокачке на крысах. К тому же мне очень нравился тот факт, что при ударе оружием такого типа врага отбрасывает назад и у меня появляется время до следующего замаха. Утверждать, что посох это наилучшее оружие я бы не взялся, потому как обладал знаниями и опытом в ос-

новном по стрелковому оружию. Узкая специализация, что тут скажешь. Но на начальном уровне посох для меня как-то предпочтительней тех же кинжалов. Сближаться с врагом на короткую дистанцию я не желал категорически.

– Желаете что-нибудь купить, уважаемый? – ласково пропел подплывший торговец, уже успевший спровадить предыдущего покупателя.

– Пожалуй – солидно кивнул я – Вот этот посох, кажется, достаточно неплох.

– Хороший выбор для опытного путешественника – незамедлительно согласился со мной Фрол – Прочен, в меру длинен и достаточно легок. В пути надежной опорой послужит и от врагов отбиться поможет. А стоит сущий пустяк – всего-то две серебряные монеты.

Две серебряные монеты или же сорок медяков... нехило! Почти половина из имеющейся у меня наличности.

– Позвольте взглянуть на посох поближе – с небольшой заминкой попросил я.

Во взгляде торговца мелькнуло презрение и, медленно оглядев мой достаточно непрезентабельный вид, он произнес:

– Конечно. Смотрите.

– Прежде чем платить, надо удостовериться, что товар стоит таких денег – поспешил добавить я, поднимая с прилавка облюбованный посох – Деньги надо тратить с умом и неважно, будь то жалкий медяк или же полновесный золо-

той.

На этот раз в глазах Фрола мелькнул проблеск удивления. Явно не ожидал от обычного бродяги столь мудрого изречения. Убедившись, что произвел должное впечатление, я взгляделся в посох и оценил появившиеся передо мной характеристики.

Ясневый посох путешественника. Двуручное оружие. Урон: 8-12. Тип урона: дробящий. Прочность: 90/90

Остальную информацию смотреть не стал, главное, что по уровню мне подходит. Особенно порадовала повышенная прочность. Такое оружие от десятка ударов пополам не переломится. Plusовых характеристик не имеется, но за сорок медяков другого ждать и не приходится.

Сделав нарочитую паузу, я потянулся к мешку и произнес: – Беру. Вещь стоящая, как вы и говорили, уважаемый.

Торговаться и сбивать цену на товар я не стал. Не тот случай. Вытащив из мешка пригоршню затертых медных монет я мысленно выругал себя – надо было обменять все медяки на серебрушки. Не позорился бы сейчас.

Впрочем, медяки тоже деньги, что уважаемый торговец Фрол Кубышка и доказал, одним отработанным жестом сгребя сорок монет к себе в ладонь. Словно корова языком слизнула. Довольны остались мы оба – торговец выгодной продажей, а я приобретением и новым достижением:

Достижение!

Вы получили достижение «Покупка!» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение: 0.5 % скидки при покупке товаров в магазинах.

Внимание: бонус работает только при заключении торговых сделок с НПС!

Текущий уровень бонуса: 0.5 %

Алмазный класс аккаунта мне начинает определенно нравиться!

Но сейчас надо прекратить пускать восторженные слюни и сосредоточиться на самом важном деле. Я же сюда не ради палки пришел!

– Желаете приобрести что-нибудь еще?

– Если только прицениться – улыбнулся я в ответ – Например, вот этот меч у вас за спиной... какова его цена?

– Восемь с половиной серебряных монет – тут же ответил Фрол – Половину серебрушки так уж и быть скину. Восемь монет. Берете?

– Чуть позже – обязательно – не моргнув глазом соврал я – Еще не раз в вашу лавку наведаюсь.

– Никак надолго к нам? – удивленно приподнял брови торговец, сверля меня испытующим взглядом.

Ну да, местные НПС уже привыкли к постоянной «текучке». Игроки в Яслях надолго не задерживаются. И назад никогда не возвращаются.

– Уже третий день здесь – ответил я и чуть подумав, добавил – Спасибо Власилена приютила, позволила в сарае пару ночей скоротать. Добрая женщина!

– Постой, чужеземец... как ты сказал зовут приютившую тебя женщину?

– Власилена. Дом у самой окраины, там еще вдоль забора шесть высохших дубков росли, пока я в благодарность за доброту ее от них не избавился. Очень уж хозяйка переживала, прямо смотреть на них не могла, особенно в ночную пору...

– А... а почему не могла? – жадно спросил Фрол, подавшись всем телом вперед и едва не раздавив заскрипевший прилавок.

– Да есть на то причина... – после нарочитой паузы ответил я, постаравшись придать голосу как можно больше загадочности – Такие страсти рассказывала... но вам-то наверное не интересно, мало ли что люди болтают. А вот за этот кинжал какую цену назначите?

– Серебряшка... – машинально ответил Фрол и тут же добавил – Тебе всего за десять медяков отдам! Так что там наша болтушка Власилена говорила? Чего напридумывала?

Ишь ты... цену сразу вдвое снизил... черт! Надо было разговор о Власилене с самого начала завести, тогда и посох бы вдвое дешевле приобрел. Дубовая моя голова...

– Пожалуй, возьму – степенно ответил я, доставая деньги – Вот этот, что вместе с ремнем и ножнами продается.

– За ремень еще десять медяков доплатить надобно бы – проскрипел торговец – А! Бери так! Не томи, чужеземец, очень уж я охоч до разных сказок и побасенок. Истины в них ни на грош, но почему бы не послушать, чтобы день скоротать?

Захлестнув ремень на поясе и застегнув пряжку, я взглянул в стоящее у стены зеркало и остался доволен увиденным. Вот и разживаемся потихоньку барахлишком. А теперь пора вернуться к разговору с Фролом, пока достопочтенного торговца не хватил нервный удар от перенапряженья.

– Почему бы и не рассказать – согласно кивнул я, поднимая взгляд на торговца – Вот только не думаю, что это просто сказка, аль небылица. И уж если разговор на эту тему заводить, давай сразу условимся уважаемый Фрол – я вам, а вы мне. Власилена упоминала, что на следующий день после случившегося вы к ней в гости наведывались, да расспрашивали. Я тоже охоч до подобных историй.

– Да просто так я к ней зашел, о здоровье справиться! Как-никак столько лет рядом почитай живем. А как дубки засохшие увидал, так и спросил – что за напасть мол такая с ними приключилась. Тут ты ошибся, добрый странник, нет у меня никакого интереса.

– Что ж... вижу, не получится у нас с тобой разговора, уважаемый Фрол – заключил я, поднимая с пола котомку и закидывая ее на плечо – Пойду я, пожалуй, не стану отвлекать занятого человека от дел.

– Постой! – воскликнул Фрол – Постой... ладно... твоя взяла, чужеземец. Плачу пять серебряных монет за твою историю!

– Не интересуется – отмахнулся я, продолжая шагать к двери.

– Десять монет! З-з... Эх! Дам один золотой! Цельный золотой!

– Меня не интересуют деньги, уважаемый – замедлил я шаг – Мою цену вы уже слышали.

– Да стой же ты! Ладно! Поговорим.

– Поговорим – тут же расплылся я в улыбке – Только вы первый начинаете, почтенный Фрол.

– Не здесь – отрывисто буркнул торговец, покосившись на оттопырившего уши охранника – Следуй за мной. Крон, проследи за лавкой.

Через небольшую дверь в тыльной стене мы вышли из торгового зала и оказались в заднем помещении, используемом в качестве склада. Пухлый коротышка протиснулся между полок и с тяжким вздохом опустился на притулившуюся у стены широкую скамью. Я опустился рядом и изобразил крайнюю степень внимания.

– Как звать-то тебя?

– Росгард – ответил я, ерзая от нетерпения.

Уже второй НПС интересуется моим именем.

– Вот гляжу я на тебя, Росгард и вижу, что ты это дело так не оставишь. Иначе бы меня не расспрашивал. Верно?

Признайся как на духу!

– А с какой целью собственно интересуетесь? Просто из любопытства, или разговор есть серьезный?

В кладовой повисло настолько тяжелое молчание, что меня едва им не придавило. Но я терпел и тишину не нарушал. И словно замороженный смотрел на лицо НПС, которое внезапно застыло и словно бы оплыло, глаза с расширенными зрачками уставились в никуда, а мясистые пальцы с такой силой сжали край лавки, что я отчетливо услышал хруст древесины. Из полукрившегося рта Фрола исторглось бессвязное бормотание:

– Ы-ыг... зав-в-вграаашшш... лиххрма икрс...

Что за ерунда?! Полное впечатление, что «местный» попросту «завис», как это случается в играх, но в Вальдире я подобного случая не припоминал.

– Фрол! Фрол! – не выдержал-таки я и затряс торговца за пухлое плечо – Фрол! Очнись! Эй!

Дернувшись всем телом, торговец вздрогнул всем телом и неожиданно подскочив, боднул меня головой в переносицу. От мощного удара я отлетел назад и впечатавшись в стену, сполз по ней на пол. Мать твою... что за...

Неожиданный бой как начался, так и закончился – торговец вновь застыл как вкопанный, уставившись в потолок неподвижными глазами и совершенно не замечая валяющегося у его ног меня.

Заворочавшись, я с трудом приподнялся и первым делом

проверил показатели здоровья.

Жизнь: 23\170

Ох... а ведь шкала здоровья была почти полнехонька... не хватало где-то пятнадцати-двадцати очков для полного уровня жизни. Это с какой же силой меня боднул взбесившийся НПС?

Я лежал в дальнем углу комнатухи, застывший истуканом Фрол загораживал мне выход своей тушей. Протиснуться вроде как можно, но если он меня еще раз зацепит, то все, копыта откину сразу. Лихорадочно порывшись в мешке, я достал остатки съестных припасов и почти не жуя, принялся запихивать в себя черствый хлеб и картошку, не отводя настороженного взгляда от торговца и изредка косясь на мигающие красным цифры.

Жизнь: 35\170

Жизнь: 42\170

Жизнь: 49\170

Давай, давай...

Торговец вздрогнул еще раз, тяжело переступил с ноги на ногу и, повернувшись вокруг своей оси, неожиданно мягко опустился обратно на лавку. Глаза приняли осмысленное выражение и, хлопнув ладонью по скамье, Фрол решительно произнес:

– С какой целью интересуюсь? Отвечу прямо – хочу нанять тебя, чужеземец, чтобы ты распутал для меня эту исто-

рию! На награду не поскуплюсь! Раз уж ты разговорил молчунью Власилену... – тут взор Фрола Кубышки окончательно сфокусировался и он удивленно воззрился на меня – Эй... а ты чего на полу разлегся?

– С лавки соскользнул. Скользкие они у вас – буркнул я, поднимаясь на ноги – Да вы продолжайте, продолжайте, уважаемый Фрол.

– А что тут продолжать, пока твое слово не сказано? Берешься?

– Берусь! – поспешно ответил я и, прочитав высветившуюся перед глазами информацию, почувствовал, как у меня изумленно отваливается челюсть.

Вы получили задание «???»

???

Минимальные условия выполнения задания:???

Награда:???

От вопросительных знаков рябило в глазах. Что это? Таких заданий попросту не существует. Да, иногда награда неизвестна до самого окончания задания и в этом случае так и пишется: «неизвестно», но чтобы не было названий и краткого содержания? А если принять во внимания случившийся с Фролом припадок, или даже скорее «сбой», то все становится окончательно непонятным...

Радует только один факт – пусть столь странным способом, но задание мне таки дали. И я был готов дать голову на отсечение, что на игровом форуме об этом нет ни слова.

– Росгард?

– Да! Я внимательно слушаю, достопочтеннейший Фрол – спохватился я.

– Так... даже не знаю с чего начать – вздохнул торговец – В общем, дело было так...

Фрол Кубышка говорил долго. Беспорядочно перескакивал с одного события на другое, иногда повторялся, пару раз сбивался с темы и приходилось мягко прерывать его и возвращать к сути вопроса. Его сбивчивое повествование меня насторожило еще больше. Обычно «местные» выкладывают суть задания быстро, внятно и так четко, что от зубов отскакивает. А здесь сплошная каша. Процентом на восемьдесят бесполезная муть, в которой плавают разрозненные кусочки полезной информации.

Но мне все уже удалось вытряхнуть из торговца все, что он знал и даже более того – после случившейся в ночную пору истории, предприимчивый Фрол успел обежать все Ясли и потихоньку расспросить народ. Прodelал огромную работу, пройдясь по горячим следам, коих было предостаточно: внезапно высохшие дубки Власилены, ни с того ни с сего погибшая парочка кошек без видимой на то причины, черные пятна копоты на нескольких домах, скончавшийся от сердечного удара старик Дженис. Еще забор рухнул – а забор-то не абы какой был, а сложенный из дикого камня и высотой в рост взрослого человека! Это что же надо было сделать, что обрушить такую капитальную вещь? И это только самые зна-

чительные разрушения помимо целой кучи более мелких – вымерший улей медоносных пчел, разлетевшаяся на куски глиняная посуда у горшечника Дэррола, бесследно исчезнувшая на несколько дней бобровая семейка, что издавна обитала в запруде около мельницы. И все эти столь разные происшествия объединял всего один, но крайне важный факт – все они без исключения случились в одну и ту же ночь.

Но что именно случилось, не знал никто, хотя ночной шум слышали многие. Тот же горшечник Дэррол слышал прямо перед своим домом ожесточенный шум схватки, стоны и звон разлетающейся на куски посуды. Но высунуться и посмотреть, что именно там происходит, попросту побоялся. Так и торчал за закрытыми ставнями окон, до боли в пальцах сжимая кочергу и беззвучно молясь всем богам сразу.

Самую интересную информацию удалось выудить у двух стражников, что стояли на посту у северных ворот – место выхода из Яслей в город. За пару кувшинов недешевого вина, они рассказали, что в ту ночь через ворота прошло всего двое, держа путь из города в Ясли. Первый был обычным человеком в дорогой одежде и ничего примечательного в нем стражники не заметили, кроме разве что слишком торопливой походки и то, что был он не из Яслей. Пришлый. Проход был бесплатным, ночью ходить через ворота не возбранялось, поэтому стражники отнеслись к пришельцу равнодушно. А через несколько минут в ворота ворвался еще один чужеземец, расу которого стражники назвать затруднялись. Во

первых потому что второй незнакомец был облачен в длинный серый плащ с глухим капюшоном, а во вторых, стражникам попросту стало жутко, когда чужак полоснул по ним взглядом и помчался дальше, припадая к земле подобно зверю и словно бы принюхиваясь к следам. Минут через десять после того как второй пришелец зашел в Ясли, стражники слышали протяжный гулкий звук и видели яркую вспышку на одной из улиц. Но отправиться и проверить, что там случилось, никому из них и в голову не пришло. Официальная причина – оставлять пост строгойше запрещено. Неофициальная, но правдивая – они побоялись. Потому и не рассказали ничего старшему офицеру, когда пришло время сменяться с поста. А Фролу рассказали, будучи с ним в дружеских отношениях и в стадии сильной поддатости, взяв с него слова никому ничего не рассказывать. Оба стражника клятвенно заверяли, что больше двое незнакомцев у ворот не появлялись. Внутрь зайти зашли, но не вышли.

Фрол замолк, утирая рукавом взопревшее лицо, но я попрежнему не сводил с него глаз, ожидая продолжения истории. Не дождался, и пришлось спросить самому:

– Фрол, я только одного понять не могу – тебе-то это знать к чему? Откуда такая любознательность?

– А тебе что с того? – резонно поинтересовался торговец.

– Ничего – качнул я головой – Но если хочешь, чтобы я до истины докопался, то рассказать все в твоих интересах.

– Поперед ты расскажи, что знаешь! – потребовал Фрол и

я со вздохом подчинился.

Первый раз встречаю такое странное задание. Кажется, я уже начал повторяться...

Я коротко пересказал торговцу все услышанное от Власилены, уложившись в пять минут и уже было замолк, но вовремя заметил скользнувшее по лицу торговца разочарование и поспешно напустил туману. Короче говоря, разливался соловьем еще минут десять. Приплел несуществующие подробности, добавил мрачности – хотя куда казалось бы больше, и до кучи выдумал с телегу прочих красотостей, не имеющих с реальностью ничего общего. Не забыл сделать намек, что в своем бурном прошлом (ага, «родился» три дня назад, какое там прошлое) я не раз с блеском раскрывал подобные дела и что заказчики всегда оставались довольны и только что ногами не сучили от переполняющего их бурного восторга.

Красноречивость пришлась к месту. Торговец ахал, охал и поминутно изменялся в цвете. Убедившись, что он окончательно «дозрел», я повторил свой вопрос:

– Так в чем твой интерес, уважаемый Фрол?

– Ладно... что уж тут темнить. Сам посуди, какой интерес у торговца? Товар и деньги, конечно. В ту ночь я ведь тоже шум услышал. Сперва что-то вроде воя приглушенного, а потом треск раздался. На улицу выскочил, а в воротах дыра с мою голову зияет. И щепой весь двор усыпан. Я спервоначала и не понял ничего, стою и по сторонам ошалело озираюсь.

Потом уже увидел... ну, вещицы эти... да и что о них говорить...

– Увидел что? – дожал я начавшего мямлить Фрола – Говори как есть.

– Стилет, заколка от плаща и пергаментный свиток письменами непонятными испещренный – одним духом выпалил владелец торговой лавки и тяжело задышал, будто признание далось ему ценой невероятных усилий.

– Как-как? – поразился я – Хотя постой... не повторяй. И где они? Вещи эти?

– Нету! Продал!

– Фрол!

– Видят боги – продал! – не отступал от своего торговец – В городе продал, не здесь. И стилет и заколку. Ах ты ж... и это...

– А лист пергамента? – уцепился я за оговорку – Листок где?

– Спрятал – глухо ответил Фрол и, вскинув голову, твердо произнес – Не покажу! Даже и не проси! И хватит расспросов! За дело ты взялся, я тебе чин по чину все рассказал. И вот как мы договоримся – хочу, чтобы ты узнал, что с теми двумя случилось. Ежели стражникам верить, то из Яслей в ту ночь они так и не вышли. Местные чужаков не видели и у себя в дому не привечали. Как испарились, одним словом! Узнай, что с ними случилось – вот чего от тебя хочу. И ежели ценного что найдешь, то все на три доли делим, две мне,

одна тебе!

Кубышка бормотал что-то еще, но я уже не слушал, погрузившись с раздумья. Вертел условия задания и так и этак, прокручивал наш диалог, но так и не нашел никаких ограничений. У Фрола – ушлого и недоверчивого торговца! – не было никаких гарантий, что я его не обману. Я вновь убедился, что это далеко не обычное задание. Да и казаться мне начинало со страшной силой, что это вовсе не задание... а нечто странное, оформившееся в форму задания.

Это какой-то баг.

Или игра глюкнула, или действующий в пределах наложенных на него рамок Фрол Кубышка выдумал задание самостоятельно, что уже казалось полным бредом. Но задание настолько кривобокое, что от него за версту тянет «самопадом», а не изысками дизайнерских умов игровых программистов. Но разве «местные» способны на такое? По всей видимости – да. Это не рядовой автоквест, где заваливший оленя охотник может попросить проходящего мимо игрока помочь дотащить добычу до ближайшей деревни за небольшую награду, это нечто иное...

Делиться с Фролом своими опасениями я не стал, равно, как и не стал подтверждать наш уговор вторично, тем самым соглашаясь на одну долю из трех. На всякий случай. Ни к чему это.

- Ну так как, договорились? – не отставал от меня Фрол.
- Сделаю все что могу и даже больше – расплывчато по-

обещал я, поднимаясь на ноги – Жди меня с хорошими новостями, уважаемый Фрол. И пожелай удачи.

– Ты главное не говори никому! – жарко зашептал семенивший за мной лавочник – Ни единой душе! Пусть все останется между нами! Люди до слухов ох как охочи!

– Конечно – кивнул я и поспешно покинул душную кладовку.

Через лавку я пролетел так быстро, словно мне дали пинка под зад. В дверях чуть не сбил с ног заглянувшего в магазин игрока, но извиняться не стал и поспешил прочь, взметая дорожную пыль босыми пятками. В голове царила полная мешанина, мне требовалось время, чтобы привести мысли в относительный порядок. И для этого надо заняться какой-нибудь монотонной работой, не требующей мысленной деятельности и позволяющей выпустить пар. И, кажется, я знаю одно славное местечко, как нельзя лучше отвечающее поставленным условиям.

Я устроил крысам самый настоящий апокалипсис. Грызуны узнали, что такое безжалостный геноцид и прокляли тот день, когда я на их беду появился в Яслях и заглянул в их мирный амбар.

Осторожная разведка, оценка численности противника, молниеносные атаки и тактические отступления остались в прошлом. Крыс я давно перерос и перестал бояться их некогда смертоносных укусов. Еще и обзавелся окованным железом посохом, гарантированно убивающим крыс с двух уда-

ров, а если повезет попасть на крошечный шанс критического удара, то и с одного выносит.

Вот только очки опыта уже не текли полноводной рекой, а едва капали. И до следующего уровня такими темпами было добираться еще долго. Но я к этому пока и не стремился. Просто действовал на автомате, уподобившись универсальному скотобойному комбайну – если такие существуют. Убить, подобрать добычу, засунуть в мешок. Шаг к следующей крысе и вновь – убить, подобрать, засунуть в мешок.

Остановился я только через два часа после начала кровавого истребления. Во-первых, мой не особо вместительный мешок трещал по швам от огромного количества крысиных шкур, мяса и хвостов. А во-вторых, я наконец-то решил свою главную дилемму и теперь знал с чего следует начать поиски, чтобы достичь хоть какого-нибудь прогресса в задании Фрола. Ну и в третьих, меня просто задолбали бегающие вокруг игроки со своими бесконечными вопросами, просьбами и обвинениями.

– Росгард, возьми меня в группу! Я только второй уровень и все очки в интеллект кинул... помоги а?

– Слушай, оставь крыс в покое, нам квест надо выполнять! Иди в другое место качайся!

– Покачай меня!

– А какого ты уровня? Ты воин, да? Варвар? Или монах?

– А где ты достал такую одежду? Я тоже такую вышивку на рубахе хочу! Это же квестовая, да? Чего ты молчишь?

– Росгард, дай совет, как лучше всего характеристики распределить.

– Ты уже большой для крыс! Уйди! Или возьми к себе в группу!

– Брат, одолжи пятнадцать медяков – на кинжал не хватает! А я тебе потом отдам! Только лут набью, а как продам, то сразу отдам! Проспонсируй новичка, а?...

Мастерская кожевенника была открыта, и я осчастливил ее владельца еще одной грудой крысиных шкурок, получив две серебрушки и пятнадцать медяков. Сумка значительно полегчала, что не могло не радовать. Расспросив мастера кожевенника и его учеников, я выяснил нужный мне адрес и, вежливо попрощавшись, зашагал дальше.

День уже клонился к вечеру, следовало торопиться. Искомый дом обнаружился на следующей улице. Мне даже не пришлось заходить внутрь – прямо перед воротами стоял низенький стол заваленный листами бумаги и свитками, за которым сидел явно скучающий парень в испачканной чернилами рубахе. Над его головой покачивалась вывеска с аляповатым изображением писчего пера воткнутого в чернильницу.

Увидев мой интерес, парень вскочил на ноги и поклонился.

– Желаете написать письмо, господин?

– Нет. Хочу купить карту этой части города, а еще перо и

небольшой запас чернил. Есть в наличии?

– Конечно! – писарь порылся в бумажных завалах на столе и выудил оттуда скрученный в трубочку лист – Вот, самая подробнейшая карта из имеющихся в наличии. Обозначена каждая улица и каждый дом. Харчевня, торговая лавка и мастерские отмечены специальными знаками. А вот великолепно оточенное перо и чернильница с плотно пригнутой крышкой. Все вместе вам обойдется в одну серебряную монету.

– Держи – я без колебаний протянул требуемую плату, получив взамен свой товар – Хорошего вам дня, уважаемый.

– И вам того же, добрый господин – еще раз поклонился писарь.

Развернув карту прямо на земле, я минут пять изучал переплетение линий, пока окончательно не разобрался, что и где находится. Писарь не обманул, карта и правда была весьма подробной. Вся территория Яслей лежала передо мной как на ладони.

Вооружившись пером, я окунул его в чернила и принялся безжалостно уродовать творение писаря, ставя собственные пометки и буквенные обозначения. Первую пометку я сделал у северных ворот, поставив там жирную цифру «1». И постепенно смещая перо все дальше, продолжил отмечать на карте места, где два чужеземца оставили свидетельства своего боя. Мастерская горшечника, дом старого Джениса, дом

Фрола Кубышки, дом Власилены... на эту работу я затратил чуть меньше часа, перепачкав все пальцы чернилами, но своего все добился. Карта была испещрена цифрами, галочками, вопросительными знаками и прочими понятными только мне пометками. Критически осмотрев полученный результат, я вновь макнул перо в чернила и высунув от усердия язык, провел длинную извилистую линию от северных ворот к первой пометке. И так далее, пока через всю карту не протянулся длиннющий и зигзагообразный след. Приблизительный маршрут, по которому промчались разрушающие все на своем пути незнакомцы.

Точность не была стопроцентной, многие места остались неотмеченными – просто потому, что я не знал, например, где именно подошли попавшие под горячую руку кошки, где находился вымерший улей с пчелами и где остались пятна копоты. Но уже отмеченных мест вполне хватило.

Отстранив от себя карту на длину вытянутой руки, я взглядом проследил путь незнакомцев. Вот они забегают в ясли с отрывом друг от друга в несколько минут, вот первая молниеносная стычка, затем вновь короткое преследование и еще одна схватка... У меня получилась узловатая нитка положенная поверх улиц и каждый узелок означал боевое столкновение. Один убегает, а другой догоняет,... чем не игра в кошки мышки?

Их путь крутым углом пролег через весь город, пройдя от северных ворот до самого дома Власилены, оттуда резко

свернул к южной стене и пошел вдоль нее, пока не уперся в мельницу, где внезапно исчезли обитающие в запруде бобры. Поскребя пальцами в затылке, я быстро собрал все свое добро в сумку – кроме карты – и направился напрямиком к мельнице. Надо же наконец сдать квест и избавиться от крысиных хвостов. Ну и самое главное – хорошенько там осмотрюсь. Потому как отметка возле мельницы была последней. Других зацепок у меня не было. Если прикинуть по карте и по времени событий, то получалось, что в последний раз двое неизвестных проявили себя именно там. После чего бесследно испарились.

Мельница располагалась в восточной части Яслей, там, где из-под городской стены вытекала узкая речушка с быстрым течением. Речку перегородили плотиной, в этом месте образовался небольшой водоем, с камышовыми зарослями по краям. Посреди пруда из воды торчала верхушка бобровой хатки, правда ее хозяев я пока не видел. Само собой в зарослях в изобилии водились лягушки, жабы, мелкие птицы и черепахи, водоем обладал не менее богатым списком живности: раки, всевозможная рыба и бобры. Еще одно место для игроков, где они могут опробовать свои силы не на твердой открытой местности, а в густых непроглядных зарослях и даже в воде. Всю эту информацию я почерпнул с игрового форума, но сам лично никогда не пробовал здесь «прокачиваться». Хотя конечно гораздо проще поднять один уровень на относительно безобидных лягушках и уже потом лезть в

амбар к злющим крысам.

Мельник принял меня радушно, похлопал по плечу в знак благодарности и расплатился, как уговаривались. Правда, крысиных хвостов принял только десяток и категорически отверг мое робкое предложение забрать все имеющиеся у меня хвосты за соответствующее вознаграждение. Я было попробовал взять задание повторно, но и здесь потерпел неудачу. Зато удалось расспросить мельника о случившейся с бобрами беде и здесь меня ждало первое открытие:

– Бобры-то? Да, было такое дело – кивнул дюжий мельник, тыкая чубуком курительной трубки в сторону пруда – Обычно зла на них не хватает, на паршивцев этих. То плотину попортят, то дерево свалят, но все же соседи как-никак. А тут раз и исчезли. День нет, два нет, я уж было волноваться начал, но на третий день утречком на крыльцо вышел, глядь – а они тут как тут, очередную осину подгрызают... Выходит зря переживал, хе-хе...

– Два дня их вообще не было? – уточнил я.

Спрашивал я не зря – бобры были обычными монстрами, а не деталью интерьера. Игроки могли поохотиться на бобров ради очков опыта и достаточно ценного лута в виде бобровых шкурок, которые кожевенник принимал с величайшей охотой и платил за них куда больше чем за шкуры крыс. И поэтому бобры попросту не могли исчезнуть. Как у каждого монстра, у них есть определенный период «респана». Убил одного – через пять минут он возрождается и опять весело

плещется в воде. То есть исчезновение всех бобров на целых два дня, было попросту невозможным событием.

– Ага, вообще не было. Ни единого всплеска – подтвердил мельник, задумчиво пыхнул трубкой и неожиданно добавил – Как и прочей живности...

– Как? – чуть не подпрыгнул я – Другие mobs... то есть, другая живность тоже пропадала на два дня?

– Ну да!

– Вы же говорили только о бобрах.

– Так бобры соседи, часами за их забавами наблюдать можно – хмыкнул мельник – Потому и заметил их пропажу. А лягушек кто считать будет? Я не заметил бы, да наш местный рыбак Лорни подсказал. Он сюда частенько наведывается с удочкой посидеть, да пивка попить. И в тот день пришел. Червяка на крючок наживил, удочку закинул, а клева то нет! Битых три часа просидел и не поймал ни единой рыбешки. Потом уж подметил, что и в камышах против обыкновения ничего не шуршит и не квакает. Ко мне и побег с вопросом – что, дескать, случилось? Куда все подевалось? Поговорили мы с ним, руками в недоумении развели, жбан пива на двоих выпили, потом он за следующим пошел...

– Погодите, пожалуйста – вежливо перебил я ушедшего в сладостные воспоминания мельника – А вся эта живность когда опять появилась? Как и бобры? Через два дня?

– Знаешь... а, пожалуй, что и так... как бобры вновь плескаться начали, так и в камышах снова заквакало. И Лорни

больше без улова домой не уходил. Может затмение на пруд какое нашло? Вот все и попрятались... да шут его знает. Самое главное – все на круги своя вернулось, потому и говорить больше не о чем – заключил мельник, выбивая трубку о подошву сапога – Мне еще пять мешков зерна смолоть надо до заката. Спасибо тебе добрый человек, что с крысами помог. Никакого спасу нет от грызунов клятых!

– Э-э... это вам спасибо – сориентировался я.

Кивнув, мастер мельничных дел пошел к мельнице, а я остался стоять на берегу пруда, задумчиво пялясь на спокойную поверхность воды. Стоял не просто так, а задал сам себе вопросы, на которые сам же давал ответы.

Что могло вызвать исчезновение бобров? Только их смерть, ну или критический сбой в игре. Больше похоже на сбой, но это не вяжется с пропажей остальной живности...

Ладно, тогда так.

Что может вызвать смерть ВСЕХ мобов в пруду? Ответ тот же – смерть. Но сбой уже куда менее вероятен. Если администрация Вальдиры еще могла прохлопать исчезновение одних только бобров, то прекратившийся «респаун» всех мобов в отдельно взятой локации не заметить не могла. Не пасьянс же они там раскладывают, должны хоть иногда поглядывать на мониторы... да и игроки спать не будут, кто-нибудь да заметит...

Мда... ну хорошо, если это не сбой... тогда придется принять за факт, что в пруду на целых два дня поселилась сама

смерть, постоянно уничтожающая всех мобов одновременно. Потому как никто больше не в силах раз за разом грохать около пятидесяти-шестидесяти мобов одним ударом... если конечно ты не... маг! Вот оно!

Достаточно могущественному магу владеющему массовыми и объемными заклинаниями ничего не стоит превратить этот пруд в могильник! Но откуда взяться могущественному магу в Яслях?! Хотя... те два НПС что явились в Ясли и устроили здесь ночной междусобойчик использовали как раз таки магию... в том числе и объемные заклинания. Достаточно вспомнить те же умершие дубки Власилены, которых накрыло мощным заклинанием, очень сильно смахивающим на «ледяное кольцо» или «дыхание стужи».

Но там речь шла о применении магии разового действия, а мельник говорит, что пруд оставался безжизненным целых двое суток. И в течение двух дней никто не творил здесь заклинания, никто не дрался и никто не шумел – такое мимо глаз мельника бы не прошло.

Черт и еще раз черт! Ничего не понятно...

Окинув злым взглядом идиллическую картину мирного пруда, я отшагнул к первому попавшемуся дереву и, спрятавшись за его стволом, зашел в меню интерфейса, с яростью «вжав» пиктограмму выхода.

Выход.

Откинув крышку кокона, я поднялся с мягкого ложа и потянулся, разминая онемевшие от бездействия мышцы. Еще

бы они не занемели – какой день лежу в коконе, уподобившись мумии в саркофаге. Раньше, когда еще работал, были поездки на метро, спуски и подъемы по лестнице, вынужденные пробежки за отъезжающим автобусом, походы в магазин за продуктами, наконец. В общем, нормальная и регулярная физическая активность. А сейчас в этом плане полный ноль. Живой, но неподвижный. Как самый настоящий коматозник...

«Надо бы заняться спортом» – подумалось, когда ковылял к холодильнику – «Хотя бы отжимания там, приседания. Ага, надо...»

Уцепившись неверными пальцами за бутылку, наполнил живот холодной влагой и сразу полегчало. Утихла подступающая головная боль, в брюхе радостно заурчало. Подпалив сразу две конфорки, плюхнул на плиту кастрюлю и чайник, а затем потопал в ванну, на ходу стаскивая с себя шмотки и бросая их прямо на пол. Душ... мне срочно нужен контрастный душ и таблетка аспирина. А потом сладкий кофе с молоком и большая тарелка макарон. Лучше бы конечно сварить простенький суп и похлебать жиденького, но это слишком уж долго надо стоять у плиты...

Облаченный в просторные семейные трусы я ужинал прямо перед монитором компьютера, запивая макароны сладким кофе и еще умудряясь при этом клацать мышкой по ссылкам. Нужную мне тему на форуме Вальдиры я нашел,

когда одолел пол тарелки макарон. Тема была трехгодичной давности, обреталась в архиве форума и называлась крайне просто и незатейливо: «Ясли! Почему нет мобов в пруду?! И что с водой?!».

Там была только одна страница с десятком постов, большая из которых была равна нулю по информативности.

Типа:

«Чувак, ты гонишь!»

«Ну ты и нуб! Там полно мобов!»

«У-ха-ха! Нырять не пробовал? Может они на дне сидят...»

«Аффтар полный нубас!»

Короче полная ерунда и никаких комментариев от администрации.

Меня больше заинтересовало сообщение самого автора темы:

«Что за ерунда? Почему в Яслях, в пруду нету ни одного моба? В гайде написано, что там можно охотиться на бобров и что их шкуры можно с выгодой продать кожевеннику. Но бобров там нету! Там вообще мобов нету, кроме мельника, но его я бить боюсь, потому что я маленький, а он большой! И еще вода в пруду жжется не по детски! Сразу по десять-пятнадцать хитов снимает, если в пруд зайдешь! Если по колено, то еще ничего, а если глубже, то полный капец! Все там обшарил, чуть не сдох, а бобров не нашел! А мне денег на топор не хватает, а я варвар! А варвары только с

топорами ходют! Короче! Верните бобров!»

Прочитав сообщение, я с величайшим трудом удержался от смеха, боясь заляпать монитор полупережеванными макаронами. А затем желание смеяться резко пропало и, запихав в себя остатки макарон, я залил все это дело кофе и ринулся к кокону, благо бежать было недалеко. В голове забрезжила догадка.

Вспышка.

Плевать на радугу...

Вход.

И вновь я был практически голышом, если не считать бедренной повязки и кожаного пояса с кинжалом. Этакий вооруженный нудист. Безумен и опасен...

Сумка, одежда и оружие надежно спрятаны рядом с корнями дерева и замаскированы прошлогодней листвой. Потому как я собирался нырять, а значит, приглядеть за своими вещичками никак не мог. Игроки разные бывают... и большая их часть не замедлит присвоить бесхозные вещи себе.

«Вода жжется не по детски» – эта прочитанная на форуме фраза и сподвигла меня на осваивание профессии ныряльщика. Потому как я уже слышал раньше подобную формулировку, когда еще в бытность Крашшотом сидел в одном портовом баре, пил вино и слушал рассказы игроков, всю обсуждавших произошедшую недавно морскую битву, когда несколько наземных кланов пытались штурмовать подводную цитадель ахилотов. Затея обернулась полным прова-

лом, благодаря мощной магической защите окружавшей цитадель. И в обсуждении не раз мелькали фразы «обжигающая вода», «разъедающая магия» и «едкая кислота».

Подобным действием обладали многие заклинания из арсенала ахилотских магов, но одно из них подходило больше всего: «кислотный водоворот». Отвратительная штука, по слухам выглядевшая как расположенный под водой зеленоватый на вид смерч, чьи размеры и сила действия зависели только от силы создавшего его мага. Или от ранга магического свитка с заклинанием.

Отличительные черты заклинания: оно кастуется только под водой, имеет определенную продолжительность действия и обладает способностью «притягивать» к себе все живые существа находящиеся поблизости. И самое главное – его никак не заметить с поверхности. В водовороте вращается не сама вода, а нечто вроде разъедающей плоть кислоты, постепенно растекающейся в стороны, превращая окрестные воды в отравленный коктейль. Если тот же бобер попадет внутрь, то умрет мгновенно. Если туда вляпаюсь я – протяну секунд пять-десять. Про мелкую рыбешку дышащую жабрами и говорить нечего. Один вдох и все.

Магия применяемая сугубо ахилотами, другие расы не могут выучить это заклинание. Из двух незнакомцев никто не мог быть ахилотом. Они живут только под водой, а если и появляются на поверхности, то внутри водного пузыря. Но на мою новорожденную теорию это никак не повлияло –

существуют свитки с заклинаниями одноразового действия. Сам ими не раз пользовался, когда охотился далеко от города. В тот же лес лучше не соваться в одиночку, а если идешь на такую глупость, тот будь добр заготовить исцеляющими зельями и связкой свитков с простенькими заклинаниями, такими как «малое исцеление», «очищение», «регенерация» и прочее и прочее. Я, правда, не могу себе даже представить, сколько золотых монет может стоить свиток с заклинанием «кислотный водоворот», но купить его не проблема – были бы деньги.

Убедившись, что за мной никто не наблюдает, я зашел в воду по шею и неуклюжими гребками поплыл к центру пруда. Незамедлительно выскочила радостная надпись:

Достижение!

Вы получили достижение «Пловец» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение: +1 % к скорости передвижения в воде.

Текущий размер бонуса: +1 %

Вот спасибо! Прямо таки именно то достижение, о котором я мечтал всю жизнь! Закрыв сообщение, я поплыл дальше.

Надеюсь, тут не водятся злых щук, обожающих цапать пловцов за ноги. А бобры не агрессивны. Нападают только в

ответ на агрессию. Вода у поверхности была теплой, нагрелась за день, но комфортней я себя не ощущал – приходилось плыть среди кувшинок, чьи мясистые листья то и дело шлепали меня по лицу. По голому животу и ногам скользили длинные нити водорослей, заставляя меня испуганно дергаться при каждом прикосновении. Еще не хватало запутаться и утонуть к чертовой матери... вот Гоша-то обрадуется, когда я сообщу ему, что умудрился помереть геройской смертью, когда бултыхался в мелком пруду. Кстати, мелкий то он может и мелкий, но ноги до дна уже не достают.

Отплыв от берега достаточно далеко, я набрал в грудь воздуха и нырнул, погрузившись в зеленый сумрак. Перед глазами появился полупрозрачный таймер, тикающий на убывание 01:59, 01:58. Две минуты. Ровно столько я мог находиться под водой без малейших проблем. Если остаться под водой больше этого срока, то на убывание начнут «тикать» очки жизни. Причем тикать с невероятной скоростью. Что-то около десяти процентов в секунду от максимального значения жизненной шкалы. Истекут и они – смерть. Не успел я оглядеться по сторонам, как перед глазами выскочило еще одно сообщение:

Достижение!

Вы получили достижение «Нырятьщик» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение: +1 % к времени задержки дыхания под водой.

Текущий бонус: +1 % (02:01)

Мда... это конечно все хорошо, но лишь бы не получить достижения «утопленник» первого ранга...

С силой толкнувшись ногами, я нырнул глубже, старательно вглядываясь в темнеющее подо мной дно. Здесь и правда относительно мелко – никак не глубже двух или двух с половиной метров. Если бы еще не эти чертовы водоросли, почти полностью перекрывающие обзор...

Раз за разом делая короткие погружения, я шарился по дну пруда, вздымая придонную тину и распугивая стайки рыбешек. Вот уже и верно рай для рыбака. Надо найти удочку и порыбачить. И ради получения достижения «рыболов», которое у меня уже когда-то было и ради самой рыбы, которую можно продать или приготовить из нее пищу для самого себя...

Я нашел их когда уже проверил две трети пруда и начал было отчаиваться. Нырнул уже на чистом автомате, не веря в успех и вдруг, взгляд зацепился за нечто чужеродное, ярко выделяющееся на общем темном фоне. И нечто крайне мне знакомое. Подобное я увидел уже много раз. Взглянув на таймер, я убедился, что у меня в запасе еще минута и нырнул глубже, подгребая к увиденному чужеродному пятну. Водорослевые ленты раздалились в стороны, открывая мне... не может быть... издав невнятный горловой звук и выпустив изо

рта рой пузырьков, я оттолкнулся от дна и рванулся наверх, к поверхности. Вынырнув в ореоле брызг, я ошалело хватал ртом воздух, слепо смотря в небесную синеву над головой, но перед глазами все еще стояла увиденная на дне мрачная картина.

Среди водорослей, тины и осклизлых камней, я увидел облаченный в рваные лохмотья скелет лежавший навзничь и смотрящий пустыми глазницами вверх, на мерцающую поверхность воды, а еще... в шаге от него мягко покачивающийся в воде сгусток серебристого тумана, в форме человеческого тела с широко раскинутыми в стороны руками. А такие вот облачка тумана остаются только от погибших игроков, вместе со всеми вещами, доспехами и оружием.

И получается, что три года назад в Ясли зашли не два НПС устроивших между собой разрушительную битву. Только один был «местным», тогда как другой являлся никем иным как игроком. Но игрок не может пройти через северные ворота! Игрок никоим макаром не сможет вернуться в Ясли! Висящая на воротах магическая пелена попросту не пропустит его, оттолкнет назад! Вот дела... выходит, что все-таки может... но тогда почему он не вернулся за своим «телом»? И почему во всех гайдах предупреждают, что однажды покинувший Ясли игрок уже никогда не сможет вернуться обратно?

Почувствовав, что начинаю «замерзать» – помимо собственных ощущений, игровое тело затормаживается, движе-

ния становятся вялыми – мотнул головой отгоняя ненужные сейчас мысли и набрав побольше воздуха снова нырнул. Все потом. Будет еще время посидеть и подумать. А сейчас, надо просто действовать опираясь на холодную логику. И в таких вот случаях логика мне всегда подсказывала одно и то же – хапай как можно больше, разбираться будем потом.

Добравшись до дна со всей доступной мне скоростью, первым делом подплыл к сгустку серебристого тумана и запустил в него руки, пытаясь нащупать хоть что-то ценное. Но ничего кроме словно бы прожженных и искромсанных обрывков одежды я не нашел. Игрок был абсолютно пуст. Ни экипировки, ни колец, ни амулетов, ни оружия – ничего. Вот оно действие «кислотного водоворота» крутившегося здесь в течение двух дней. Заклинание подчистую уничтожившее всю экипировку и оружие.

Оставив сгусток тумана в покое, я переключился на находившийся под ним участок дна, пальцами просеивали тину и песок, в надежде найти хоть что-нибудь уцелевшее после воздействия разрушительной магии. Воздуха оставалось на семь секунд, когда ушедшие в песок пальцы нащупали что-то твердое и продолговатое. Дернув непонятный предмет на себя, я ринулся к поверхности, в сумасшедшем темпе молотя воду ногами. И успел вынырнуть до того как начали убывать очки жизни. Отдышавшись, взглянул на зажатую в пальцах находку и разочарованно скривился. Когда-то это несомненно был великолепный меч. А сейчас у меня в ладони зажа-

та изрядно покореженная рукоять с жалким обломком вместо лезвия. Остаток лезвия из какого-то необычного металла с синеватым отливом, без малейших признаков ржавчины. Изящная рукоять облеплена коркой грязи, но кое где проблискивает желтый металл... похоже золото... В любом случае это находка. И получается, что задание Фрола Кубышки я сумею завершить.

Заткнув обломок меча за пояс, я вновь нырнул. На этот раз мой путь лежал к останкам «местного». Меч меня заметно утяжелил и спускаться было не в пример легче. Коснувшись дна, я не теряя ни секунды драгоценного времени приступил к обыску, ни на что особо не надеясь. Проклятый «кислотный водоворот»... надо же было «кастануть» именно его! Лучше бы просто прирезали друг друга и дело с концом... а это что?! В костях скелета, среди изъеденных кислотой остатков широкого пояса виднелось нечто вроде прямоугольной пластины, напоминающей ременную пряжку. Подцепив ее пальцами, зажал в кулаке и вновь принялся просеивать тину. Ничего! Абсолютно пусто. Таймер сменил цвет на кроваво-алый, показывая что осталось всего несколько секунд, но я продолжал искать, не находя ничего кроме камней и донного мусора. Бездна... от экипировки и всего остального осталась только труха. Вот и рухнула мечта, наткнуться на что-то фантастическое и жутко дорогое. Я бросил последний взгляд на два упокоившихся на дне трупа и рванулся к поверхности.

Подтянув голые ноги к груди и сжавшись в дрожащий комок, я сидел у самой кромки воды и в лучах заходящего солнца, рассматривал свою последнюю находку.

Это была явно не пряжка от ремня. Длиной и шириной примерно с мою ладонь, да и толщиной где-то в этих пределах. Судя по весу, плотности и шероховатости поверхности, сделана из камня, напоминающего собой пронизанный синими прожилками белый мрамор. Одна сторона абсолютно чистая, а на другой угадывается полускрытая потеками грязи рунная вязь. Едва унимая бьющую меня дрожь, я окунул каменную пластину в воду и хорошенько прополоскал ее, смывая остатки грязи. Вновь взгляделся в пластину. Да, определенно руническая надпись – особый, придуманный создателями Вальдиры язык, на котором по легенде игры некогда разговаривала древняя раса Великих, много веков назад покинувшая этот мир навсегда.

Среди игроков существовали фанаты этой легенды, старательно собирающие раскиданную по всему миру информацию о расе ушедших и обломки оставшихся после них предметов непонятного назначения. Раритетные вещи, существующие только в одном экземпляре и не дающие никаких бонусов. В общем, собирали их только для эстетического удовольствия и для коллекции, хотя на игровом форуме и прочих фанатских сайтах Вальдиры часто появлялась информация об очередном удачливом игроке, наткнувшимся на настоящие сокровища Великих – легендарное оружие, доспе-

хи, ювелирные изделия и так далее и тому подобное, в зависимости от фантазии сочинителя. Ерунда, короче говоря.

Страхнув с пластины последние капли воды, я повертел ее в руках и огорченно вздохнул. Нет, этот кусок камня явно не тянет на легендарное оружие Великих. Вообще никак не тянет. Больше всего похоже на обычный кирпич или отделочную мраморную плитку для стен. Обычная кафельная плитка, которой место не у меня в руках, а в стене ванной комнаты. И руны прочитывать не могу, так бы смог понять, что там написано. Хотя... вот эта руна похожа на фигурку человека, почему-то стоящего на голове. Тьфу ты... я же вверх ногами держу! Перевернув пластину, я вновь взглянул на руническую надпись и удовлетворенно хмыкнул – теперь человек твердо стоял на обеих ногах. А остальные символы ни на что похожи не было. Какие-то закорючки, загогулины и сложные геометрические фигуры...

Вспышка...

Огромная, полыхающая ярко-синим цветом надпись перед глазами:

Внимание!

***Вы действительно хотите выучить заклинание
«Развевать покров Зар'града»?***

– Э... что за...

Первый раз вижу столь лаконичную надпись без малейшей дополнительной информации о типе и свойствах заклинания.

Внимание!

***Вы действительно хотите выучить заклинание
«Развеять покров Зар'града»?***

– Д-да! Хочу! – брякнул я и тут же едва не оглох, от раздавшихся ниоткуда фанфар, а затем чуть не ослеп, от полыхнувшей лазурной вспышки. Зажатая в руках каменная пластина едва слышно хрустнула и рассыпалась в невесомый прах, исчезнувший еще до того как коснулся земли.

Поздравляем!

***Вы изучили заклинание «Развеять покров
Зар'града»!***

***Действие заклинания: уничтожает покров
Зар'града навсегда.***

Требуемое количество очков маны: 10000.

–?! Так... – хрипло прошептал я, тупо глядя на опустевшие ладони – И кто такой Зар'град?!

Раздался легкий и характерный щелчок – обычно, с таким вот звуком срабатывает фотоаппарат.

Вскинув голову, я узрел... узрел парящего над водной гладью ангела. Широкоплечий мужик облаченный в белоснежный балахон перевитый золотыми и пурпурными лентами, обутое в золоченые сандалии ноги едва касаются воды, над завитой в кудри шапкой белокурых волос висит светящийся нимб, в одной руке нечто вроде короткого золотого жезла, а другой небрежно зажат длинный и красиво изогнутый лист пергамента. Сплошные золото, пурпур и белизна. Как есть

ангел. Или у меня от слишком долгого пребывания в игре начались галлюцинации.

Пока я беззвучно открывал и закрывал рот, уподобившись выброшенной на берег рыбе, явившееся мне небесное создание мягким и одновременно резонирующим голосом произнесло:

– Поздравляю, Росгард. Вы попали в исторические анналы Вальдиры. Запечатлевшее ваше достижение картина уже сегодня появится во всех тавернах и гостиницах мира Вальдиры.

– Что?! – просипел я и тут до меня наконец дошло – Подождите... вы Бессмертный!

Передо мной на самом деле стоял самый что ни на есть настоящий ангел. Ангел мира Вальдиры. Ко мне явился один из представителей администрации, или как их еще называли игроки – Бессмертные. Потому что их в буквальном смысле нельзя было убить.

– Абсолютно верно – с той же невозмутимой улыбкой кивнул ангел – За вами остается право решать, хотите ли вы, чтобы ваше достижение стало известным всему миру Вальдиры.

– Достижение? Какое достижение?

– Вы нашли и изучили заклинание «Развеять покров Загр'града» – с легкой усмешкой поведал мне Бессмертный.

Похоже, он определенно наслаждался ситуацией. А я ни черта не понимал.

– А что оно делает, это заклинание?

– То, что и должно: развеивает покров Зар'граада – ответил Бессмертный и тут же поднял руку, упреждая мой следующий вопрос – Простите, но мы не можем влиять на игровой процесс, напрямую сообщая игрокам информацию. Советую воспользоваться форумом. Тем более что информация о том, что заклинание найдено и успешно изучено, уже опубликована на игровом портале. Так вы желаете сделать ваше достижение публичным, или хотите сохранить его в тайне? Вот, взгляните. Именно это изображение появится на картинах.

Рядом с ангелом возникло огромное зеркало, через мгновение его поверхность затуманилась, а когда дымка рассеялась, я увидел изображение. Голый, покрытый обрывками водорослей и посиневший от холода мужик сидит на берегу пруда и с тупым выражением лица вглядывается в зажатую между ладонями пластину. А на заднем фоне сидящий на хвосте бобр, удивленно принюхивающийся к выползшему из пруда грязному созданию. Бобр вышел куда фотогеничней, чем я.

– Таковы правила – произнес ангел, разводя руками и вновь мне показалось, что по его губами скользнула веселая усмешка – Достижение запечатлевается именно в момент его получения. Итак, каково ваше решение? Сделать публичным или сохранить в тайне?

– Сохранить в тайне – мгновенно ответил я и для гаран-

тии повторил – В тайне... сохранить. Но вы же сказали, что новость уже опубликована на игровом портале?

– Причем на главной странице в разделе горячих новостей. Но там информация только общего плана. Сообщено лишь, что заклинание найдено и изучено. Кем именно изучено и где было найдено заклинание не уточняется. Ваш выбор сделан. Желаю удачи, Росгард.

Не успел я ничего сказать, как фигуру Бессмертного окутало золотистое сияние и он плавно вознесся в небо под звуки арфы и протяжный хор мужских голосов непрерывно тянущих на одной ноте «а-а-а-а-а». Вскоре золотая искорка окончательно истаяла и сошла на нет.

Я с треском захлопнул отвисшую челюсть и, с трудом поднявшись на ноги, пошлепал к дереву, рядом с которым спрятал свое немудреное добро. Сидящий на жирной заднице бобр в свою очередь с еще более громким треском захлопнул разинутую пасть и, оторвав ошумелый взгляд от небосвода, поплелся к водной глади пруда. Наверное, решил охладить перегревшуюся голову. Даже бобра впечатлил красочный уход ангела.

В голове у меня была только одна мысль – со спецэффектами «вознесения» Бессмертные явно перемудрили. Определенно.

Я занимался своим любимым делом – сидел, прислонившись спиной к деревянному забору и практически ничего не

делал. Ничего особо трудного и выматывающего. Всего-то оттирал рукоять сломанного меча куском тряпки, да поглядывал на противоположную сторону улочки, где находилась лавка Фрола Кубышки. Единственная трудность заключалась в том, что оттирать золотую рукоять меча и при этом не показывать его многочисленным любопытным взглядам зевак. По этой же, кстати, причине я не мог войти к Фролу и начать разговор. Его относительно небольшая лавка была просто битком набита покупателями-игроками, что большую часть суток потратили на зарабатывание нескольких монет и сейчас собирались потратить нажитые «богатства» с толком. С моей позиции я легко мог различить не только самих игроков, но и окинуть взглядом выбранные ими товары. Зрелище было бы скучным, если бы не бесплатный «театр пантомимы», невольно исполняемый большинством игроков сразу после выхода из торговой лавки.

Вот широкоплечий полуорк соорудил зверскую гримасу и широко взмахнул только что приобретенным топором, срубая голову воображаемому противнику. Не удовольствовавшись полученным результатом, перехватил топор двумя руками и добавил к зверскому выражению лица звериный же рык, показав в оскале внушительный набор клыков. Кстати, у этой расы есть бонус к урону при использовании зубов во время схватки. Кажется, есть несколько присущих только этой расе боевых приемов связанных с клыками и укусами. Пока я лениво размышлял на эту тему, полуорк остав-

шись довольным своим спектаклем затрусил куда-то в сторону крысиного амбара. Похоже, сегодня несчастные грызуны переживут еще один судный день.

Следом из лавки Фрола выскочила девушка-эльф, с невероятно длинными ушами и густой копной светло-зеленых волос. Неудивительно, что девушка держала в руках плохонький лук, а за плечом торчал берестяной колчан с десятком стрел. Хм... стрел маловато взяла, это я с уверенностью бывалого рейнджера заявляю. Правило проклятых «Пи4» еще никто не отменял. Четыре «п» – кошмар всех стрелков из лука или арбалета. Правило относится к боеприпасами и расшифровывается просто: половину потеряешь, половину переломаешь. Что останется потом? А ничего. Итог грустной считалки: останешься без стрел. Я бы задумался... Но это я, а беззаботная эльфийка пару раз попробовала натянуть тетиву, просияла по непонятной причине и вприпрыжку ускакала на север. Ясно. Решила покинуть наскучившие Ясли. Отправилась в большой мир.

Не успела она исчезнуть за поворотом, на улицу выскочил еще один запыхавшийся эльф – на этот раз парень – держащий в руках короткую дубину из темного дерева и круглый дощатый щит... странный выбор для эльфийской расы. Крутнувшись по сторонам, эльф ничего не увидел и жалобно взглянул на меня. Поняв, кого он потерял, я молча ткнул указательным пальцем в ту сторону, куда радостно упрыгала девушка с луком. Прижав руку к груди в знак благодар-

ности, парень с пронзительным воплем «Ниэл-ла-а-а!» помчался следом за своей зеленоволосой эльфийской подружкой. Хорошо, что здесь Вальдира – если бы в реальном мире он, вопя во все горло, побежал за девушкой с дубиной в руках... зуб даю, нехорошо бы кончилось.

Один за другим игроки приобретали оружие или экипировку и разбредались кто куда. Такому столпотворению я не удивлялся. Это же чистый кайф – приобретение своему любимому персонажу, своему второму «я», какую-нибудь новую игрушку. Когда отбрасываешь дурацкую палку и берешь в руки сверкающий меч... эх...

Я таки дождался. Через полчаса последний игрок покинул лавку торговца Фрола и, проводив его взглядом, я поднялся на ноги. У Кубышки образовалось небольшое затишье в торговых сделках и наконец-то можно заняться делами.

Фрол встретил меня кислым выражением лица, чему я несколько удивился, но прежде чем успел спросить в чем дело, торговец с разочарованным вздохом произнес:

– Не смог ничего раскопать, да? Оно и неудивительно, я три года на это дело потратил, а все одно полный пшик и одно только расстройство.

– Да нет, почему же? Ваше поручение я выполнил, уважаемый Фрол – ответил я, с наслаждением взглянув в ошеломленное лицо торговца – Поговорим?

– К-как выполнил? А? То есть, да! Поговорим! Крон! Ты ступай себе. Сегодня лавку пораньше закрою, устал что-то.

– Как скажете, хозяин – флегматично пробасил охранник и, развернувшись, покинул лавку.

Мы остались в одиночестве. Протиснувшись между прилавков, Фрол поспешно запер дверь на засов и развернулся ко мне:

– Ну? Что там?

– Почти ничего – с сожалением развел я руками – Только и нашел, что обломок меча, да мертвые тела на дне пруда.

– Где? В пруду? – переспросил торговец и со стоном ударил себя в лоб ладонью – Как же я не додумался-то? Ах ты ж... но что проку с мертвых тел, раз и взять с них нечего? Видать сгнило все за три года-то... Постой! Ты что-то говорил о мече?

– Вот, смотрите сами – я положил на прилавок сломанный меч.

За время, что я сидел перед лавкой, мне удалось оттереть остатки грязи и сейчас золотая рукоять тускло блестела, резко контрастируя с синеватым металлом обломанного лезвия. По сути жалкий обломок от некогда великолепной вещи, но все одно выглядел внушительно и дорого.

– Золото – прошептал Фрол, осторожно касаясь меча – Эх, жалко, что клинок сломан.

– Золото, золото – кивнул я и тут же добавил – Две доли ваши, одна моя. Ну что, пилить будем? Или рубить? Дело долгое, уважаемый.

– Ты что! Пилить такую вещь! – вскинулся торговец, впе-

рив в меня негодующий взгляд – Нельзя! Это же сплошной убыток выходит! Надо меч мастерам оружейникам отнести, они хорошую цену дадут! И за рукоять и за клинок, пусть он и сломан. Я такого металла и не видал никогда! А больше там ничего не было? – возбужденный взгляд резко сменился на шибко подозрительный. Штирлиц подозревает...

– Нет, не было – спокойно ответил я – Только меч. Есть еще два трупа. Кстати – их бы земле предать. Поговорили бы с местным служителем храма.

– Успеется – небрежно отмахнулся Фрол – Три года там пролежали, потерпят и еще чуток. Я эту вещицу сейчас заберу и завтра одному знакомому оружейнику покажу. Он цену хорошую даст. Да только не сразу – свободных денег ни у кого не бывает, все в товар вложено. А дневная выручка – сплошная медь с парой жалких искорок серебра. Вот как мы поступим! Ты сейчас ступай себе, а деньков через десять подходи снова, там и поговорим!

– Да что ты? – широко ухмыльнулся я – Нет уж, уважаемый Фрол. У меня тоже знакомые оружейники есть. Давай, я заберу меч, а деньков через десять к тебе в гости наведаюсь, а там и поговорим!

Шах и... пат.

Напряженно сопевший торговец буравил меня взглядом, я занимался тем же самым, а между нами лежал блестящий золотом меч. Вот так и доходит дело до убийства... вот так и находят скелеты в мутной водичке мирного пруда...

– Ладно – нарушил тишину Фрол.

– Ладно – поддержал я.

– Ну и как тогда поступим? Я бы твою долю прямо сейчас выкупил, да нет таких денег. Ждать ты не хочешь...

– Можно не деньгами – внешне безразлично пожал я плечами – Согласен взять в обмен на свою долю тот листок пергамента, что ты нашел у своих ворот. Его... и еще пару другую мелких бонусов.

– Пару кого?

– М-м-м... несколько подарков из твоей лавки.

– Зачем тебе тот лист? Знаешь что? – вцепился в меня торговец как клещ, но я вновь пожал плечами:

– Не знаю. Слушай, Фрол, я ведь даже не знаю что это за пергамент. В глаза его не видал. Может ценное что, а может и просто бесполезный хлам. Письмо какое-нибудь! Вслепую на обмен иду, а ты еще и упираешься. Сам себя выгоды лишаешь!

– Не правда! Это вовсе не... хм... если так посчитать... Ладно! Согласен я! Отдам тебе пергамент и за выбранный товар в лавке денег не спрошу! Только ты не очень-то расходишься! Давай ладонь! Закрепим уговор как положено – ударим по рукам!

Черт... что-то слишком быстро он согласился. Торговец тот еще жук, без выгоды для себя ничего не делает. Не продешевил ли я? С другой стороны, может он просто не понял, на что наткнулся. Не осознал его ценности. А... поздно уже

хвостом крутить, сам же предложил.

Я протянул руку и сжал ладонь Фрола, скрепляя тем самым наш договор.

Не успел я глазом моргнуть, как меч бесследно исчез с прилавка, а торговец со снисходительной ленцой буркнул:

– Погодь, сейчас принесу твой пергамент. Пока на товар глянь, да как тебе и говорил – меру знай! Все подряд не хапай. Здесь тебе не богадельня, мил человек.

Твою мать! Ну точно продешевил! Слишком уж сильным удовольствием лучится ушлый торговец.

В расстроенных чувствах я шарахнул кулаком по прилавку. Из-за смежной стены между лавкой и кладовкой раздался ехидный хохоток Фрола Кубышки, понявшего причину моего недовольства. Ладно...

Фрол отсутствовал самое больше пять минут, но за это время я успел натаскать на прилавок кучу барахла. Если уж дали бонусы, то надо выбрать их по полной. Заплечный мешок из плотной материи и с неплохой вместимостью мне точно не помешает. Одноручный меч глухо звякнув лег поверх круглого деревянного щита – это для игрока-девушки, которую я жду столько дней. Даже перевыполнил просьбу Гоши, просившего найти для нее только меч. Чуть подумав, присовокупил туда же кинжал с ремнем и ножнами. В бою всякое случается, могут и меч из рук выбить. Дополнительное оружие никогда не помешает. Взял бы и броню, но ее здесь просто не было. Только одежда, что по защитным ка-

чувствам не лучше уже имеющейся у меня.

Хотя... метнувшись к противоположной стене, сорвал с вешалки два плаща из плотной серой ткани. Мельком проверил характеристики одежды – дают +1 к защите от физического урона. Еще нужна обувь. Перебрав несколько вариантов из скудного ассортимента, остановился на двух парах обычных кожаных сапожек, тоже с плюсом к защите. Ну и конечно взял две широкополые соломенные шляпы все с той же плюсовой характеристикой.

Что еще? Еда, конечно. На уже порядочно заваленный прилавок полетели несколько связок копченого и сушеного мяса. Долго не портится и лучше чем хлеб восстанавливает очки жизни. Еще взял две фляги, одну из которых тут же привязал к своему поясу.

Я бы набрал еще больше – если не пригодится, то всегда можно продать – но тут вернулся Фрол и тут же замахал руками:

– Все! Все! Ишь как тебя понесло, разоритель! Хватит с тебя!

Я все же закончил начатое движение и цапнул с оружейного прилавка ясеневый посох, чей брат-близнец у меня уже был. Пригодится.

– Вот теперь все – примиряюще улыбнулся я, подходя к торговцу – Не жадничай, Фрол. Ты все одно с выгодой остался.

Черт... не успел развернуться во всю ширь. Наверняка

что-то забыл или не учел.

– Это еще вопрос, будет у меня выгода или нет – буркнул Кубышка – Считаю, доброту проявил, пожалел тебя, от ненужной вещи избавив.

– Ну да – кивнул я – И где мой лист пергамента?

– Держи – на прилавок порхнул свернутый в трубочку слегка зеленоватый листок и я едва не взвыл от горя.

Это же обычная «природа» мать ее! Да еще и невысокого ранга! Обул меня Фрол, как есть обул!

Подцепив пергамент кончиками пальцев я поднес его к глазам и ничуть не удивился появившейся перед глазами надписи:

Магический свиток.

Заклинание «терновый куст», «терновая преграда», «терновая стена», «терновая пуща», «ядовитая терновая пуща».

Тип: природная магия.

Ранг свитка: высший.

Количество использований свитка: 1. (свиток будет разрушен при использовании!)

Ранг заклинания при изучении свитка: первый. (свиток будет разрушен при изучении!)

Тип заклинания: защитное\пассивный урон.

Описание заклинания «терновый куст»: воздвигает перед противником колючий куст терновника...

Ох... ну что за невезуха... дешевый свиток, за который

можно выручить не больше пяти золотых монет.

Вздыхнув, я всмотрелся в длиннущее описание свитка и заключенного в нем заклинания, после чего закрыл надпись и, продолжая удерживать пергамент в руке, произнес: «Изучить!»

Вы успешно изучили заклинание первого ранга «терновый куст»!

С легким шелестом пергамент рассыпался в труху.

Достижение!

Вы получили достижение «Природный маг» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение: +0.1 % к силе и продолжительности действия заклинаний данного класса.

Текущий бонус: +0.1 %

– Вот спасибо – пробормотал я, отряхивая ладони – Фрол, ты большой хитрец!

– На том и стоим – хмыкнул Кубышка – Что-то больно много ты набрал. Ополовинить бы.

– Нет уж! И так нагрел меня как последнего лопуха – буркнул я – Ты же знал, что это свиток с заклинанием! Кстати... почему ты его не продал?

– Не смог – с искренним недоумением ответил Фрол, разводя руками – Несколько раз пытался! Самолично в магиче-

скую лавку ходил, а как только дело до разговора доходит, так язык будто отнимается! Слова сказать не могу! Покручусь, челюстью впусую почавкаю... и, не солоно хлебавши до дому возвращаюсь. И не знаю что за напасть такая!

Зато я знал. Фрол торговец-«местный» в Яслях. Продает плохонькое оружие, продовольствие, хозяйственные инструменты и одежду. А вот продавать или покупать заклинания он права не имеет – в Яслях негласный запрет на магию. Поэтому и не смог продать заклинание... на мою беду. А вот отдать его как награду за квест сумел! Причем я же его и надутил.

– Ну? – с явным нетерпением произнес почтенный Фрол – Смеркается уже. Признаю, все уговоренное ты выполнил, а я с тобой честь по чести рассчитался. Правильно?

– Правильно. Договор выполнен, работа завершена – вынуждено признал я.

Поздравляем!

Задание «???» выполнено!

Награда: магический свиток и бесплатно полученный товар из лавки Фрола Кубышки!

Вы получили новый уровень!..

Доступных для распределения баллов: 15

Ох ты... я вырос сразу на три уровня! Это сколько же опыта мне дали? И в награде не указали количество полученных очков опыта. Еще один системный сбой? Возможно, ведь название так и не проявилось, оставшись набором во-

просительных знаков. Мой персонаж восьмого уровня. А я еще даже не покидал Яслей. Теперь я словно Геракл очутившийся среди сборища хронических дистрофиков. Хотя нет, Геракл умный был, а я этакий могучий, но туповатый деревенский детина...

Изумленно покачав головой, я запихал все вещи в свой новый мешок и, несколько сухо распрощавшись с потерявшим ко мне всяческий деловой интерес Фролом, вышел на улицу. Дверь за моей спиной грохнула, вновь заскрежетал засов, а затем и прочие запоры. Торговец явно был рад от меня избавиться.

Голова гудела от переизбытка полученной сегодня информации. Подкатывала усталость. Через силу заставив себя ускорить шаг, я добрался до зарослей кустарника, где провел прошлую ночь и почти рухнул на землю. Единственное на что хватило сил – подложить под голову оба мешка и накрыться одним из плащей. Все, на сегодня хватит. Где там выход?

Выход.

Глава седьмая. Зар'граад – приманка для акул. Ясли. День пятый. Все во имя клана!

Проснулся я легко. И по вполне понятной причине – позволил себе поспать несколько лишних часов. Специально не стал выставлять будильник. И не только потому что вымотался сутки напролет мотаясь по Яслям как бешеный суслик. Я выжидал пока ворочавшийся в голове водоворот мыслей не затихнет и улягутся все эмоции.

Было такое у меня раздражающее обыкновение, делать что-нибудь глупое под воздействием эмоционального порыва. И такое действие обычно оказывалось ошибочным.

Как, например моя женитьба... хиханьки-хаханьки, глупые шутки и опрометчивые обещания, а затем бац, и окольцевали. Продержался брак чуть меньше месяца. Со второго декабря по тридцатое. А потом Елена ушла к своим снобам родителям, напоследок громко хлопнув дверью. Этаким новогодний подарок, принятый мною с тихой благодарностью. Из воспоминаний осталось только тоненькое обручальное кольцо. Беспольный кусок металла – в Вальдире обручальное кольцо хотя бы обладает плюсовыми характеристиками и защищает от некоторых специфических боевых навыков и заклинаний.

Повалявшись в постели еще немного, я неторопливо встал и, поражаясь самому себе, принялся аккуратно заправлять кровать. Затем прошелся по комнате, собрав грязные тарелки и стаканы, отнес все на кухню и, сохраняя тот же неспешный темп, все тщательно вымыл и расставил на свои места. Протер стол, поставил чайник на плиту.

Выйдя в коридор мгновение постоял, а затем принял позицию «упор лежа» и принялся отжиматься. Отжиматься! Выдохшись на двадцать третьем, кулем рухнул на грязный линолеум, со свистом загоняя воздух в легкие. Полежав минуты три, вновь заставил выпрямиться дрожащие руки и на пределе возможностей сделал еще двенадцать отжиманий. Хорошо, теперь контрастный душ. На кухню я вернулся посвежевшим, в чистом белье и благоухая одеколоном после бритья. Похоже, я схожу с ума... Крыша у меня и раньше протекала, а сегодня съехала окончательно.

За компьютер я сел только после сытного и тщательно прожеванного завтрака. Зашел на игровой форум Вальдиры и всю мою полусумасшедшую невозмутимость как рукой сняло.

Форум корежило, плющило, раздирало на части и лихорадило от множества новых тем. И в каждом названии темы присутствовало одно и то же слово: Зар'град. Ровные столбцы многостраничных тем, кричащие заголовки, шеренги восклицательных и вопросительных знаков. Причем вопросительных знаков на порядок больше. Ткнув мышкой в

заголовок одной из тем, я начал читать.

«Тому, кто нашел и прочел заклинание Зар'граада! Отзовись!»

«Я, Буревестник, глава клана Архангелов, официально заявляю, что готов принять тебя в наш клан! Гарантирую обеспечение экипировкой высшего класса! Помощь в прокачке уровней в составе элитной группы бойцов! И не только это! Готов обсудить твои условия в любое время! Обратись к любому члену клана или напиши мне в приват!»

Идущие ниже посты я читать не стал и, вернувшись на главную страницу форума, клацнул по следующей теме.

«Зар'граад! Люди, кто прочел свиток?! Назовите ник!!!»

«Кто знает как ник игрока получившего заклинание Зар'граада?! Имя! Назовите имя! И почему его изображения нет в гостинице? Это же достижение!»

Та-ак... следующая тема.

«Зар'граад!!! Предлагаю внушительную награду тому, кто назовет мне ник игрока получившего статус Навигатора! Плачу как голдом так и реалом!!!»

«Все ясно из заголовка! Но могу и повторить – тому, кто даст мне достоверную инфу об игроке Навигаторе заплачу нехилую сумму! Торг возможен! Плачу как реалом, так и золотом. Есть неплохие «легендарные» вещи на высокие уровни! Я каждый день в игре! Плюс гарантирую место на корабле! Мой ник: Черный Смерч!»

Гулко сглотнув, я вновь щелкнул мышкой:

«Зар'граад! Деловое предложение от Баронессы, главы клана Неспящих!»

«Привет, незнакомец! Поздравляю с удачей! Теперь ты уникален. Я не буду ничего обещать, просто знай – у меня есть к тебе крайне серьезное деловое предложение. Свяжись со мной в игре и скажи – я Навигатор к Зар'грааду. Я сама приду к тебе, где бы ты ни был. Мы поговорим. Поверь – ты НЕ будешь разочарован. Жду ответа!»

– – мой дрожащий палец с трудом находит кнопку мыши.

«Путь к Зар'грааду. Объявляю набор на верфи клана Белых Пантер! Двойная оплата!»

«Внимание всем игрокам, кто хочет заработать денег и поднять навыки! Объявляю набор рабочих на верфи клана Белых Пантер! Полное обеспечение! Защита рабочих всеми силами клана! Отличившимся на стройке будут выданы специальные награды! Тем, кто вложит в постройку кораблей все свое время, гарантирован билет на один из кораблей! Обращаться к игроку с ником Барс!»

Откинувшись на спинку кресла, я с трудом сдержал свои руки, что сами собой тянулись к клавиатуре, желая набрать рвущееся из меня «Я!!! Это я изучил заклинание! Я! Я! Я!». К изучению форума я вернулся только минут через пять, после того, как вышел бесспорным победителем из схватки со своим вторым тщеславным «Я». Еще рано нырять в этот омут с головой, слишком уж в нем мутная водичка.

Каждую тему по отдельности я больше не просматривал. Лишь прокрутил весь форум от начала до конца и убедился, что подобных тем было больше двух сотен, а их названия почти полностью копировали друг дружку. Такое впечатление, что с сегодняшнего дня всех обитателей мира Вальдиры интересовало только две вещи: открытие моего инкогнито и постройка кораблей. Кораблей к Зар'граду.

Теперь мне абсолютно ясно, что это не личность, а какое-то место, куда можно добраться только на корабле. Хм... а как же тогда ахилоты? Им-то корабли не нужны. Непонятно. Впрочем, еще как нужны. Ахилоты пловцы великолепные, но грести брассом через весь океан... то еще удовольствие. Да и морских хищников еще никто не отменял. Но не это сейчас главное. Пора бы выяснить, что именно представляет собой Зар'град.

Закрыв форум, я зашел на игровой портал. Долго искать не пришлось – новость дня была расположена на главной странице.

*Ахой! Вижу землю! Зар'град на горизонте!
Свершилось! Путь к затерянному материку
Зар'граду может быть открыт!*

*Считавшееся утерянным заклинание найдено и
изучено! Готовьтесь к колонизации!*

*В мир явился Навигатор, могущий провести
корабли через бушующие моря прямо к Зар'граду и
снять с него установленный древней расой Великих
магический покров!*

Огромный материк куда уже долгие годы не ступала нога разумного! Покинутые города и замки, заброшенные шахты, бескрайние леса и равнины, глубокие подводные ущелья, ушедшие под воду острова, темные подземелья с жуткими монстрами, древние сокровища и артефакты, легендарные оружие и экипировка, уникальные сетовые наборы и руны, магические свитки с неведомыми ранее заклинаниями и, конечно же, безумные приключения! Все это и не только, ждет вас на Зар'грааде!

Осталась самая малость – добраться до затерянного материка!

Так беритесь же за молоты и пилы! Закладывайте на верфях корабли! А затем, под наполненными попутным ветром парусами отправляетесь в путешествие к неизведанному!

Путешествие на край света! Путешествие к Зар'грааду!

Дополнительная информация доступна в специальном разделе портала (перейти по ссылке).

Мама...

Стоп... а ведь я уже слышал об этом грядущем мега-событии – открытии нового материка в и без того немаленьком мире Вальдиры. Вот только название из памяти выветрилось. Еще бы – такое мудреное словечко и не выговорить, куда там уж запоминать... И самое главное – это давно уже не новость. Скорее сказка. Легенда о еще одной Атлантиде.

Прошло целых три года, с того момента, когда про Зар'граду упомянули в первый раз. Я тогда еще и не играл. А когда вошел в игру первый раз, то ажиотаж давным-давно исчез. Так... редкие упоминания на форуме и пересуды игроков. И вот, пожалуйста... сказка оказалась былью.

Я Навигатор к Зар'граду.

«Надо позвонить отцу, он всегда хотел, чтобы я стал моряком. Пусть гордится сыном» – мелькнула в голове абсолютно безумная мысль.

Прозвевший телефонный звонок заставил меня подпрыгнуть от неожиданности.

– Алло?

– Привет, Рос! Узнал?

– Ага, узнал. Привет, Гош.

– В общем, сегодня будь готов как пионер. Она появится в Яслях примерно через час, плюс минус десять минут. Встретишь у входа?

– Конечно, как и договаривались.

– Вот и отлично. Тогда готовься к «нырку».

– Слушай, а ты чего не на работе? Время-то уже десять утра – спросил я, взглянув на циферблат будильника – Или ты с работы звонишь?

– А? Нет, из дома. Я отпуск взял – сообщил Гоша – На месяц, плюс отгулов еще на три недели. Ты что, не в курсе еще? Зайди на портал и почитай! Там такое творится! Вальдира на ушах стоит! Какая тут нафиг работа?

– Что творится? – невинным голосом поинтересовался я – Сам же знаешь – я в Яслях торчу. Качаюсь там потихоньку. Да и проснулся недавно, только-только на игровой портал залез.

– Ну ты даешь! Какая теперь прокачка? Зар'граад открылся! – похоже, обычно спокойного как валун Гошу серьезно лихорадило, слова он выплевывал так быстро, что куда там пулемету.

– А! Зар'граад... да, про это уже читал. Про Навигатора и про безумные приключения на новом материке...

– В задницу эти приключения! И Навигатора туда же! – неожиданно зло рявкнул Гоша, заставив меня отшатнуться от трубки – Придушил бы гаденьша! Надо же было именно сейчас заклинение изучить! Подождал бы еще полгодика, пока мы позиции укрепим... мать! Теперь из-за него придется на два фронта распыляться! И с кланами сражаться и корабли строить! Аренда верфи стоит столько, что впору с себя доспехи на аукцион выставлять! А ресурсы?! Мало того что их теперь даже за тройную цену не купишь, так еще и караваны грабят все кому не лень! И сроку на постройку всего полтора месяца!

– Э-э-э... сочувствую, Гош – осторожно произнес я – Ну, сколько бы аренда не стоила, казна вашего клана и больше потянет. Как-никак один из лучших кланов. Наскребете золота.

– Ты знаешь, какие там суммы?! А корабли не резиновые,

нам, по меньшей мере, штук пять надо, и это самый нищенский вариант, практически без шансов на успех! Ладно! Ты себе голову не забивай. У тебя другая задача. Не подведи меня, Рос! Хотя бы первую ступень осильте!

– Сделаю все что могу – абсолютно серьезно произнес я – И даже чуть больше. Обещаю.

– А я тебе вот что обещаю, Рос – если успешно завершите обе задачи, то я лично вручу тебе билет на один из кораблей! Поплывешь на Зар'граад вместе с нами!

– О... спасибо, Гош. Я же сказал – сделаю все что могу. А за билет спасибо!

– Еще бы – снисходительно буркнул крепыш – Иначе фиг ты туда попадешь.

– Ага, иначе никак не попаду, это точно – согласился я – Ладно, побегу я. А то на встречу опоздаю. Как ее ник, кстати?

– Новый ник не знаю пока. Да и неважно – она сама тебя найдет. Я ей твое имечко назвал. Ты главное жди прямо у входа и не разминетесь. Все, пока.

– Пока...

Убедившись, что в трубке слышны только короткие гудки, я осторожно опустил ее на рычаги и глядя в потолок, задумчиво протянул:

– Ну-у-у и дела-а-а...

Вспышка...

Я рад тебе радуга...

Над головой мягко покачиваются пронизанные солнечными лучами зеленые ветви. Веселое щебетание птиц смешивается с трещоткой кузнечика. Потянувшись всем телом, я медленно сел и сонно улыбнулся. По лицу пробежал ласковый солнечный зайчик, заставив меня зажмуриться. И тебе доброе утро, Вальдира.

Ну, хватит нежиться, пора заняться накопившимися делами. У меня в реальном мире куда меньше дел, чем в этом! Сначала я вытрусил содержимое обеих сумок на землю и занялся рассортировкой получившейся кучи. Сортировал по принципу: тебе-мне, тебе-мне, мне-мне, мне-мне... а это так уж точно мне...

В свою старую котомку закинул меч, кинжал, круглый щит, поясной ремень, обувь и плащ с соломенной шляпой. Это все для девушки-игрока. Для самого начала игры более чем удовлетворительная экипировка. Особенно если вспомнить, как я в первые дни махал сучковатой палкой... Чуть подумав, добавил туда же одну флягу и с глубоким вздохом сожаления, присовокупил связку сушеного мяса. Вот и готово.

У меня остался примерно такой же набор снаряжения, только вместо меча был ясеневый посох, а щит мне и не нужен. Ну и плюс мое старое барахло и небольшое количество денег легко уместились в новом, более вместительном мешке. Засунул ноги в сапоги, на плечи накинул серый плащ, на

макушку нахлобучил соломенную шляпу. Просто прелестно. Защита от физического урона подскочила на три единицы. Уже что-то. По меркам Яслей так и вовсе одет словно настоящий лорд. Все-таки одежда меняет человека. Мне бы еще добавить длинную седую бороду и стану как Гэндальф...

А теперь самое главное. Усевшись на мешки, я вывел перед глазами книгу заклинаний и всмотрелся в «развеять покров Зар'града».

Заклинание «Развеять покров Зар'града»!

Действие заклинания: уничтожает покров

Зар'града навсегда.

Требуемое количество очков маны: 10000.

От пятизначной цифры в конце текста хотелось нервно икать. Десять тысяч очков маны! Нет, в игре существует множество вещей, рун и даже усиливающие бафы помогающие разогнать уровень маны до приличных размеров, но десять тысяч... Ладно, зато убедился, что вчера мне не помешалась такая гигантская цифра.

Сейчас у меня в наличии двадцать ничтожных пунктов маны. Не набегает даже один процент от требуемого количества. Добить же количество маны до умопомрачительного значений в десять сотен да еще и в столь ограниченные сроки... Адский труд и никакой гарантии успеха.

И отсюда получается самый простой вопрос: а хочу ли я этого? Хочу ли я отправиться к материку Зар'граду и, произнеся заклинание оказаться в числе тех, чья нога первой

ступит на неведомую землю?

Ответ пришел незамедлительно:

– Ты дурак?! – истошно завопило мое второе «Я» – Да! Конечно хочу!

Вот и отлично.

И что надо сделать, чтобы мечта стала явью? Тут тоже все просто.

Поднять уровни как можно выше. Раздобыть как можно больше экипировки увеличивающей количество маны... и самое главное – забыть о классе воина. У меня оставался только один выход – прокачивать персонажа с крутым упором в интеллект, попутно собирая все доступные плюшки и развивая соответствующие умения. Я буду магом. Боевым магом. Плестись в конце группы, накладывая на остальных бойцов защитные бафы и вовремя подлечивая – это не для меня. Чтобы успешно отыгрывать роль хилера-бафера нужен особый склад характера и умение стоически принимать на себя все упреки «улетевших» по собственной дурости игроков из группы. Не для меня это.

Вот и решено. Я боевой маг. А раз так, то пора распределить свободные баллы характеристик в соответствии с планом развития. Чтобы соответствовать хоть отчасти.

Открыв окно базовых характеристик, я недогнувшей рукой вбухал все пятнадцать очков в интеллект.

Базовые характеристики персонажа:

Сила – 13

Интеллект – 17

Ловкость – 11

Выносливость – 11

Мудрость – 1

И что у нас получилось?

Жизнь: 170\170 Мана:20\95

Ну вот, почти сто пунктов маны...

– Медитируете?

– А, черт! – подпрыгнул я от неожиданности, услышав доносившийся откуда-то сбоку доброжелательный голос.

Подхватив лежащий на траве посох, я подскочил, еще в прыжке извернувшись всем телом к источнику звука. И нагнулся взглядом на ласково улыбающегося ангела, словно в кресле вольготно сидевшего прямо в воздухе. Еще и ногу на ногу закинул, лениво покачивая сплетенной из золотых ремешков обувью.

– Бессмертного нельзя убить. Доброе утро, Росгард.

– Доброе утро – несколько ошалело кивнул я, поспешно отводя посох в сторону.

– Прошу прощения, что вмешался в ваш игровой процесс – абсолютно серьезно произнес ангел – Нам необходимо поговорить. Не против?

– Не против, конечно. Но если честно, времени у меня совсем мало. Не хочу опоздать на встречу.

– Я постараюсь отнять у вас как можно меньше времени – тонко улыбнулся Бессмертный – Теперь вы знаете, для чего

предназначено изученное вами заклинание Зар'граада?

– Да, знаю... но... вы уверены, что нас сейчас никто не слышит? Не хотелось бы оповещать весь мир...

– Нас никто не слышит – успокоил меня ангел – И не видит. Гарантирую. Итак?

– Заклинание снимает магический покров с затерянного материка Зар'граад. И добраться туда можно только морским путем.

– Абсолютно верно, Росгард. Думаю, вы понимаете, что выученное вами заклинание это не только большая честь, удача, уникальность или способ заработать большую сумму денег. В первую очередь это огромная ответственность. Вчера вы запустили в действие огромный механизм, и теперь крутящиеся маховики не остановить. Запертые до этого дня ворота верфей открылись, в продаже появились чертежи кораблей – и все это весьма недешево. В игру вводятся огромные суммы, активированы все платные бонусы верфей. Началась торговая война за необходимые для постройки кораблей ресурсы. Игроки с хоть немного прокачанными ремесленными умениями нарасхват. Все возможности кланов брошены на постройку и защиту заложенных на верфях кораблей от монстров и враждебных кланов. Все пытаются определить какой из игроков является Навигатором, чтобы переманить его на свою сторону. Это гонка. Безжалостная гонка, в которую включились все без исключения. На кону целый материк. Тот, кто достигнет его первым, получит суще-

ственное преимущество перед остальным. Я уже не упоминаю о громадном бонусе для первого клана или отдельного судна, достигнувшего Зар'граада! Хотя, о судах одиночках можно забыть – это чистая авантюра. Прорвутся лишь хорошо защищенные и быстроходные флотилии. В общем, все это можно описать несколькими словами: в Вальдире полный бардак. И никто не в курсе назревающей проблемы...

– Э... проблемы?

– Проблемы – подтвердил Бессмертный и подался вперед – Росгارد, сейчас все заняты постройкой кораблей, но когда судна будут готовы выйти в море, игроки потребуют явления Навигатора народу. Учитывая количество затраченного времени, ресурсов и денег – они будут в своем праве. А наш игрок-джокер, наш игрок-навигатор, обладающий уникальным заклинанием, достиг лишь восьмого уровня развития и все еще сидит в Яслях... такая вот проблема. Прошу прощения...

Ангел на мгновение сузил глаза вглядываясь в меня и вновь откинулся на спинку несуществующего кресла, сокрушенно разведя руками:

– ...девятью пять единиц маны.

– Подождите – вышел я из ступора – Я понимаю, о чем вы говорите, но не понимаю, чего вы хотите от меня?

– Ответа. Почему вы все еще в Яслях? До окончания постройки кораблей около месяца. Это достаточный срок чтобы подняться в уровнях. Более того – вам достаточно вы-

брать один клан и сообщить ему, что являетесь Навигатором. Все остальное клан сделает за вас – прокачает в высокоуровневых локациях, оденет и вооружит. Но вы, Росгارد, продолжаете сидеть в кустах, и, кажется, не собираетесь покидать Ясли вообще! Пожалуйста, успокойте меня и скажите, что это не так.

– Это не так! – поспешно выпалил я – В скором времени я покину Ясли и поверьте – я очень хочу попасть на Зар'град.

– Хорошо – неспешно кивнул Бессмертный – Это несомненно радует. Мы не хотели вмешиваться напрямую, но ваше... м-м-м... странное поведение заставило пойти на этот шаг. Я должен кое-что сказать, и прошу не воспринимать это как угрозу. Мы будем приглядывать за вами, Росгارد. Администрация не может позволить сорвать столь значимое событие. И если поймем, что спустя месяц вы не способны прочесть заклинание, или же бросите игру, или же не пожелаете взойти на корабль, то... то мы будем вынуждены лишить вас заклинания и передать его другому. С вами или нет, но путешествие к затерянному матерiku обязательно состоится.

– Другому? Передадите заклинание другому игроку?

– Нет, не игроку. Представителю администрации. Который под видом игрока взойдет на корабль и отправится к Зар'граду в качестве Навигатора. И только в качестве вынужденной меры. Если это случится, то вы получите достаточно ценные утешительные призы и билет на один из кораблей. Поплывете как еще один искатель приключений. Небольшой

совет. Если поймете, что не готовы нести бремя Навигатора, вы можете поступить следующим образом: вступить в любой клан и добровольно передать способность Навигатора клановому главе и только ему. Для этого существует специальный ритуал. В общем, решать вам. Мы не загоняем вас в угол. Мы просто хотим, чтобы все прошло, как следует. Вы меня хорошо поняли, Росгард?

– Я понял вас очень хорошо... и спасибо за честный и откровенный ответ.

– Ничего личного – улыбнулся Бессмертный, вставая, но по-прежнему паря в воздухе – Учитывая ваш текущий уровень и качество экипировки в начальной локации – вы крайне целеустремленный игрок. Упорный и последовательный в своих действиях. Верю, что вскоре вы как Навигатор встанете за штурвал и поведете головной корабль к неведомым землям. Могу я попросить, чтобы этот разговор остался между нами?

– Никто не узнает – твердо ответил я.

– Я отнял у вас время, приношу свои извинения и желаю удачи.

С этими словами ангел исчез. Не воспарил в воздух как прошлый раз, а просто мгновенно растворился в воздухе. И никакого хорового пения. Оно и к лучшему.

Несколько мгновений я постоял неподвижно, обдумывая услышанное, затем тряхнул головой и подхватил с земли мешки с вещами. Я уже опаздываю. Надо поспешить.

Искомую девушку я узнал сразу. Едва выйдя из молочного-белого тумана магического покрова, она сразу двинулась вперед, не обращая внимания на местные виды. Новички себя так не ведут. Впрочем, она могла быть решившим родиться заново опытным игроком, но когда она направилась прямо ко мне, все сомнения исчезли и я шагнул навстречу, попутно изучая ее внешность.

Человек. Сероглазая девушка чуть пониже меня ростом. Длинные черные волосы собраны в пучок на затылке. Одежда новичков кажется ей слишком большой. В общем, обычная девчонка, каких можно встретить и в реальном мире.

Подойдя почти вплотную, девушка остановилась и едва заметно улыбнувшись, произнесла:

– Привет, Росгард. Заждался меня?

– Есть немного... э... Кирея Защитница.

– Можно просто Кира. А я тебя буду звать Рос.

– Конечно – кивнул я – Как дела?

– Не очень, если честно – хмыкнула Кира, на мгновение, опуская взгляд.

– Понимаю.

– Не будем о грустном. Готов к турниру? Ого... у тебя уже восьмой?

– Ага – хмыкнул я – Сам в шоке. К турниру готов. А вот ты...

– Надо набрать хотя бы пару уровней – согласно кивнула

Кира и звонко рассмеялась – А лучше еще четыре. Бывает же... не думала, что мне когда-нибудь придется вновь сражаться с обычными крысами... они все там же? В амбаре?

– Угу. Тебя дожидаются – улыбнулся я в ответ и, сняв с плеча свой старый мешок, протянул его Кире – Держи. Это все твое. Лучшее, что смог достать.

– Ого... – поразилась девушка, заглядывая в мешок – Ой... да тут даже два раза «Ого»! Меч, щит, плащ...

– ...шляпа, обувь, кинжал с поясом и немного провианта – закончил я за нее.

– И у тебя такой же набор экипировки – задумчиво протянула Кира – Ты кого-то ограбил?

– Просто заняться нечем было – скромно улыбнулся я – Кира, я здесь уже полных четыре дня торчу, тебя дожидаясь. Выполнил кучу заданий, перебил несколько крысиных стай. Если бы ты и сегодня не пришла, то начал бы строить себе дом в Яслях и приглядываться к потенциальным невестам.

– Но я пришла – вновь улыбнулась Кира, сноровисто доставая из мешка вещи – О, ты и мяса положил? Да ты запасливый мужик, Рос, добытчик. Ух, вот это уже дело. Ну, как тебе?

Оглядев преобразившуюся девушку я одобрительно кивнул. Для Яслей – более чем неплохо. С крысами так точно вообще никаких проблем не возникнет. А теперь пора поговорить о самом главном:

– Каков план наших действий?

– Тут все просто – ответила Кира, для пробы взмахивая мечом – Шутки шутками, но сначала мне надо подняться хотя бы до четвертого уровня. Желательно до пятого, но это уже по возможности. Снаряжение сойдет и это – лучшего все равно не достать. В общем, делаем так – я сейчас иду заниматься крысами, потом переключусь на мобов посерьезней. Бобры в пруду еще плавают?

– Плавают – подтвердил я и невольно поежился, вспомнив свое вчерашнее ползание по илистому дну.

– Ну и под занавес, постараюсь выполнить пару заданий на опыт – заключила Кира – Теперь о раскаче персонажей. Ты уже вложил все баллы характеристик?

– Ага. До последней единицы.

– Судя по оружию, ты явно не мечник – хмыкнула Кира, что-то прикидывая – Но воин, с упором в силу и ловкость, правильно? Чистый физовик.

– Точно – подтвердил я – Сила, ловкость и выносливость – все больше десятки. Гоша говорил, что надо поднять перса хотя бы на несколько уровней, думаю, я его просьбу перевыполнил.

– Это точно! Уровень жизни?

– Сейчас сто семьдесят хитов. Для Яслей более чем нормальный запас жизни.

– Про ману не спрашиваю – толку от нее здесь нет, без магии-то... В общем так, я тоже воин, но при прокачке большую часть баллов вложу в силу и ловкость. На выносли-

вость слишком уж сильно напирать не буду, выдержать бы пару ударов и ладно. И тогда получается, что ты танк, а я дамадж-дилер. Поэтому, тебе бы желательно раздобыть еще один щит. Если не найдешь – я отдам тебе свой. Как-никак, еще две единицы к бонусу защиты не помешают. Из оружия возьмешь кинжал или меч – если у нас хватит денег...

– погоди – поднял я ладонь, останавливая извергнувшийся на меня словесный поток – Правильно, орудовать посохом одной рукой толком не смогу. Придется менять оружие. Жалко... у меня прокачан урон дробящим оружием на целых три единицы. Тогда не меч. Я возьму одноручный топор. Связка: топор + щит. Умение обращаться с топорами у меня тоже немного поднято.

– Пойдет – после недолгого раздумья согласилась Кира – В общем, основной расклад: с меня урон, с тебя защита. Тогда прорвемся. К вечеру, потренируемся действовать сообща, в одной группе. На тех же самых бобрах.

– Стоп. К вечеру? – поразился я – Я что-то не понимаю?

– Получить задание с турниром можно только поздно вечером – развела руками девушка – Так что, план действий следующий – сейчас, каждый занимается своими делами. Я поднимаю уровни, а ты постарайся раздобыть себе щит и топор. После обеда кину тебе сообщение в приват, давая знать, что готова. Встретимся у пруда, объединимся в группу и начнем колбасить бобров и вообще всех мобов, что попадутся под руку. Теперь главное: действуем в одной группе. Толь-

ко ты и я. Игроков, что попросят разрешения к нам вступить, посылаем лесом. Лидером буду я. Вместе нам надо будет убить ровно девяносто девять мобов и при этом не проиграть ни одной схватки. То есть не умирать и не убежать.

– Убить девяносто девять мобов?!

– Ага... – рассмеялась сероглазая, пожимая плечами – Правда дико звучит? Но так надо для получения наилучшей награды в турнире. Я все объясню вечером – когда мы будем сидеть в харчевне и праздновать наши с тобой девяносто девять побед. Праздновать шумно.

– Если сказать, что ты меня запутала, это значит, ничего не сказать – фыркнул я, встряхнув гудящей от наплыва нелепой информации головой.

Еще хорошо, что не придется считать количество убитых мобов вручную – в статистике группы, среди прочей нужной и не очень информации отображается количество проведенных схваток. Но девяносто девять мобов?! Откуда такая дурацкая цифра? Нет, есть, конечно, цифры и покруче – в мою бытность Крашшотом староста одной захудалой деревеньки попросил меня избавить селян от летучих мышей кровососов... просидел я у той пещеры почти два дня, убив в общей сложности двести с лишним летучих мышей... Но в Яслях?

– Ладно, не будем терять времени – Кира махнула рукой на прощание и зашагала прочь.

– Удачи с крысами! – крикнул я ей вслед и уж вполголоса добавил – Кирея Защитница... блин.

Что вообще происходит?! Что это за турнир такой дурацкий?! Елы-палы! Гоша! Твою же так...

– Здравствуйте!

– А? – обернувшись, я узрел скромно улыбающегося паренька в одежде новичка, переминающегося с ноги на ногу – Тебе чего?

– Мне? Вещи, конечно! Ну, плащ там, сапоги, оружие! Такие же, что вы той девушке дали! Но если можно, вместо меча и щита дайте, пожалуйста, два кинжала! Я двурукий убийца! С магией!

– Чего?! Парниш, ты чего? Какой плащ, какое оружие?

– Такое же, что вы дали вон той девушке! – парень, похоже, начинал терять терпение – Я тоже новичок! Вы этот, как его... хипер, да?

– Как ты меня ща назвал?!

– Хипер! Ой! Нет, не так! Хелпер! Вы же хелпер? Ну, тот чувак, что всем новичкам в начале игры помогает. Советы там дает, оружие, посылает куда надо в первое время...

Ща я тебя пошлю!.. Стоп... он сказал хелпер? Теперь дошло.

– Я не хелпер – буркнул я – Просто игрок, такой же, как и ты. Ошибся ты.

– Но ей же вы оружие дали! Дайте и мне!

– Да нет у меня оружия! Слушай, иди по своим делам, а?

– Хотя бы совет дайте!

– Я не хелпер – как можно более членораздельно прого-

ворил я – Хочешь совета – иди, поболтай с местными жителями. Они тебе посоветуют. Удачи тебе в игре... двурукий убийца.

Круто развернувшись, я размашисто зашагал прочь, держа курс в сторону мельницы. Со всеми неясностями разберусь потом, а сейчас надо как можно лучше подготовиться к непонятному турниру. И выиграть его любой ценой. А потом отзвониться Гоше с докладом и попросить еще немного денег. На всякий случай. Чтобы были.

Почему я пошел именно к мельнице?

Ответов несколько. Надо набить как можно больше бобровых шкурок, продать их кожевеннику и у него же, постараться выкупить хотя бы одну кожаную куртку, что так сильно понравилась мне в прошлый раз. По меркам Яслей цена за куртку просто непомерная – пятнадцать серебряных монет. Теперь все будет зависеть только от стоимости бобровых шкурок. Во вторых, вчера я видел в прибрежных зарослях кое-что интересное и собирался проверить так ли это на самом деле. Если все верно, то я нашел еще один, пусть слабенький, но источник дохода.

Ну и самое главное – пора опробовать полученное заклинание «терновый куст» в бою. Глянем, что это за магия природы и как к ней относятся монстры. Если я теперь маг, то и действовать надо соответственно. Правда, заклинание у меня крайне специфическое. Будь у меня выбор, предпочел бы одно из простеньких стихийных заклинаний дистанционно-

го действия.

Возле пруда кипела жизнь. Заслонки плотины высоко подняты, пропуская сквозь себя широкую струю. Водяное колесо вовсю шлепает по воде, заставляя крутиться мельничные жернова. У двери мельницы стоит ручная тележка с несколькими мешками зерна. Еще одно правило – в Яслях нет тягловых животных типа волов или лошадей. А раньше были – если верить архивам игрового форума. На них даже можно было покататься.

Для места испытаний я выбрал самый отдаленный уголок пруда, скрытый от мельницы густыми камышовыми зарослями. Не хотелось показывать всему белому свету на наличие у меня магического заклинания. Не поймут-с...

Если «местные» отнесутся к проявлению магии в Яслях безразлично, то мимо внимания игроков сей занимательный факт точно не пройдет. Начнут выспрашивать где взял, где можно купить и как достать... Проходили, знаем.

Для начала надо разобраться, как это заклинание работает. Я уже имел опыт использования боевой магии, как защитной, так и атакующей, но только с помощью одноразовых свитков. Дорого, но эффективно и быстро. Плюс у меня была пара изученных простеньких заклинаний «малое исцеление» и «малое очищение» не раз выручавших меня. Но это совсем другое. Итак...

Открыв интерфейс магической книги я «щелкнул» по заклинанию «терновый куст» и выбрал опцию «сделать актив-

ным». Выскочило окно с предложением изучить информацию о слотах «быстрого доступа», но читать я пока ничего не стал. Иначе до вечера тут просижу. Не успел я закрыть окно подсказки, как выскочило еще одно, на этот раз небольшое, с куцым пояснением и двумя простенькими рисунками. Заклинание «помещается» в любую руку по выбору. Я выбрал правую и озадаченно уставился на возникший внутри руки – в районе локтя – светящийся зеленый сгусток, мягко и быстро скользнувший через запястье внутрь основания ладони. Готово. Теперь, если верить рисункам, надо сделать рукой короткое движение снизу вверх, при этом удерживая ее ладонью вверх. Движение, очень похожее на грубый жест «встань», так часто используемый в реальном мире. В той же подсказке рекомендовалось делать это движение быстро и плавно, глаза не отрывать от места где должен появиться магический «терновый куст», полностью вытягивать руку перед собой не обязательно. Ладно...

Вытянув руку перед собой, я сделал короткое движение ладонью, глядя на небольшую кочку заросшую травой. Засевший в ладони светящийся зеленым шаром вспыхнул сильнее, и я радостно ухмыльнулся – менее чем через секунду на пригорке появился небольшой – примерно мне по колено – зеленый куст, усеянный мелкими белыми цветочками.

Раз... два... три... че...

На четвертой секунде по кусту прошла зеленая рябь, и он бесследно исчез.

Мана? Минус семь очков. Нормально. При полном запасе маны смогу скастовать это заклинание больше десяти раз. Повторим... ладонь вновь дергается в уже куда более уверенном движении, травяная кочка снова украшается едва заметно покачивающимся веселеньким кусточком. Не дожидаясь пока первый куст исчезнет, тут же кастую еще один и несколько секунд люблюсь двумя похожими как две капли воды кустами.

Вдоволь «наигравшись» с кастованием «тернового куста», я почувствовал себя так уверенно, что решил испытать его в бою. Для начала с каким-нибудь простеньким мобом, которого я гарантированно убью без особой возни. Хотя, в Яслях я теперь смогу убить любого моба не напрягаясь и без использования магии.

Покрутив головой по сторонам, я заметил выпрыгнувшую на берег серо-зеленую жирную жабу, что с видом полного довольствия издавала низкий горловой звук, крайне мало смахивающий на кваканье. Моб второго уровня. Просто идеальный объект для испытания!

Не отрывая от бородавчатого создания глаз, я сделал мягкий жест ладонью. Довольное бурчание мгновенно прервалось. Оказавшаяся внутри колючего куста жаба неистово задергалась, всеми силами стараясь выбраться. А я внимательно вглядывался в висевший над головой жабы уровень здоровья, что с каждой секундой становился все меньше. На четвертой секунде куст исчез, отняв у моба половину очков

жизни, а разъяренная жаба во всю прыть зашлепала ко мне, ничуть не сомневаясь, что именно я являюсь источником всех ее бед. Самое время проверить заклинание на быстро передвигающемся противнике.

Короткий жест... с легкой вспышкой куст появляется позади стремительно наращивающей скорость жабы...

Еще раз! На этот раз растение выросло перед мордой жабы и недолго думая она взвилась в высоком прыжке, с легкостью перемахнув магическую преграду. Мать! Эй! Разве жабы могут так высоко прыгать?!

Еще раз куст! Опять мимо! Обогнув куст, жаба заходит в крутой вираж и уже в шаге от меня.

– Да чтоб тебя! – рявкнул я, перехватывая посох обеими руками и с силой опуская его вниз. Шлеп! Моб исчез, а я обрел одно очко опыта, рваную жабью шкурку и изрядно попорченные нервы. Это что за марафон с препятствиями жаба устроила? Взбесилась что ли?!

А это что за надпись?

Справочная информация!

После убийства некоторых монстров, остаются трофеи, которые невозможно собрать без наличия в инвентаре пустых склянок.

В данном случае: жабья слизь.

А, это я знаю. Все «жидкое» требует пустых склянок. В принципе логично. Не унесешь же кровь единорога в ладонях? Или скажем ядовитую слюну пещерного плевуна. По-

купаешь в алхимической лавке запас пустых склянок, благо они крайне дешевые, и смело отправляешься на охоту. Кстати... навещу как я бабку травницу, которой недавно относил книжку о травах и зельях.

По пути к маленькому домику с ухоженным садиком я успел прихлопнуть еще две жабы и одну лягушку, тренируясь в вызове заклинания.

Тактика неизменна: на мирно дремлющего и не ждущего от жизни такой подянки монстра кастуется «терновый куст», короткое и озлобленное дергание между шипастых веток, а когда моб вырывается и бросается на меня – один точный удар посохом и дело сделано. Лягушку я сумел прибить еще до того как она сумела подобраться ко мне на расстояние удара. Удачно подгадал со временем и мчащийся ко мне на всех пар моб с разлету влетел в колючий куст где и погиб пронзенный длинными колючками.

Попутно с тренировкой я внимательно смотрел по сторонам и заглядывал под каждый куст. Старания не остались без награды: я разжился несколькими листьями подорожника и перечной мяты. Других известных мне растений не нашел. Вообще навык травник более чем полезен – трава вообще почти ничего не весит и занимает крайне мало места. Ах да, как только я собрал первый подорожник, то сразу был поощрен:

Достижение!

Вы получили достижение «Травник!» первого

ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение: +1 % к шансу обнаружения растений.

Текущий уровень бонуса: + 1 %

Текущий шанс обнаружения растений: 21 %

Бабка травница – почти коллега – встретила меня приветливо. Даже попыталась было угостить чаем с пшеничными булками и домашним вареньем. Приглашение я вежливо отклонил, хотя для игрока начинающего уровня ничуть не повредит посидеть за щедро накрытым столом, восстанавливая уровень здоровья и слушая мудрые бабушкины советы, действительно полезные и подаваемые в ненавязчивом, почти незаметном виде. Правда как послушаешь, как подливающая тебе чайку бабуля со знанием дела рассуждает о том, в какие точки тела надо направлять острие меча и как правильно подкрадываться со спины, то становится как-то жутковато...

В общем, засиживаться я не стал и сразу перешел к делу, вбухав половину всех своих медяков в покупку пустых склянок. Заодно убедился, что травница с удовольствием скупает такие вещи как жабы шкуры, глаза, зубы, слизь и прочие неприятные на вид трофеи. Уж не ведьма ли старушка?

Время. Время летело с ужасающей быстротой. На скорую руку попрощавшись с травницей, я поспешил обратно к пруж-

ду. Многие игроки не любят охотиться на мобов маленького уровня долгое время – опыт почти не капает, веселья ноль целых и ноль десятых, адреналином даже не пахнет. Чувствуешь себя хлебоуборочным комбайном. А вот я к этому относился философски и признавал только одну истину – если по возвращению в город твой заплечный мешок не забит трофеями, то день прошел зря.

Первый бобр погиб спустя полчаса после объявления боевых действий. Я терпеливо поджидал хитрого зверька, попутно уничтожая всех попадающихся в поле моего зрения мобов. Салатного цвета лягушки, толстые бородавчатые жабы, юркие ужи – мне годилось все.

Когда бобр лениво выбрался из воды и неспешно направился к уже изрядно погрызенному дереву, я скастовал сразу два куста, заключив моба в колючую клетку. Потому как здраво рассудил, что бобр будет посильнее лягушки и сможет прорваться через терновый куст. И угадал – с яростным визгом бобр вырвался из первого куста ценой потери четверти жизни и... сразу вляпался в следующий куст, отнявший у моба еще несколько хитов. Дальше пришлось воспользоваться посохом и я завершил бой тремя ударами, умудрившись увернуться от яростно клацающего резцами бобра.

Вы получили новое умение!

Владение природной магией возросло на 1 ед. Всего:

И что оно дает?

Обращение с природной магией 1.

*Скорость наложения природных заклинаний
увеличена на 1 %*

Не шибко жирный бонус. Но ведь это только начало.

Наклонившись к земле, я подобрал бобровую шкуру и бобровую струю – склянку, наполовину заполненную бурой маслянистой жидкостью. Бобровая струя! Назвали так называли, елки палки. Задумчиво повертел крохотную колбочку в пальцах и отправил ее в мешок. Весит ничтожно мало, а стоять должна куда больше крысиных шкур.

Следующие часы я старательно забивал свой мешок до предела. Не останавливался даже если кончалась мана. В этом случае использовал только посох, ожидая крайне медленной регенерации маны. Можно было бы посидеть под кустиком – в таком случае мана восстанавливалась вдвое быстрее, но оно того не стоило. Все же не зря силу качал. Через два часа, когда уже миновал полдень, я получил увеличение умения «обращение с дробящим оружием» еще на единицу. Всего стало четыре пункта. Спустя еще пару десятков скоротечных боев с мобами, «обращение с природной магией» так же скакнуло вверх.

Владение природной магией возросло на 1 ед. Всего:

2

Обращение с природной магией 2

Скорость наложения природных заклинаний

увеличена на 2 %

В планах у меня было довести обращение с природной магией и дробящим оружием до пяти единиц. Тогда я смогу получить в соответствующих гильдиях боевые умения – если хватит денег.

В гильдии воинов я смогу выбрать один из двух навыков. Либо умение «отбросить врага», использующееся автоматически и при удачном срабатывании откидывает противника на шаг назад. Или же выбрать «оглушение», чей шанс срабатывания еще ниже, но если уж сработает, то моб на несколько секунд окажется в нокдауне. Оба умения полезны и пригодятся любому воину с оружием соответствующего типа. Вот только есть небольшая проблемка – шанс их срабатывания и мощность действия напрямую зависят от количества силы. И от урона оружия. «Отброс» и «оглушение» так же работают и со щитом, но этот предмет экипировки мне явно не подходит. Если уж я решил играть магом, то двуручный посох мое основное оружие. Нет, щит не помешал бы, но чем выше уровень воинской экипировки, тем больше выносливости и силы требуется для их использования. Уж чем-чем а силой ни один нормальный маг похвастаться не может.

Что за умения давали в магической гильдии я не знал, но собирался вскоре это выяснить. Если есть хоть что-то повышающее уровень маны, то это однозначно мой выбор.

Пока я размышлял о скором будущем, попутно уничтожая всех мобов в окрестностях пруда, сработала система оценки

моих действий и обрадовала меня еще одним подарком:

Ваша выносливость повышается на 1 ед.

Еще бы, столько часов подряд биться без продыху! Плюс десять очков к жизни.

А вот сила и интеллект повышаться, кажется, не собирались. Зря я сразу вложил все пятнадцать баллов в интеллект. Мог бы выждать, пока он сам не повысится на пару единиц и уж потом распределять очки... да уж, задним умом все крепки. Да еще и моя утренняя заторможенность сыграла свою роль. Как почитал игровой форум так и начал тормозить и пробуксовывать на ровном месте.

Выполнить свою задумку и заполнить мешок полностью я не успел – перед глазами выскочило короткое сообщение от Киры:

«Добралась до четвертого уровня. Встречаемся через пятнадцать минут у пруда».

Четко и лаконично. Секунду подумав, я резко ускорился и бодренько поскакал по уже хорошо известному маршруту – напрямиком к домику травницы. Надо избавиться от собранных трофеев и подкупить пустых склянок. Чувствую, что скоро начнутся основные события, а приглянувшуюся кожаную куртку я так и не раздобыл. С другой стороны – поскорее бы наконец разобраться со всем этим делом и наконец покинуть Ясли. Мне надо срочно подниматься в уровнях, надо заработать денег на покупку боевых умений и на приличный шмот. Надо наконец послушать о чем говорится

на городской площади и в многочисленных тавернах.

Мой список «надо» насчитывал большее количество пунктов, как важных так и не очень, но во главе всего был Зар'граад! Чем бы я не занимался, мои мысли все время возвращались к этой теме. Зар'граад... далекий затерянный материк.

Совершенно неожиданно для себя я стал Навигатором, обладателем уникального заклинания, способного уничтожить магический покров над Зар'граадом. И тем самым, я получил не менее уникальную возможность – шанс сорвать настоящий джек-пот! И что самое приятное – я уже в дамках, как бы не изменился дальше ход событий. Идеальный вариант дальнейших моих действий – выждать некоторое время. Главное не суетиться. Подгадать нужный момент. Осмотреться. Прикинуть все «за» и «против». Выбрать наилучшего партнера, под коим подразумевается мощный клан. И не просто мощный, а еще и... богатый. Потому как упускать шанс заработать энную сумму «реальных» денег было бы просто глупо. Я не настолько богат, чтобы отмахиваться от этого шанса. Главное не опоздать с выбором и не продешевить.

Возможность того, что администрация Вальдиры отнимет у меня заклинание, я даже не рассматривал. Я не настолько глуп, чтобы довести дело до такого печального конца. Если пойму, что не успеваю набрать нужного количества маны, то попросту передам заклинание и умение Навигатора выбран-

ному мною клановому главе в обмен на всяческие блага материального характера и билет на один из кораблей. Но как не посмотри, такой исход дела меня не устраивал. Это уже не чистая победа, а ее искусственный заменитель. Потому что я **ОЧЕНЬ** хочу отправиться на Зар'граад в качестве Навигатора, а не простого пассажира. Провести корабль через все опасности, пережить все приключения и первым ступить на берег Зар'граада! Я хочу быть тем единственным, кто стоя на мостике впередиидущего флагмана неторопливо произнесет заклинание и сорвет покров с недоступного материка! Тем, чье имя навсегда войдет в исторические хроники Вальдиры! Да... что-то я разошелся... вам бы батенька таблеток от жадности попить и поскромнее быть...

Да к черту скромность! Шанс надо использовать и точка! Эх меня понесло... Но как представляю... Я стою положив руки на рукояти штурвала огромного корабля и сурово глядявываясь в свинцово-серое штормовое море, громогласно кричу...

– Милок! Ты чего в мое корыто вцепился и крутишь им в разные стороны? И вид нездоровый... не отравился ли ча-сом?

Встряхнув головой, я поспешно открыл глаза и уставился на стоящую передо мной бабку-травницу, поглядывающую на меня с явным изумлением.

– Ты никак жабьей слизи отведал? Ее внутрь нельзя, а что она сил прибавляет, так-то враки все! Ишь как прихватило

тебя, болезного... сейчас я тебе молочка испить дам...

– А? Да нет, бабуль, не пил я никакой слизи. Задумался просто о своем... кхм... замечтался...

Бывает же... Вальдира это уже воплощение всех мечтаний, а я и внутри нее помечтать умудрился. Мечта в мечте...

– Да вижу, что замечтался – беззлобно фыркнула бабка, забирая у меня корыто – Как звать то хоть мечту твою? И сколько лет проказнице?

– Бабуля! Какая еще проказница? Ты не выдумывай! И вообще, я с товаром пришел, глянула бы.

– А давай и гляну – согласилась бабка – Показывай, чего нашел... мечтатель ты наш...

От дома травницы до пруда я мчался во весь дух, но все равно опоздал. Кира меня уже дожидалась, задумчиво поглядывая на водную гладь пруда.

– Привет – выдохнул я, останавливаясь рядом.

– Привет, танк – улыбнулась девушка, но в голосе особого веселья не было – Ты опять без щита?

– Щиты бесплатно не раздают – вывернулся я – Все утро мобов бил, как раз сейчас все трофеи продал и деньжатами разжился. Так что щит будет. А у тебя что? Как там крысы?

– Привет тебе передают – уже по настоящему, искренне, рассмеялась Кира – Просят больше не приходиться. Я четвертый уровень взяла. Кстати – трофеи продала, так что если у тебя на щит не хватит, то я добавлю сколько надо. Могу

даже все отдать.

– Хватит, но спасибо – улыбнулся я в ответ – Ну? Приступим?

– Приступим – согласилась Кира, доставая меч – Я лидер. С этого момента и до окончания турнира группу не распускаем, ходим вместе. Вступай.

Перед моими глазами полыхнула короткая строчка:

*Кирея Защитница предлагает вам
присоединиться к ее группе.
Согласиться\Отказаться*

«Согласиться»

*Вы присоединились к группе! Лидер: Кирея
Защитница!*

Достижение!

*Вы получили достижение «Работа сообща»
первого ранга!*

*Увидеть таблицу полученных достижений
можно в настройках вашего персонажа.*

*Ваша награда за достижение: +1 к защите на
время пребывания в группе.*

Текущий бонус: +1 к защите.

Достижения просто рекой льются. И все первого ранга.

– Выбираю цель я и всегда атакую первой – коротко произнесла Кира, взглянув на меня из-под полей соломенной шляпы – Добиваем вместе. Лады?

– Лады. Ты босс – кивнул я, беря посох наизготовку – По-

ехали.

– Подожди – отозвалась девушка – Настраиваю статусник лидера.

А черт! Неужели она сейчас запросит... точно!

*Лидер группы Кирея Защитница запрашивает
ваш статус!*

Согласиться\Отказаться

«Отказать»

– Хм... интересно... – удивилась Кира – Ты случайно нажал «отказать»?

– Я восьмого уровня – мягко улыбнулся я – Не один из здешних мобов меня не убьет. Только отвлекаться будешь на ненужную инфу.

– Еще есть турнир – неожиданно жестко произнесла девушка, сердито блеснув серыми глазами – Рос, я должна видеть твое состояние.

– Зачем? – все так же мягко спросил я – Хорошо. Допустим, на турнире меня начнут гасить и вгонят в «краску»... ты что-то сможешь с этим сделать? Магии лечения у тебя нет, ауры тоже. Чем ты сможешь мне помочь? Прямо в бою запихнешь мне в рот кусок хлеба или зальешь лечебное зелье? Ты даже отвлечь противника на себя не сможешь – у тебя попросту очков жизни не хватит держать удары до тех пор, пока я восстанавливаюсь. Кстати,... а как у тебя с уровнем жизни?

– Семьдесят – нехотя отозвалась Кира – Но если сейчас

удастся подтянуться до пятого уровня, то добавлю еще двадцать.

– Вот видишь – это я должен переживать за твой статус, а не ты за мой. У меня на сто десять пунктов больше – еще шире улыбнулся я – Ну что, пошли бить мобов? А то время к вечеру уже.

Одарив меня откровенно задумчивым взглядом, Кира развернулась и направилась к первому попавшемуся на глаза мобу. Выбранная жертвой лягушка даже не успела квакнуть, когда на нее обрушилось лезвие меча.

– Подбирать трофеи сам будешь – не оборачиваясь, бросила девушка, шагая по направлению к вылезшему на берег бобру.

«Обиделась» – констатировал я, на ходу подхватывая с земли лягушачью кожу. Вслух я произнес совсем другое:

– Да, босс.

Ничего, пусть обижается. Поступить по-другому я просто не мог.

Быть лидером группы это настоящее искусство. Особенно когда количество участников зашкаливает за десяток и группа находится в какой-нибудь опасной локации с мобами высокого уровня. Надо успеть вовремя среагировать и подлечить серьезно раненого танка, воскресить умершего мага и прочее, и прочее и прочее. Поэтому чаще всего профессиональными лидерами группы становятся маги-хилеры или же паладины, так как и те и другие обладают мощной целитель-

ной магией и аурой. Именно лидеры ответственны за успешность действий и сохранность группы. Если кто-то погибает – виноват лидер, если группа заблудилась в лабиринте – виноват лидер. Во время боя игроки не стоят на месте, постоянно перемещаются, мельтешат туда-сюда... за всеми не уследишь, лидер вертится как на горячей сковороде. И в этом крайне трудном деле им помогает функция «открытого статуса», существенно облегчающая контроль над ситуацией.

«Открытый статус» означает крайне простую и в принципе безобидную вещь – лидер группы получает возможность постоянно отслеживать мое состояние на своем виртуальном экране. В левом верхнем углу появляется небольшой полупрозрачный прямоугольник, с моим ником, под которым расположены две разноцветные линии, и несколько важных цифр. Выкрашенная красным линия показывает количество имеющихся у меня в наличии пунктов здоровья, а самая нижняя, темно-синяя линия отображает количество маны... которой у меня почти сто единиц, что для воина восьмого уровня непомерно много. Мгновенно возникает закономерный вопрос: на кой собственно ляд, я вбухал столько в интеллект?

Дать правдивый ответ на этот вопрос я желанием не горел. Врать тоже не хотелось. Пусть считает меня за параноика, благо я не один такой. Многие игроки предпочитают рисковать и скрывают показатели жизни и маны ото всех без ис-

ключения.

К тому же, Гоша мне прямо и ясно сказал – развивай персонажа с уклоном в физический урон. Если я сейчас покажу свои показатели маны и здоровья, а потом мы НЕ сумеем выиграть этот загадочный турнир, пусть даже не по моей вине... то я стану козлом отпущения и для Гоши потратившего на меня нехилую сумму реальных денег и для Киры, пошедшей ради этого на удаление основного персонажа. Все шишки посыплутся на меня. Никого не будет волновать тот факт, что я не пятого уровня – как меня просил Гоша – а уже восьмого, плюс получил к силе и выносливости бонусные баллы за тяжкую работу. Люди не любят признавать собственные ошибки.

Всегда проще свалить вину на другого. Заранее представляю гневные речи в случае нашего проигрыша: «вот если бы ты вложил пятнадцать свободных баллов не в интеллект, а в выносливость и силу, то мы наверняка бы стали победителями!», «Рос, на хрена ты сделал такую глупость? Надо было поднимать ловкость для уворота и критов, плюс силу!.. Тогда бы ты не улетел от того последнего удара!» И так далее и тому подобное. Одно дело если я участвую в этой затее с непонятным турниром в Яслях просто в качестве бесплатной услуги другу – тогда с меня взятки гладки. Не смог и все и тут. «Ну не шмогла я...» И совсем другие пироги, когда меня нанимают за реальные деньги и спрашивают по полной.

Гоша геймер опытный и на мое единственное дешевое

оправдание – я хочу стать боевым магом – не поведется. Просто спросит: «а почему ты не мог подождать с прокачкой бесполезного сейчас интеллекта до выхода из Яслей? Почему вложил в интеллект не пять, не десять в конце концов, а пятнадцать баллов?!» И будет прав. И как банкир в реальной жизни и как геймер в Вальдире. Потому что здесь действует только одна наука – математика. Холодный расчет. +15 к выносливости – это чистых сто пятьдесят очков жизни, +15 силы – это серьезно возросший урон, +15 ловкости – повышенный шанс уворота и выросший шанс нанести критический удар. В общем, если Кира узнает мой уровень маны, то в случае проигрыша мне как минимум предъявят несерьезное отношение к более чем щедро оплаченной работе.

К тому же, пусть не обижаются на мою скрытность, потому как сами мутят воду! Подготовка к турниру так не ведется! Даже к самому простому для начальных уровней. Кто нам будет там противостоять? Турнир подразумевает как минимум несколько участников. В нашем случае – несколько боевых групп численностью по два игрока или НПС. Ведь не зря же мы с Кирой именно в группе бегаем? Мне должны были рассказать как можно больше. Даже то, что мне предстоит быть танком, я узнал только сегодня. А ведь тогда я бы развивал персонажа совсем по-другому – ну, до того момента пока не получил статус Навигатора. Сразу бы постарался раздобыть щит – еще до первого боя с крысами. Спер бы где-нибудь крышку от бочки и вот тебе пусть примитивный, но

щит! Поднял бы навык «парирования» на одну-две единицы! Иначе бы вложил баллы за первые два уровня! Но нет, им надо говорить загадками, оттягивать все до последнего момента! А я должен строить догадки, опираясь на скудные крохи информации!

Так я и успокаивал себя, плетясь за размашисто шагающей воительницей Кирой и изредка наклоняясь к земле, чтобы подобрать выпавшие из мобов трофеи. Моя помощь в бою девушке пока не понадобилась. Может и на турнире так будет? Заманчивая перспектива...

Кира немного оттаяла по отношению ко мне только вечером. В тот момент, когда я сменил вооружение на топор и щит, да еще и прикупил для девчонки кожаную куртку с +4 защиты и вместительными карманами спереди, куда как раз влезло пять малых исцеляющих зелий.

Да... ту самую кожаную куртку, мою хрустальную мечту с начищенными медными пуговками и высоким воротником, я отдал Кире, как самой незащищенной в нашей группе. До пятого уровня она добраться сумела, но очки жизни повысила только на двадцать баллов, остальное, вложив по видимости в силу или ловкость. Так что теперь у нее было всего девяносто поинтов жизни, вдвое меньше чем у меня. После покупки куртки и оружия денег у меня почти не осталось, но я все же наскреб достаточно мелочи, чтобы приобрести у бабки-травницы пять исцеляющих зелий, отдав их опять-

таки Кире, оставив себе только одно, полученное в качестве награды за выполненное задание.

Небольшая, но крайне уютная таверна встретила нас приглушенным гулом голосов и густым запахом медового эля. В небольшом зале тесно стояло около пятнадцати столов с парой лавок у каждого. Тыльную сторону зала перегораживала длинная барная стойка, тянущаяся от стены до стены. Там же высились широкие полки, уставленные бутылками, бочонками и кружками. Стоящий за стойкой трактирщик самолично наливал заказанный алкоголь очередному посетителю, никакой обслуги тут не было и в помине. Современный подход в атмосфере средневековья.

Получив свои кружки – я недолго думая заказал пиво, а Кира выбрала бокал белого вина – мы направились к облюбованному столику в самом центре зала. Я бы предпочел сесть у стены, но девушка думала иначе, пришлось подчиниться и усесться на самом видном месте. Под прицелом множества глаз.

– Уже был здесь? – поинтересовалась Кира, опускаясь на отполированную многочисленными лапами деревянную скамью.

– Неа – мотнул я головой, садясь напротив и украдкой оглядывая трактирный зал – Мне как сказали с трактирщиком отношений не портить, так я сюда и не совался, на всякий случай. Ляпнул бы трактирщику что-нибудь не то и привет...

Посетителей было прилично. Никак не меньше десятка «местных» и раза в два больше игроков-новичков, что развалившись на лавках, вольготно потягивали хмельные напитки и делились впечатлениями о уже заканчивающемся дне.

– Предусмотрительно – фыркнула Кира, с крайне довольным видом поглаживая рукав кожаной куртки, сидевшей на ней как влитая. Мне оставалось только давиться слюной от зависти. И осторожно потягивать пиво мелкими глотками.

Потому что алкоголь в игру введен не для реалистичности. Выпей одно пиво – и ничего тебе не будет. Более того – временно повысится сила... но упадет ловкость. Выпей две кружки – сила останется той же, а ловкость упадет еще больше. Влей в себя три – начнет рушиться интеллект, язык начнет слегка заплетаться. Одолей четыре – в целом ничего не изменится, но иногда, со случайной периодичностью, изо рта может вырваться непроизвольное хихиканье или хрюканье. А вот после пятой кружки уже начинаются проблемы с координацией движения. Тебя пошатывает из стороны в сторону, приходится придерживаться за стены при ходьбе. Еще хорошо, что все эффекты достаточно быстро проходят. И что полностью отсутствует рвотный рефлекс.

В отличие от меня, Киру последствия чрезмерного принятия алкоголя не пугали и в несколько глотков расправившись со своей порцией вина, она ворчливо буркнула:

– Ты что не допил еще? Допивай и я схожу еще по порции принесу.

– У нас что, турнир кто кого перепьет? – лениво поинтересовался я, делая небольшой глоток.

– Тише ты! Так надо, пей давай.

– Я устал от ваших «так надо» – произнес я – Кира, я все понимаю. Я не из вашего клана и мне нет полного доверия. Согласен, что должны быть какие-то неясности и загадки. Но тут одна сплошная загадка. Теперь, оказывается, мы еще и напиться должны. Первый раз вижу такое неременное условие для турнира!

Молча посмотрев на меня несколько секунд, Кира вздохнула и уже другим тоном произнесла:

– Допивай. Сейчас принесу еще по кружке и поговорим. Все я тебе не расскажу, но хотя бы общую ситуацию обрисую. В любом случае, собиралась рассказать, так что зря переживал.

– Договорились – обрадованно воскликнул я и поднес кружку к губам – Твое здоровье, Кирея Защитница!

Вернувшись с напитками Кира уселась рядом со мной и, наклонившись к уху, начала повествование:

– Ты знаешь, что в Вальдире «запрятано» очень много скрытых или просто неявных заданий и событий?

Дождавшись моего утвердительного кивка, она продолжила:

– Этот турнир именно такой. Его достаточно нетрудно получить, но трудность не в получении задания, а в скрытых бонусах награды.

– Награды за выигранный турнир? – уточнил я.

– Верно.

– И что за бонусы?

– А вот уже тебе знать не обязательно, Рос. Это...

– ...внутренние дела клана – продолжил я за нее – Ладно. Нам надо выиграть ясельный турнир. Это я и так знал. Я другого не понимаю – к чему столько непонятных условий и требований? Не создавать группы, не портить отношений с трактирщиком, не умирать... звучит до безумия дико!

– Тут все просто – хмыкнула Кира – С трактирщиком нельзя портить отношения, потому что турнир проводится здесь, на заднем дворе таверны.

– Трактирщик проводит турнир?!

– Нет. Не он. Сам турнир будет здесь, а трактирщик просто хозяин заведения. Но если ты с ним будешь в ссоре, то он тебя на порог не пустит. Вышибалы сразу тебя отсюда выкинут. Вон глянь, только и ждут приказа.

Смотреть я не стал. Двух дюжих мужиков у входа я заметил сразу, как только вошли. Равно как и увесистые дубины на широких кожаных поясах. И уровень у этих «местных» явно побольше нашего в несколько раз будет.

– Ладно, это понял.

– Единственное обязательное условие чтобы не пролететь с турниром – отношения с трактирщиком. Нейтральные, доброжелательные – неважно, лишь бы не враждебные. Остальные два условия – не умирать в процессе игры и не

создавать группы до турнира – необязательные. На турнир мы попадем и так.

– Но?

– Но если их не выполнить, характеристики награды будут значительно ниже – терпеливо пояснила Кира, пока я тихо обалдевал от услышанного.

– Подожди... но ведь сейчас мы в группе. Я и ты.

– Верно. Это не просто группа, а наша с тобой ПЕРВАЯ группа. Еще одно необязательное условие – количество проведенных совместно битв. Мы с тобой одержали девяносто девять побед в боях и с того времени до сих пор вместе. Неразлучны с первого совместного боя.

– Кхм... звучит как-то... интимно.

– Ага – рассмеялась Кира – Словно о потере девственности и первой любви разговариваем. В принципе так и есть. Мы пытаемся пересечься с легендой о Гриме Безутешном.

– А это еще кто такой?

– Грим Безутешный тот самый кто скоро сюда заявится, он же и будет проводить турнир. С ним, кстати, тоже ссориться не надо!

– Ты так говоришь, как будто я поставил себе цель поссориться с каждым встречным!

– Не знаю насчет каждого встречного, но на форуме прочитала я случайно одну любопытную тему... Там один обиженный на весь свет чел со смешным ником, слезно жаловался на некоего Росгарда, который обманом запер его в амбаре

и скормил крысам заживо. А потом еще и обобрал труп, забрав все вещи и оставив несчастного щеголять в одном подгузнике. Кричал, что Росгард упер с трудом накопленные десять серебряных монет, только что купленные меч, плащ и прочие мелочи до кучи. Обзывал тебя всякими нехорошими словами, грозился устроить тебе в игре настоящий ад. Просил администрацию принять карательные меры к злему разбойнику Росгарду, мешающему честным новичкам спокойно играть. Предостерегал остальных игроков, советуя не иметь дел с таким кидалой. Кстати, все это произошло в Яслях – так, уточняю на всякий случай – усмехнулась Кира и похлопала ладонью по висящему на ремне мечу – Это случайно не его мечом я пользуюсь? Да и про плащ задумываться начала... словно мертвечинкой попахивает.

– Ну... Дорт Видер! – злобно прошипел я, стискивая кулаки – Вот с-сука джедайская!

– Вот видишь, а ты говоришь, что ни с кем не ссоришься – веселилась Кира – То-то ты мне полный набор экипировки и оружия предоставил... из разбойничьих запасов выделил?

– Да не было у него ничего из того, что ты перечислила! – рыкнул я – Только два килограмма камней и несколько жалких грошей!

– Но крысам несчастного джедая все же скормил, да? А ты опасный тип, Рос.

– Он сам нарвался – пожал я плечами – Да, скормил и обобрал. Чтобы умнее был, и другим людям играть не мешал.

А твоё оружие и экипировка были абсолютно новыми, когда ты их получила. К черту этого джедая доморощенного! Что там про Грима Рыдающего?

– Грима Безутешного – поправила меня Кира – Это один из местных НПС, но появляется только поздно вечером. Всегда заходит через задний вход. Здоровается только с трактирщиком и вообще, как говорят, тип довольно мрачный, замкнутый и крайне неразговорчивый. Сидит себе в темном углу, поглядывает по сторонам и наливается вином.

– И это легенда? – саркастически поинтересовался я – Про местного алкоголика, что каждый вечер напивается вдрызг? А когда кончаются деньги, он становится Безутешным? Да?

– Не каждый вечер, а только когда нет полнолуния. В дни полной луны не появляется никогда. А легенда есть на самом деле. Даже книга есть, причем здесь, в Яслях. И содержится в ней довольно важная информация, между прочим. О двух великих героях, Грима Серебряном Молоте и Мирте Разящий Клинок, что считались непобедимыми воинами, сражавшимися за добро и справедливость. Вместе они пировали в трактирах, выпивая огромное количество вина и слушая восхваления бардов. Вместе, они сокрушили ровно девяносто девять врагов, но в сотом по счету бое, удача оставила их и...

– Дай угадаю. И Мирта Разящий Клинок погибла в том бою.

– Да... ты читал ту книгу?

– Нет – качнул я головой – Догадался. Не зря же Грим сменил прозвище с гордого Серебряного Молота на жалкого Безутешного.

– Угу. Там помимо пересказа их доблестных подвигов, еще очень много романтики и упоминаний о верности друг к другу. Они всегда сражались вместе. Принимали участие в каждом турнире, не пропуская ни одного. Никогда не расставались, от начала и до самого печального конца. После трагичной гибели Мирты, Грим похоронил свою спутницу с почестями и, обвиняя себя в ее смерти, поклялся больше никогда не братья за оружие. Грим удалился на покой, но иногда, он все же жаждет услышать звон оружия и насладиться зрелищем славного боя. Поэтому, всегда рад устроить небольшое соревнование между искателями приключений. Такая вот легенда... Если прямо и кратко – он приходит в таверну, выпивает полбочонка вина, а потом бросает клич всем присутствующим, предлагая принять участие в стихийно организованном турнире.

– Подожди! Они как мы... – медленно произнес я, начиная кое-что понимать – Девяносто девять победных боев с мобами, впервые созданная группа, я мужчина, а ты женщина...

– О, ты заметил? – воскликнула Кира, прижав ладони к щекам – Ну надо же! Ты наблюдательней, чем я думала!

– Хватит ерничать – отмахнулся я, едва не сбив кружку со стола – Тогда получается, что каждый из совпавших, или,

как ты говоришь «пересекшихся» наших поступков с легендой о Гриме и Мирте, автоматически повышает ценность награды за выигранный турнир. Каждое совпадение дает плюс. Они воевали только вдвоем и мы так же – первый плюс. Они выиграли девяносто девять боев и мы сделали то же самое – еще один плюс. Они были непобедимы – то есть, никогда не умирали. И мы тоже. Плюс за плюсом. Грим мужчина, Мирта женщина – и опять совпадение с нами... Мы сейчас даже пьем как они! Но это невозможно!

– Что невозможно? Поверь, это работает.

– Я не о том! Ни один игрок не сможет выполнить весь перечень этих диких условий, только если ему заранее не подскажут как следует действовать... то есть, как подсказали нам с тобой... Ладно выполнить! Но как вообще узнать об этих крайне ничтожных подробностях? Кто может о них знать?

– Да какая разница? – перебила меня Кира – Главное: мы выполнили все условия, и система их уже посчитала. Осталось выиграть турнир.

– Турнир... – протянул я – А если не выполнить все условия, турнира не будет?

– Будет. И награда будет для выигравших игроков. Участвуют те, кто согласится попробовать свои силы. Бой только парами, но не обязательно мужчина-женщина. Просто пара бойцов. «Местные» тоже могут участвовать, если количества игроков не хватает для ровного счета. Вместо арены – задний

двор трактира. Он огорожен высоким забором, а защитные заклинания и магический купол не требуются, потому что в Яслях нет магии. В общем, могу тебя успокоить – сражаться предстоит только с такими же новичками, как и мы. Обычное оружие, стандартная экипировка, никаких боевых умений. С нашим опытом игры, неплохой экипировкой и твоим прокачанным до восьмерки уровнем – это детская забава. Сам посмотри, кто здесь собрался – уставшие после дневной беготни игроки-новички, с третьим, самое большое четвертым уровнем. Так что нам осталось дожидаться Грима, принять участие в турнире и забрать награду. Так же легко, как отнять конфетку у ребенка.

– Да что ты? – удивился я, кидая быстрый взгляд в дальний угол зала – Тогда я должен буду тебя разочаровать. Отнимать конфетку придется у довольно сильного ребенка, который может и по шее накостылять.

– О чем ты?

– Посмотри на тот угловой столик, за которым сидит обнявшаяся парочка. Ничего знакомого не видишь?

– Два игрока сидят вместе, обнимаются – не поняла меня Кира, послушно смотря в указанном направлении – Тут в одиночку никто не сидит.

– Да пусть обнимаются! Ты на них взгляни! – прошипел я, прикрывая рот опустевшей кружкой – И на уровни!

Вглядевшись, девушка оторопело сглотнула и выпучила глаза. Пришлось пихнуть ее под столом ногами, чтобы пере-

стала тарашчиться.

– Прочитала?

– Мирна Разящая и Грюм Молот. Пятый и шестой уровни – медленно произнесла Кира, взглянув на меня расширившимися глазами.

– Нехилый для новичков уровень, да? И снаряжение не хуже нашего. Это не просто совпадение! Они, так же как и мы готовились к турниру Грима! – припечатал я – Вот тебе и конфетка...

– Че-е-ерт...

– Кстати, свои имена они явно выбрали не просто так. Очень похоже на имена героев, которые ты мне перечислила минут десять назад. Еще одно скрытое условие?

– Не знаю – заторможено качнула головой Кира – Мне Гоша ни о чем таком не говорил... ой...

– Я знаю его имя – успокоил я проговорившуюся девушку – Ты чего глаза закрыла?

– Секунду. Гоша в игре. Отсылаю ему сообщение. Вот дерьмо!

– Нехило ты выражаешься – хмыкнул я – Не сходишь еще за пивом? Похоже, вечерок сегодня будет не скучный.

– Сам сходи! И мне вина прихвати.

– Не могу – сокрушенно развел я руками – Я все свои сбережения на тебя потратил. Слушай... а они правда обнимаются вовсю. Да еще и целуются!

– И что?

– Ну... вдруг это еще одно скрытое условие... может и нам надо так же сделать. Чтобы бонус у награды повысить.

– А больше ничего не хочешь?!

– Нет – отказался я – Честно говоря, я с тобой целоваться желанием не горю. Но если надо – то готов пересилить себя и пойти на эту жертву. Просто уточняю: не нужно ли нам сделать тоже самое, чтобы повысить бонус награды? Сомневаюсь, что та парочка со странными никами внезапно воспылали неудержимыми романтическими чувствами друг к другу. Да еще прямо перед началом турнира.

– Пересилить себя? Жертва?! Ты!.. я... хм... – неожиданно остыла Кира и на секунду задумавшись, сгребла со стола пустые кружки – В чем-то ты прав. Пойду еще выпивки куплю, заодно напишу Гоше и спрошу совета.

– Ага – кивнул я, с трудом подавляя рвущийся наружу смех. Ситуация бредовее не бывает.

Вернулась Кира минуты через три, и выглядела неестественно спокойно. С глухим звуком кружки приземлились на стол, а девушка села рядом со мной и не успел я опомниться, прильнула ко мне всем телом. Это еще что за...

– Э-э-э... спрашивать боюсь, но все же – что сказал Гоша?

– Если опустить дикий мат, то сказал, что про подобные условия ничего не знает, но вполне может быть, потому-как общей канве легенды не противоречит. История ведь романтическая. Будем целоваться... вот вляпалась...

– Только за дополнительную оплату – поспешно вставил

я, мягко отстраняя неловко потянувшуюся ко мне Киру –
Такого уговора у нас с Гошей не было, чтобы целоваться с
кем попало.

Сидящий за соседним столиком «местный» откровенно
заржал, едва не подавившись пивом.

– Что?! Ты!

– Я пошутил! – рыкнул я, ловя вскинувшуюся Киру, и
силком усаживая обратно – Чтобы ты успокоилась и пере-
стала дергаться! Надо целоваться – будем целоваться. Пото-
му что те гаврики явно не просто так этим спортом занима-
ются уже второй час.

– А ты наблюдал, да? – язвительно поинтересовалась де-
вушка – И время засекал? Ты случайно не...

– Смотри – перебил я – Это он?

Неприметная дверь за стойкой мягко отворилась и в нее с
трудом протиснулся огромный мужик. Настоящий медведь.
Нечесаная грива волос спадает на плечи и частично закрыва-
ет лицо. Сквозь спутанные пряди волос зло сверкают карие
глаза. Кожаная безрукавка распахнута на груди, открывая
простую полотняную рубаху. Исподлобья оглядев зал, му-
жик что-то нечленораздельно рыкнул, приветствуя подско-
чившего трактирщика. Затем подхватил с полки ближайший
бочонок, другой рукой ухватил здоровую кружку и тяжело
зашагал к дальнему столику. Сидевшая там парочка «мест-
ных» проворно подхватились с лавок и юркнули в сторону,
явно не желая конфликтовать с мрачным пришельцем. Усев-

шись, великан одним ударом кулака выбил у бочонка дно и окунул туда кружку. Шумно принюхался и удовлетворенно крякнув, опрокинул в себя вино, одним махом прикончив содержимое самое малое литровой посуды. Да уж, пить мужик умеет, этого у него не отнять.

– Он? – не глядя на девушку, повторил я.

– Да, точно он – почему-то шепотом ответила она – Описание в точности совпадает.

– Значит, началось – заключил я, краем глаза наблюдая за методично напивающимся великаном – Теперь осталось только ждать...

Глава восьмая. Последний день в Яслях. Ночной турнир Грима Безутешного. Альгора – город, который не спит

– Победители Росгард и Кирея Защитница! Неплохо!

Коротко вскинув оружие, я отсалютовал Гриму, одновременно проверяя уровень жизни:

Жизнь: 85\180 Мана: 95\95

Да уж, этот бой меня чуть не доконал, а Кира выжила только чудом. Если бы не мой солидный запас жизненных баллов...

Как бы то ни было второй бой позади и вновь победа.

Перевалившись через деревянную перегородку, я подобрал мешок и, порывшись внутри, достал пару кусков мяса. Надо срочно восстановить уровень жизни. Зелья пока трогать рано. Это стратегический запас.

Присоединившаяся ко мне Кира устало опустилась на землю, хватая ртом воздух. Выносливости у нее меньше моей, но зато урон и подвижность выше. Юркая пчела, наносящая быстрые атаки и тут же отступающая под мою защиту. Стандартная, но весьма действенная тактика. Вот только в этой схватке Кира чуть не доигралась, когда не успела отско-

читать и нарвалась на прямой удара меча. Едва успела отступить назад, а следующий удар полуорка я уже успел парировать щитом. До конца боя ей пришлось маневрировать, прячась за моей спиной и поджидая удобный момент. А я принимал на свой щит все удары словно обезумевшего полуорка. Хорошо еще, что его напарник к тому времени безвольной куклой валялся на земле и повлиять на исход боя никак не мог. Наносящий беспорядочные удары игрок довел себя до изнеможения и резко замедлился. Кира этот момент не упустила, двумя точными ударами решив бой в нашу пользу. Вот что значит реальный опыт сражений с игроками, а не тупыми мобами, что иной раз гораздо ценнее дорогой экипировки и оружия.

Теперь у нас есть время отдохнуть и понаблюдать за потенциальными соперниками. Слава всем богам, Грим избрал самую простую систему турнира. Проиграл – выбыл. Никаких баллов не подсчитывалось, ничего не суммировалось. Иначе турнир затянулся бы надолго, и большинство игроков просто ушли бы в «офф». В начале турнира я насчитал шестнадцать пар пожелавших принять участие. Из них только одиннадцать пар были составлены из игроков, остальные пять были «местными». После первой череды схваток осталось только восемь пар бойцов, а все «местные» благополучно выбыли и присоединились к зрителям. Остались только игроки. Этакое ненавязчивое отсеивание, изящно проведенное Гримом лично выбирающего противников для следую-

щего боя. Мухлеж чистой воды. Но я не жаловался.

В первый бой нам в противники достались игроки, а не «местные». Абсолютно несработанная людская пара, которую мы вынесли очень быстро, практически не потеряв уровня здоровья. Еще бы – один был второго уровня, другой четвертого. Да еще и обладали минимум экипировки. Несерьезно. Правда, ребята остались довольны и зла не держали – выиграть особенно и не рассчитывали, а от щедрого Грима они получили по десять серебряных монет за участие. Утешительный приз. А вот второй наш бой едва не окончился плачевно. Очень уж неудачно нарвалась Кира. Но все же мы победили. Впереди еще два боя. Или только один – если проиграем следующую схватку.

Машинально двигая челюстями, я протянул кусок мяса Кире и повернулся к оставленной нами арене.

Выступавшие в качестве добровольных помощников Грима вышибалы легко подняли с земли едва двигающегося игрока и под улюлюканье зрителей унесли его за пределы арены. Еще одна пара отсеялась. Но до окончания турнира еще далеко.

Задний двор трактира был словно специально спроектирован для проведения турниров. Строго прямоугольной формы, с высоким каменным забором и хорошо утоптанной землей. На стенах висят ярко пылающие факелы, освещая просторную площадку, достаточную для любого маневра, но с жесткими границами в виде деревянных перегородок, отде-

ляющих примитивную арену от остальной части двора. Специально для турнира арену не готовили – она уже была именно в таком виде, когда мы вывалились пьяной гурьбой из таверны. Вся подготовка заняла самое большее десять минут. Несколько слуг проворно закрепили на стенах дополнительные факелы, открыли ворота и выгнали из огороженной площадки полтора десятка сонных овец, загнав их в дальний угол двора. Простое и изящное решение. Прямо говоря – мы дрались в овечьем загоне. Правда, загон был явно слишком просторным для столь малого количества овец, но это уже мелочи. Перегородки невысокие – чуть выше пояса, но покинуть загон во время боя означало моментальное выбывание из турнира. Смертей как таковых тоже не было. Максимальное падение жизненных пунктов до единицы. Когда очередной участник терял весь запас жизни, он просто падал на землю и дожидался конца боя в качестве безвольной тушки. Когда схватка заканчивалась, павших в бою выносили за арену и шкала здоровья тут же восстанавливалась наполовину. Проигравшие бойцы вставали на ноги, присоединяясь к зрителям, которые облепили загон со всех сторон, жадно наблюдая за каждой схваткой, восторженным ревом приветствуя удачные удары и презрительно вопя, когда кто-то позорно отступал. Прямо таки гладиаторские бои.

– Готовы? Ну что ж! Давайте посмотрим, на что вы годны! – оглушительно проревел Грим, делая отмашку горящим факелом – Начали!

Стоящие у разных углов арены две пары выставили перед собой оружие и начали осторожно сходиться. Два полуорка с обычными дубинами против эльфийки с луком и низкорослого коренастого гнома вооруженного топором. Увидев, что эльфийка осталась на месте и до предела натянула тетиву лука, я одобрительно хмыкнул. Ей на передовой точно делать нечего. Вот только лук совсем плохонький, маломощный. В любом случае эльфийка действовала грамотно. Если ее напарник гном сумеет задержать противников...

Я чуть повернул голову и тихо шепнул стоящей рядом Кире:

– Ставлю серебрушку на эльфийку и гнома.

– Нашел время! – невнятно пробормотала девушка, вгрызаясь в кусок мяса – ТА парочка что делает?

– Наблюдает за боем. Нет-нет поглядывают в нашу сторону – буднично оповестил я.

– Пусть смотрят. Ох ты! Крит!

Один из полуорков красиво заваливался назад, на шее горела красная отметина последнего попадания. Кира не ошиблась. У эльфийки-стрелка прошел критический удар. У полуорка разом снесло остатки жизни. А гном теснил оставшегося в одиночестве воина, загоняя его в противоположный от партнерши угол. Этим и выгодны гномы танки – из-за их малого роста. Они не закрывают обзор стоящим позади стрелкам. Сколько раз в бытность Крашшотом я пускал стрелы впритирку над макушкой прикрывающего меня гно-

ма-танка. Сейчас эльфийка рисковала – навыки стрелка не прокачаны, меткость хромает и легко зацепить собственного партнера, но вот в дальнейшем такая тактика приносит хорошие плоды. Да и вышедшие против них полуорки настоящие дилетанты. Сосредоточили усилия на живучем гноме, вместо того чтобы прорваться к стрелку и покончить с ним парой ударов. А гном никуда не денется. Придурки...

– Если в следующем бою схлестнемся с этой парой, то первым делом тебе надо выносить ушастую – тихо произнес я, глядя как гном с радостным воплем добивает забившегося в угол противника – Гнома я сдержу.

– Это точно – согласилась Кира – Но лучше поскорее разобратся с «той» парой. Нервничаю я из-за них.

– Нет уж, с ними я схлестываться вообще не хочу – мрачно буркнул я – Ты видела, как быстро они выиграли первый бой? И как четко работали вместе? Это сработанная группа, могу поклясться.

– Ты выше по уровням – напомнила Кира – Да и мы далеко не новички. Я лично дергаюсь только из-за самой себя. Не отвыкла еще от своего старого перса. Ощущение, как будто пересела с... мощной боевой машины на детский трехколесный велосипед. Причем велосипед без руля.

– Да так и есть – рассмеялся я, доставая из мешка еще несколько кусков мяса – У меня самого руки иногда к несуществующему луку тянутся. Я же рейнджер-стрелок... был когда-то. Кстати, с щитом ты управляешься великолепно. У

тебя какой класс персонажа был, если не секрет?

– Какой тут секрет? Паладин – отозвалась сероглазая, поднимаясь на ноги – Тоже, был когда-то. И будет! Как по мне, так просто идеальный класс. А ты кого «растить» будешь? Опять стрелка?

– Не стрелка точно – хмыкнул я – Не лежит душа и все тут. Сначала надо разобраться с турниром этим, потом буду окончательно определяться. Еще бы знать, какая следующая задача нас ждет и что за условия для ее выполнения... Оппа! Вот это скорость у ребяток!

Восхищался я не зря. Следующая схватка закончилась просто в рекордные сроки. Меньше чем за две минуты. Сражались две пары новичков, все игроки второго уровня и явно впервые в Вальдире. Попали они сюда абсолютно случайно, как и задумывалось по сценарию турнира. Сидели себе в таверне, ни о чем не подозревая лениво потягивали пиво, а тут Грим громовым ревом пригласил всех «смелых духом» принять участие в бою. Новички от такого приключения отказаться не смогли и заметались по всему трактирному залу, спешно составляя боевые пары. Беря в напарники первого попавшегося игрока. Более удачно составленная партия из двух воинов середнячков мгновенно погрошила своих хилых противников, поскупившихся на вкладывание баллов в выносливость. Наверняка будущие маги, старательно поднимающие интеллект в ущерб всему остальному. Всего несколько ударов и схватка закончена. Ни красоты, ни изя-

щества. Палки против палок. Вот и закономерный итог.

Но есть чему радоваться – если в следующем бою противниками окажутся эти двое жалко экипированных воина, особых трудностей не предвидится. Четвертьфинал почти закончен. Второй раунд прошли мы, эльфийка-лучница с гномом-танком и последняя пара людей-воинов второго уровня. Остался еще один бой, а затем снова наш черед.

Грим Безутешный пьяно пошатнулся и вновь оглушительно взревел, зовя на арену следующее «мясо». Первыми в загон вошли Мирна и Грюм, следом потянулась пара гном-человек. Грохнули закрывающиеся ворота загона, отрезая участникам путь к выходу и немедля, Грим взмахнул зажатым в лапище факелом, давай сигнал к началу боя.

Грюм среагировал моментально. С криком метнулся вперед и, в два шага оказавшись рядом с первым противником, широко замахнулся мечом. Вооруженный посохом боец инстинктивно выставил оружие, пытаясь парировать удар и проглядел мощный пинок в живот, отбросивший его на два шага назад и сбивший с ног. Замах мечом был всего лишь уловкой. Не замедляя темпа, Грюм бросился ко второму противнику, что откровенно растерялся от столь яростного натиска, и принялся наносить ему удары мечом по подставленному щиту. Уровень жизни не падал, но этого и не требовалось – Грюм просто сдерживал второго бойца, а тем временем, Мирна вступила в бой. Подскочив к только-только начавшему вставать игроку, перехватила меч двумя рука-

ми и нанесла мощный колющий удар сверху вниз. Я невольно поморщился. У завопившего от ужаса игрока снесло сразу половину жизней. Он вслепую отмахнулся посохом и тут же обмяк, получив второй, «смертельный» удар. Поражение оставшегося игрока-гнома последовало через две минуты, когда он попросту сдался, будучи загнанным в угол и не в силах парировать удары двух мечей сразу. Чистая победа. Пристально наблюдавший за ходом боя Грим одобрительно кивнул.

Все, четвертьфинал закончен, победители определены.

Поймав устремленный на меня взгляд Грима, я завел руки за спину, «вытащил» щит с топором и шагнул к арене, не дожидаясь приглашающего рыка. Кира не отставала, вооружаясь на ходу.

Остановившись у дальней стороны загона, мы заняли уже привычную позицию – я стою впереди выставив перед собой щит, Кира в полушаге позади меня и чуть сбоку, тоже прикрывается щитом.

Следом за нами на арену вышла уже знакомая нам парочка – эльфийка и гном. На лицах собранность, быстро занимают заранее условленные позиции – гном вышел далеко вперед, остановившись в пяти-шести шагах от меня, эльфийка наоборот отошла назад, едва не упершись спиной в ворота. Ну спасибо Грим! Можно не сомневаться, что «ТА» парочка уже с гарантией попадает в финал. Покрошить двух обычных бойцов со стандартным вооружением им труда не составит.

Я услышал, как Кира приглушенно выругалась и согласно кивнув, напомнил:

– Прибей ушастую. Иначе превратимся в подушечки для иголок.

– Помню – коротко отозвалась Кира – Не дай гному добраться до меня.

– Ну что ж! – начал Грим уже знакомую фразу – Посмотрим, на что вы годны! Начали!

Не успел он завершить последнее слово, я пригнулся и побежал к гному. И тут же ощутил удар стрелы в щит. Быстрая!

– Хей! Хей! Хей! – подбадривающе вопила прилипшая к стенам загона толпа, с сухими шлепками ударяя ладонями о щиты и деревянные перегородки. Заразившись азартом, шумели все подряд – и «местные» и игроки. Не присоединилась к общему веселью только парочка Грима и Мирны, внимательно наблюдая за ходом боя.

Пока я успел добраться до стоящего на месте гнома, эльфийка всадила в мой щит целых три стрелы. В следующий миг мы с грохотом столкнулись щитами с гномом-воином, а мимо меня метнулась стремительная тень. Кира буквально «выстрелила» себя вперед, стремительно сокращая расстояние со стрелком. Гном предупреждающе заорал, отмахнулся от меня топором – и попал собака низкорослая, сняв с меня двадцать четыре хита! Скорчив рожу в безумной гримасе, я яростно зарычал, отбивая следующий удар и тесня гнома назад. Высовываться из-за щита и переходить к активному бою

я не собирался. Моя задача сдерживать неожиданно проворного коротышку на то время, пока Кира разбирается со стрелком. Бам! Еще один удар топора пришелся по самому краю щита и соскользнул, едва задев мой бок. Минус еще пятнадцать пунктов жизни. Окажись удар прямым снесло бы еще больше. Вот только гном не догадывался, что у меня уровень жизни достигает почти двухсот единиц.

Перелом боя наступил через секунду, когда послышался перепуганный и горестный вскрик эльфийки:

– Ай! Мой лук! Так нечестно! Ай-й! Фирний, помоги! Фирний!

Жадно наблюдающие за схваткой зрители восторженно взревели.

Я кинул поверх щита короткий взгляд и зло ощерился. Молодец Кира, правильно рассчитала. Каждое оружие имеет свой запас прочности. У плохонького оружия из торговой лавки Фрола Кубышки этот запас совсем невелик. А прочность тратится при каждом использовании оружия в любом бою. Кира не стала пытаться убить эльфийку мгновенно, предпочтя направить удары против ее оружия. И я успел заметить, что теперь стрелок-девушка держит в руках жалкие обломки лука, прикрываясь ими от безжалостно атакующей Киры. Девчонка запаниковала, даже не думает о том, чтобы достать другое оружие или продолжить бой голыми руками. Да еще и забила в угол, окончательно лишив себя свободы маневра. А ее напарник гном скован боем со мной... нет, все

же люблю я иметь дело с нубами!

– Не надо! Фирни-и-ий! Помоги!

Натужно сопевший гном не выдержал и совершил большую ошибку – вывернул голову назад, кидая взгляд на «погибающую» подругу. Я своего шанса не упустил и с яростным воплем опустил лезвие топора точно на любезно подставленную и не защищенную ничем шею. Да еще и замах вышел просто отменный – сыграла свою роль наша разница в росте и на этот раз не в пользу гнома.

Крит!

Минус семьдесят три балла жизни!

Вот что значит рубящий эффект при нулевой броне! Да еще и попадание в «уязвимую» точку.

Гнома мгновенно вогнало в «красную зону». Вяло отмахнувшись, он отступил назад и снова вздрогнул от дикого крика эльфийки, резко оборвавшегося на самой высокой ноте:

– Фи-р-рни-й!.. Фи...

Конец ушастой.

– Черт! – выдавил из себя оставшийся в одиночестве коротышка, шаг за шагом пятясь назад – Ну вы даете...

– Ничего личного, брат – глухо отозвался я, вновь сокращая расстояние между нами и замахиваясь топором.

Гном поспешно вскинул щит для блока и... безвольно рухнул на землю. Стоящая позади него Кира взглянула на меня и коротко кивнув, убрала меч. Все оказалось неожиданно просто.

Еще одна победа. Мы в финале.

Впереди остался только один решающий бой. И я уже догадывался, с кем именно нам придется столкнуться. В принципе, как и все остальные здесь собравшиеся.

Вышибалы сноровисто выволокли гнома с эльфийкой за пределы загона и поставили на разом окрепшие ноги. Взглянув на эту парочку, я вздохнул. Сколько уже играю, а все еще не привык. Некоторые игроки просто не могут достойно принять поражение от более сильного противника. Принимают все слишком серьезно.

Эльфийка горько плакала, спрятав лицо в ладонях, а гном Фирний неуклюже пытался ее утешить, хотя и сам выглядел несколько потеряннным. Еще бы, рыдающая эльфийка не понимает, что ему сейчас вдвое тяжелей чем ей. Потому что оплошал и не смог защитить.

– Как дети, честное слово – устало произнесла Кира, протягивая ко мне руку ладонью вверх и требовательно пошевелив пальцами.

Молчаливый намек я понял и, покопавшись в мешке, вложил в ладонь пару кусков мяса. Да и себя не обделил, спеша восполнить потерянные баллы жизни.

– Хотя я тоже плакала несколько раз – неожиданно призналась девушка – Особенно в первое время. Когда ты маленький, всякий норовит тебя обидеть. Сколько раз тратила целые дни чтобы наполнить мешок ценными трофеями, а потом разом все теряла... включая снаряжение... опыт. По

часу сидела на скамеечке и горько хныкала.

– Агры? – понимающе кивнул я.

– Угу, они самые.

– Я тоже от них постоянно летал – фыркнул я, вспоминая давно минувшие и... и предстоящие будни начинающего игрока.

«Аграми», от слова «агрессивный» или «агрессор» в игровой жизни называли злых мобов атакующих первыми и игровых-грабителей, убивающих ради лута. Если от мобов еще можно отбиться или убежать, то с игроками этот номер не пройдет. Догонят. И это на самом деле обидно – потратить целый день на выбивание трофеев и золота, уже начать мечтать о покупке более мощного оружия или экипировки... а потом нарваться на шайку агров и улететь на ближайшую локацию «возрождения». Потеря накопленного опыта и всего снаряжения больно бьет по нервам. Да еще и остаешься в одном подгузнике. Многие из-за этого бросали игру, строчили петиции на форуме... бесполезно – это игровой момент. Каждый может выбрать себе роль по нраву и отыгрывать ее. Вот хочет человек быть в игре убийцей-грабителем и все тут! В реальной жизни он может быть примерный семьянин, никогда мухи не обидит или даже священник, а в игре полная противоположность.

– Попадос – с полным безразличием в голосе констатировала Кира, кивая в сторону арены, где «сладкая» парочка совместно добивала последнего противника.

– Ы-ы – ухмыльнулся я, не придумав ничего более умного.

А что тут скажешь? И так все было ясно с самого начала. Надо же было совпасть по времени с другими игроками, твердо вознамерившихся взять главный приз на турнире.

– Что у тебя с прочностью оружия и щита? – поинтересовался, сокрушенно оглядывая собственный щит, чья прочность снизилась с пятидесяти единиц до семнадцати. Чертов гном!

– Пока терпимо – проинформировала меня напарница – На один бой точно хватит. Даже на затяжной. Драться нам с тобой придется поодиночке.

– Остался последний бой! – громогласно возвестил Грим Безутешный, вздымая к небу обе руки – Приготовьтесь, как следует! Даю пять минут! Люди, принесите больше факелов! Больше света!

– Может и хватит – согласился я, поглядывая на будущих противников – У них похоже одна и та же «раскачка». Нет явного танка и дамадж-дилера. И вооружение одинаковое, хотя без вкачанных боевых умений, класс вооружения сейчас роли не сыграет. Упор на силу удара, редкие крыты и запас здоровья. И да, «танковать» я тебя не смогу – они этого попросту не позволят, это не нубы, драться умеют. Кстати, ты кого из них выбираешь?

– Ее – тут же ответила Кира – В предыдущих боях она последней в бой вступала. Думаю, жизни у нее чуть поменьше будет, чем у напарника.

– Ориентация у вас хромает, уважаемая – хмыкнул я, задумчиво взглядываясь в своего будущего противника.

Тот занимался тем же самым – открыто изучал меня, скользил глазами по экипировке, что-то тихо говоря стоящей рядом Мирне. И выражение его глаз мне откровенно не понравилось. Не было во взгляде Грюма угрозы или превосходства. Только пристальное и бесстрастное внимание с легким налетом мрачности. Мне даже как-то не по себе стало. Словно не поединок на игровом турнире меня ждет, а «реальная» драка с обкуренным наркоманом в подъезде. У наших местных наркош вид точно такой же. Вроде и смотрят на тебя, улыбаются, а во взгляде пустота.

– Ты чего застыл? – толкнула меня Кира.

Ответить я не успел, ибо Грим Безутешный ко всеобщей радости собравшихся оглушительно завопил, перекрывая гул голосов. Что именно он кричал, я не понял, потому что произнесено это было крайне нечленораздельно. Подкосил-таки Грима второй бочонок вина, подкосил. Но махание руками было весьма красноречивым, хотя и двусмысленным. То ли приглашает нас на ристалище, то ли показывает что-то очень похабное.

– Пошли – выдохнула девушка, поднимая щит на уровень груди – Ни пуха...

– К черту – отозвался я и, три раза сплюнув через левое плечо, зашагал следом – Помни про целебные зелья. Если что, пей сразу, не дожидаясь пока «покраснеешь». Правда

одну руку тебе освободить придется... ладно, сама разберешься...

Обступившая загон толпа расступилась, пропуская нас, и вновь сомкнулась за нашими спинами, провожая подбадривающими выкриками и тихими перешептываниями.

– Сделайте их!

– Это еще вопрос, кто кого сделает! Думаю...

– Что тут думать? Ты глянь, у чувака восьмой уровень!

– Уровень не главное! Тут урон все решает и умение! В последний раз девчонка и эльфийку и гнома завалила, а этот восьмой так и простоял весь бой, особо не дрыгаясь.

– Так он танковал! Он и должен стоять! Что ему, лечь что ли?

– Да что вы спорите? У кого руки «прямее», те и выиграют! Ну, и удача – если крит пройдет.

– У девчонки тоже щит! Но она же не стояла! Так вмазала, что эльфийка до сих пор рыдает!

– Давайте, ребята, покажите класс!..

Чтоб вас с вашими комментариями... прямо неполноценным себя почувствовал!

Натужно заскрипев ворота захлопнулись. Лязгнула задвижка. На этот раз мы зашли в загон последними, противники уже стояли у дальней стены, развернувшись лицами к нам. Стояли не сплоченной группой, а на расстоянии трех-четырех шагов друг от друга. Мирна стоит повернувшись боком и грамотно прикрываясь щитом. Грюм полностью копи-

рует позу напарницы, но стоит чуть впереди. На всякий случай прикрывает более слабую по выносливости Мирну?

«Главное не забыть про его козырной удар ногой» – напомнил я себе. Впрочем, на успешность подобного удара влияла не только сила Грюма, но и моя выносливость вкупе с той же силой. Если его сила перекроет мою выносливость, которую иногда называют телосложением, то я слечу с ног и рухну на землю. А если нет, то лишь отшатнусь и потеряю часть жизни. Если я к примеру пну воина высокого уровня, то позорно отлечу назад как отскакивает резиновый мячик от бетонной стены. То же самое что разбежаться и пнуть скалу.

– Ну что ж! – начал Грим уже знакомую фразу – Посмотрим, на что вы годны! Последний бой! Начали!

Бой последний, а многословней Грим не стал. Спасибо хоть говорить четче стал.

Вокруг стало неожиданно тихо. Слышно было как потрескивают горящие факелы, роняя на землю яркие искры. Шумно выдохнув, я двинулся вперед, стараясь удержать в поле зрения обоих противников. Сейчас все и решится. В спину дышала Кира, следуя точно за мной и не торопясь кидаться в схватку. Все верно. Еще не ясно какой тактики будут придерживаться наши противники.

Вот оно! Мирна мягким стелющимся шагом отходит от партнера на десяток шагов и демонстративно указывает на Киру затем на себя. Приглашает на бой. Ну да, девочки с де-

вочками, а мальчики с мальчиками... что ж, этого мы и хотели!.. хотя звучит двусмысленно и неестественно. Идущая позади девушка коротко хлопает меня по плечу и под крутым углом уходит в сторону, решительно сближаясь с Мирной. Я продолжаю идти прямо, наблюдая за Грюмом поверх щита. Если он дернется в сторону Киры, то я успею его перехватить. Но мой противник продолжает стоять на месте, не делая попытки приблизиться. Настораживает...

Шаг вперед. Грюм продолжает стоять на месте. Еще один шаг, между нами осталось не больше пяти метров. Слева доносится звонкий выкрик Киры и звон столкнувшихся клинков. Не смотреть! Не отрывать глаза от Грюма! Шаг вперед... почему же ты стоишь? Шаг впе...

– Р-р-р-а-а! – бешено заревел Грюм, крутнувшись вокруг своей оси и с размаха метнув в меня щит, он мгновенно прыгнул следом, перехватив меч двумя руками – Р-р-р-а-а!

Преображение из неподвижной статуи в яростного берсеркера произошло столь внезапно, что я на мгновение дрогнул, отступил назад. Удар! Прилетевший щит с грохотом врезался мне в колени, заставив шатнуться вперед. Я инстинктивно взмахнул руками, чтобы удержаться на ногах и тут же получил удар мечом в грудь. Перед глазами мелькнула и исчезла багровая пелена. Сильный удар! Тварь! Отшатнувшись, я взмахнул топором, заставив Грюма отшатнуться в сторону и тут же нанес удар ребром щита, угодив противнику в плечо. Вот так! Грюм дернулся назад, разрывая ди-

станцию, давая мне возможность взглянуть на цифры уровня жизни.

Жизнь: 137\180! Гаденыш снес мне больше сорока хитов одним ударом! А если бы у него прошел крит?!

Грюм снова ринулся вперед, опустив голову словно атакующий бык. Пронзительно свистнул разрезаемый воздух и меч обрушился вниз. Резко присев, я поднял щит над головой, принимая мощный удар. Гр-рам! Гр-рам! Скорчившись, я принимал на щит все удары, не отрывая глаз от ног противника.

Публика бесновалась.

– Мочи его!

– Да! Да!

– Вставай, трус! Чего ты ждешь?!

Гр-рам! И еще раз! Гр-рам!

Рядом со мной пронеслось несколько щепок, в щите появились трещины. И тут я, наконец, дождался – видя, что мой щит вот-вот развалится, Грюм неосмотрительно шагнул ко мне, собираясь нанести еще один сокрушающий удар. Совсем немного, буквально на пару сантиметров, но шагнул. Мне этого хватило. Подавшись вперед всем телом, я с яростным воплем рубанул топором, используя его словно косу жнеца. Прошелестев над самой землей, лезвие топора вскользь прошло по обеим ногам Грюма. И не теряя ни секунды, развернуть оружие и полоснуть еще раз, уже в обратную сторону! Н-на! Разрывая дистанцию Грюм отпрыг-

нул назад, но давать ему возможность выпить исцеляющее зелье я не собирался и, вскочив, кинулся вперед. Полупрозрачная полоса над головой противника полыхала тревожно желтым. Рывок вперед и я врезаюсь в Грюма, заставляя его пошатнуться. Из его руки вырвалось зелье и сверкающей каплей полетело к земле. Наши лица оказались совсем рядом. Широко разинув рот я дернулся вперед и со злобным хрипом вцепился зубами ему в щеку. Заорав, противник инстинктивно шагнул назад – вот что значит «полное погружение»! Психика пошаливает?! Показалось, что мы в реальной жизни и что я сейчас вырву из тебя кусок мяса, изуродовав на всю жизнь?!

По-звериному ощерившись, я прыгнул вперед, нанося короткий удар в плечо. Попал! Шкала полыхает красным, рука Грюма дергается к поясу, где наверняка спрятано еще как минимум еще одно зелье.

– Сдохни! – замахиваюсь я топором и пропускаю удар, прошедший над краем щита. Поддыхает, но не сдается.

– Рви его! Рви зубами! – по верху ограды прыгает игрок, в крайне возбужденном состоянии размахивая руками – Да-а-а! Вы видели?!

– Росгард! Росгард!

Толпа беснуется, орет что-то еще, но ни я, ни мой противник уже ничего не слышим. Турнирная схватка переросла в нечто крайне личное. Хрипло крича, мы наносим друг другу беспорядочные удары, стремясь не убить, но вбить, втоп-

тать в землю! Я пропускаю еще несколько ударов, уровень усталости скачками несется вверх, еще немного и я выдохнусь, замедлюсь. Но и Грюм выглядит не лучше. С каждой секундой он двигается все медленнее, хотя глаза по-прежнему горят настоящей, невыдуманной ненавистью. Пора кончать его... приняв удар меча на затрещавший щит, я вбиваю топор в его грудь и одновременно с этим наношу удар головой в лицо. Враг содрогается всем телом и сломанной куклой рушится на землю.

– Он сделал его! Сделал!

– Вы видели, что он творил?

Плевать на вопли толпы. Показатели?! *Жизнь: 27\180!*

М-мать! Впритирку прошел!

Кира?!

– Рос! – пронзительный вопль сероглазой заставляет меня прокрутиться вокруг оси. В следующий миг я огромными скачками мчусь вперед, не обращая внимания на яростно мигающий уровень усталости. Глаза словно бесстрастные объективы фотокамеры запечатлевают в мозгу картинку.

Кира сбита с ног, лежит на земле, прикрываясь изрубленным щитом, сломанный меч лежит в пыли. Шкала жизни прерывисто мигает красным. Нависшая над моей напарницей Мирна с такой же ярко-красной шкалой жизни, пинком выбивает щит из руки Киры и, перехватив меч двумя руками, вздымает его над головой. А я еще так далеко! Не снижая скорости, я коротко замахиваюсь, бросаю топор и сра-

зу за ним отправляю в полет щит, оставаясь полностью безоружным. Мимо! Топор вошел в землю у самых ног врага, а щит... щит пролетает над Кирой и в этот момент попадает под острие опускающегося меча Мирны, принимая на себя удар. С грохотом щит разлетается на мелкие куски. Извернувшись немыслимым образом Кира тянется за моим оружием, почти дотянулась, но она попросту не успевает. Ее противница уже наносит смертельный удар. Оттолкнувшись от земли обеими ногами, я прыгаю головой вперед, ужом ввинчиваясь между ними. Еще успеваю заметить сверкнувший меч, затем перед глазами застывает темно-багровая пелена, окрасившая ночь в цвет запекшейся крови. Тело перестает слушаться, и я тяжело грохаюсь на землю боком. Неестественно вывернутая голова смотрит в небо под косым углом, глаза еле шевелятся в орбитах, но немыслим усилием повернув их, я вижу как от удара топором, Мирна вздрагивает и медленно рушится навзничь с неверящим выражением лица. Тяжело дышащая Кира с трудом поднимается на ноги и под оглушительный рев толпы вскидывает оружие к усыпанному миллионами звезд ночному небу. Победа... мы победили...

– Рос! Рос! – тормозит меня рухнувшая на колени Кира – Мы... мы правда сделали это! Рос! Мы победили!

Но я смотрю не на нее. Мой застывший взор направлен вверх, на склонившуюся над нами огромную фигуру Грима Безутешного. И в свете зажато в его ручище факела, я ви-

жу, как по его щеке медленно катится одинокая слеза...

Достижение!

Вы получили достижение «Победитель турнира» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение:

+1 защите от физических атак игроков.

+1 к защите от магических атак игроков.

Текущий бонус:

+1 защите от физических атак игроков.

+1 к защите от магических атак игроков.

Тащившие меня до выхода из арены вышибалы, проделывали это необыкновенно мягко. Почти нежно. Едва пересекли ворота загона, уровень жизни прыгнул от единицы до половины шкалы, а ко мне вновь вернулся контроль над телом. Что еще приятней, наконец-то рассеялась багровая пелена перед глазами, и мир вернул свои привычные оттенки. Меня осторожно, будто хрустального, опустили на землю. Обычно мрачные громилы изобразили на лицах неумелые улыбки и удалились прочь. Да уж, почет и уважение я определенно заслужил. По крайней мере в Яслях... ну или только в трактире и доме Власилены, что тоже немало! Одно я теперь знаю точно – где бы трактирщик не резал своих овец, делает он это точно не в загоне. Там овцы при всем желании умереть не смогут. Да и естественного падежа овечьего племени наверняка не наблюдается уже очень и очень долгие годы...

– Рос! Вот ты где! – вынырнула словно ниоткуда Кира.

Вся покрытая пылью и разводами грязи, всколоченные волосы, серые глаза лихорадочно блестят на чумазом лице, на изрядно потерявшую свой блеск и лоск кожаную курточку я старался не смотреть, чтобы не заплакать. В эмоционально трясущихся руках девушка сжимала мой топор. В общем, встретить я такое «чудо» в реальной жизни, то драпал бы без оглядки во всю прыть. Хотя, я наверняка выглядел не лучше. Тоже в пыли покататься успел.

Кстати, грязь на теле и одежде это тоже немаловажный фактор в Вальдире, дающий как отрицательные, так и положительные бонусы. Сейчас у меня было «-1 внешний вид», но это компенсировалось «+2 маскировка в природной местности». Если собрался в одиночку исследовать опасные локации или зоны «хаоса», то первым делом надо найти лужу побольше и хорошенько в ней поваляться. Не помешает. А отмыться можно по прибытию в любой населенный пункт – в купальнях, банях и так далее. Или скажем просто искупаться в ручье, речке, озере или другом водоеме с чистой водой. Не знаю почему, но многие девушки-игроки предпочитали купаться не иначе как под струями водопадов. И обязательно обнаженными...

– Мы сделали это! – оторвала меня Кира от воспоминаний, повторив свои недавние слова – Ты просто... ты...

– Сделали – согласился я – Топор отдай, пожалуйста.

– А?

– Топор, говорю, отдай – буркнул я, забирая свое оружие – А то машешь им в разные стороны. Невзначай заденешь кого-нибудь из «местных» и будет тогда нам веселье.

Местных НПС крутилось вокруг просто немеряно. Равно как и игроков. Все бурно обсуждали закончивший турнир, из рук в руки переходили позвякивающие монеты, игроки пытались повторить некоторые приемы и движения, увиденные во время боев, слуги деловито возвращали сонно блеющих овец обратно в загон.

К победителям турнира – то есть к нам – никто подойти даже не пытался, благодаря огромному вышибале, стоявшему в трех шагах поодаль, и отваживающего от нас восторженных игроков. За что я был ему крайне благодарен. Впрочем, это не мешало им кричать издалека, поздравляя с победой и что-то спрашивая:

– Молодцы! Классный бой, ребята!

– А где можно будет достать видео с турнира? Кто-нибудь записал?

– Ну вы даете!

Незнакомый мне игрок, не принимавший участия в турнире, подошел поближе и громко произнес:

– Грац! – коротко что-то швырнув в мою сторону.

Машинально вскинув руку, я поймал летящий в мою сторону предмет и взглянул на ладонь. Серебряная монета.

– Правильно! – подхватил другой игрок, заметивший блеснувшую в воздухе серебрушку. Порылся в кармане и

бросил ко мне сразу несколько монет, как серебряных, так и медных. Две я поймать успел, еще две упали в пыль у моих ног.

– Грац!

– Поздравляем! Ловите!

– Заслужили! Вот это зрелище!

– Грац!

– Дстойно выступили! А финал так вообще! Держите!

На нас с Киной полился жиденкий серебряно-медный дождик, продолжавшийся не менее пяти минут, пока наконец не иссяк.

– Ребята, не надо! – воскликнула Кира, взмахивая руками – Спасибо. Хватит!

– Уважаемые гости! – трубно взревел вышедший во двор трактирщик, вздымая к небу обе руки – Прошу всех в трактир, где все уже готово для празднования! Сегодня выпивка бесплатно! И это еще не все – к нам в гости прибыл бард, готовый играть и петь до самого рассвета! Славный Грим платит за все! Прошу вас! Заходите! Как только все рассядутся и выпьют первый кубок в честь сражавшихся, Грим поздравит победителей и вручит им заслуженную награду! Не будут обделены и те, кто доблестно сражался, но не дошел до финала! Так пусть же веселье начнется! Заходите!

Радостно загомонив, все ринулись к двери трактира, спеша занять хорошие места. В двери едва не образовалась пробка, но шагнувшие вперед вышибалы синхронно налегли

плечами и пропихнули застрявших внутрь трактира. Вскоре кроме нас с Кирой и овец, на заднем дворе не осталось никого.

– Ну, пойдём получать заслуженную награду? – тихо спросила Кира, делая шаг к трактиру. Заметив, что я не иду следом, обернулась и удивленно воскликнула – Рос! Что ты делаешь?!

Стоя на четвереньках, я на мгновение поднял лицо и буркнул:

– А что, не видно? – после чего продолжил просеивать пыль сквозь пальцы, вылавливая из нее монеты и без счета отправляя в лежащий рядом мешок – Помоги лучше, чего стоишь?

– Да брось ты их! Хватит в грязи копать – негодуя топнула ногой девушка и, вцепившись мне в воротник, силком потащила к двери трактира – А если опоздаем и Грим уйдет?!

Волочась за Кирой, я едва успел подцепить мешок и сожалеющим взглядом проводил удаляющееся от меня место «археологических» раскопок. Там могли еще оставаться монеты... ладно, девчонка права – кто их знает, этих великих героев. Могут и уйти по рассеянности, позабыв про награду.

Едва мы зашли, нас встретил восторженный рев всех собравшихся в зале. Я неловко поклонился, прижал руку к сердцу и, опустив голову, поспешно шагнул вперед. Искать

свободное место нам не пришлось. Трактирщик уже обо всем позаботился, приготовив нам стол в самом центре зала, прямо перед небольшой поднятой над уровнем пола площадкой, где вскоре будет восседать приглашенный бард. Самое почетное место для героев дня. На столе уже стояли наполненные кружки. Над одной вздымалась белоснежная шапка пивной пены, в другой мягко колыхалось белое вино. Надо же, трактирщик запомнил, что именно мы пили. Там же стояла тарелки с бараньими ребрышками и горой хлеба. Едва усевшись, я первым делом цапнул мясо и отправил его прямиком в рот. Надо восполнять уровень жизни.

Не успел я прожевать мясо, как на расположенную перед нами площадку поднялся Грим Безутешный. В одной руке он держал полотняный мешочек, в другой зажата огромная кружка с вином. Грим оглядел затаивших дыхание посетителей трактира, набрал в грудь побольше воздуха и, вскинув кружку к потолку, проревел:

– Сегодня вы подарили мне зрелище достойное самих богов! Глядя на вас я вновь почувствовал себя молодым и полным сил! Грохот сталкивающихся щитов, звон клинков и яростный рык бойцов! Что может быть лучше этого?! Ничто! Сегодня вы доказали это! Все без исключения! Все сражались изо всех сил! Так выпьем же за это! Пьем до дна!

Полсотни кружек взметнулись вверх. От ответного вопля всех собравшихся трактир содрогнулся до основания:

– Пьем до дна!

В несколько глотков прикончив вино, Грим небрежно бросил кружку в руки стоящего рядом трактирщика, утер губы рукавом рубахи и продолжил:

– Сегодня не всем удалось победить, не удалось склонить чашу капризной удачи в свою сторону, но никто не останется обделенным! Все кто принял участи в боях, получают заслуженную награду! Так не будем же тянуть! В моей руке тяжелый кошель с деньгами и я порядком устал таскать эту ношу! Пора от нее избавиться! Клерий Финист и Грег Меченосец! Подойдите ко мне!

Сидящая за дальним столиком пара игроков поднялись и поспешили к Гриму. Их я помнил – они потерпели поражение в самом первом бою и вылетели из турнира. Проследив за ними взглядом, я поднес к губам кружку с пивом и быстро огляделся по сторонам. Донельзя мрачные Грюм Молот и Мирна Разящая сидели через несколько столов от нас. Грюм еще держался, а вот поникшая девушка слепо смотрела в столешницу. Переживание налицо.

Отвернувшись, я продолжил наблюдать за церемонией награды. Все принимавшие участие в турнире подходили к стоящему на возвышении Гриму и принимали награду. Вылетевшие в самом начале бойцы – по пять серебряных монет на руки. Добравшиеся до второго раунда получали вдвое больше, а выступавший в качестве помощника трактирщик выдал им синие плащи. Наверняка с плюсовыми характеристиками. Дошедшим до третьей череды схваток, Грим вру-

чил по золотой монете, плюс ярко-бирюзовые плащи. Очень неплохая награда для начинающих игроков.

– Грюм Молот и Мирна Разящая! – пробасил Грим, на мгновение мне показалось, что в его голосе послышалась усмешка.

Проигравшая финальный бой пара медленно поднялась и подошли к великану. Я подался вперед, внимательно вглядываясь и вслушиваясь. По две золотые монеты и темно-бордовые плащи... ух ты...

– Рос, когда позовут нас, говорить буду я – коротко предупредила меня Кира – Ты не лезь, просто стой рядом.

– Понятно... – ответил я.

Поблагодарив, Грюм с Мирной вернулись за столик, а сидевшая рядом со мной сероглазая напряглась всем телом. Наша очередь.

– Росгард и Кирея Защитница! Поприветствуйте победителей!

Под рев зрителей и звон сталкивающихся кружек с выпивкой, мы поднялись и одновременно шагнули вперед. Подойти вплотную к Гриму мы не успели – он поднял ладонь в мягком останавливающем жесте, поднял ладонь и неожиданно тихо, почти неслышно, произнес:

– Этот бой... я навсегда запомню его... Кто первым примет награду?

– Я! – хрипло произнесла Кира – Я приму.

– Подойди, Кирея Защитница – великан протянул к де-

вушке руку – Подойди поближе.

Кира сделала несколько шагов и остановилась у самого возвышения. Я остался в одиночестве, чувствуя, как на мне скрестились недоумевающие взгляды собравшихся в трактире игроков. Грим медленно опустил на одно колено перед Кирой, сравнившись с ней в росте. Теперь я видел только спину девушки, внимающей неслышному мне бормотанию Грима. Черт...

Грим говорил не больше двух минут, я заметил как дернулась его рука, словно он что-то доставал из-за пазухи. Кира поспешно склонила голову, великан сделал короткое движение и я заметил скользнувшую по шее девушки тонкую золотую цепочку. Сверкнуло слепящим белым светом. Я ощутил прошедшийся по лицу поток прохладного воздуха, в ушах раздался легкий хрустальный перезвон. Фигура девушки окуталась мягким перламутровым сиянием с ног до головы. Мерцающее облако вздрогнуло, из него вырвался сотканный из светящегося тумана сгусток и медленно поплыл по воздуху напрямик ко мне. Сгусток почти достиг меня, когда стоящая ко мне спиной, Кира едва заметно повела рукой и туманное облачко бесследно растаяло.

«Какой-то положительный эффект, магия или усиливающая аура, распространяющиеся на всю группу» – мелькнуло у меня в голове. Вот только Кира не пожелала делиться этим со мной. Опять секреты клана?

Грим вновь выпрямился, снова звякнули монеты и в ру-

ки девушки лег бордовый плащ с золотой окантовкой. Это уже стандартная награда. Великан повел рукой и девушка послушно отступила в сторону, давая мне пройти. Хоть за это спасибо...

Я шагнул вперед, глядя на огромного Грима снизу вверх. Что ж... золото и плащ. Пусть стандартно, но тоже неплохо. Хороший старт.

Но Грим Безутешный меня удивил. Взглянув на стоящую рядом Киру, он мягко велел:

– Кирея Защитница... оставь нас.

Изумленная Кира вытаращилась на него и сделала крохотный шагок назад, но Грим повелительно взмахнул рукой и добавил:

– Возвращайся за стол, воительница. Пьянящее вино уже жаждалось тебя. Празднуй победу и веселись. Ни к чему тебе слышать брюзжание старого Грима, желающего перекинуться парой слов с твоим верным спутником.

– Да... но ведь... – пролепетала Кира, ошарашенно взглянув на меня серыми глазищами и явно не желая уходить.

– Оставь нас – повторил Грим, на этот раз в его голосе послышалось грозное нетерпение.

На этот раз Кира послушалась и неохотно развернувшись, последовала к столу. Мимоходом взглянув ей в след, я заметил, что окутывающая ее перламутровая дымка не рассеялась, но никто из присутствующих в трактире не выглядел удивленным и не пялился на девушку. Значит, увидеть эф-

фект от непонятной штуковины что болтается на шее Киры, может увидеть лишь игрок состоящий с ней в одной группе.

Повернувшись, я взглянул на высившегося надо мной подобно гранитному утесу Грима. Великан молчал, внимательно вглядываясь в мои глаза, стоя абсолютно неподвижно. Его тяжелый взгляд давил, мне захотелось отвернуться, но я даже не моргнул, по-прежнему смотря ему в глаза. Мы простояли так около минуты, затем Грим Безутешный медленно опустил передо мной на колено, дернул головой в сторону трактирщика и тот поспешно удалился обратно за стойку. Мы остались в одиночестве.

– То что ты сделал в том бою... не раздумывая ни мгновения закрыл своим телом погибающую подругу... это раскололо мое сердце на мелкие куски – Грим на мгновение замолк, словно собираясь с силами, затем продолжил – Ты сделал то, что я не сумел... Видят боги хотел бы, но не сумел... не успел... достойный поступок для мужчины! Достойный поступок для героя! Наградить за такое деяние золотом – значит осквернить его, принизить твой поступок, приравнять его к стоимости никчемных монет... Поэтому, прими от меня в дар вот это. Протяни мне правую руку Росгард!

Я поспешно вытянул перед собой руку. Лапища Грима ухватила меня за ладонь, другой рукой он сделал короткое движение и на моем предплечье защелкнулся широкий серебряный браслет покрытый искусной гравировкой.

Достижение!

Вы получили достижение «Живая легенда» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение: +1 доброзелательности к отношениям с НПС.

Текущий бонус: +1 доброзелательности к отношениям с НПС.

Мама родная...

Вы получаете предмет!

Тип: экипировка

Название: Душа Серебряного Волка.

Описание: правые наручи, часть легендарного доспеха Грима Серебряного Молота.

Класс предмета: Легендарный!

Прочность: уничтожить невозможно!

Дополнительно: украсть невозможно!

Внимание! Предмет из легендарного сетевого набора!

Количество предметов в сете: 14.

Ограничения по минимальному уровню: нет.

Дополнительно: даваемые предметом эффекты увеличиваются пропорционально уровню персонажа.

Текущие эффекты:

+ 2 сила

+2 выносливость.

+ 2 защита.

*Умение\способность: пробуждение души
Серебряного Волка.*

*Количество экипированных сетовых предметов
Доспех Серебряного Молота: 1\14*

*Дополнительный бонус от экипированных
сетовых предметов: нет.*

– А-а-а-а... – выдавил я, ошалело пялясь на охвативший правую руку браслет.

– Прими это и носи с честью! Его название: Душа Серебряного Волка – тихо произнес Грим в то время как его пальцы потянули рукав моей рубахи, натягивая его поверх браслета – Это лишь часть моего доспеха, хотел бы я отдать тебе его целиком, но он давно уже утерян мною. В тот день когда погибла моя Мирта, безумие охватило меня, я содрал с себя доспех и в ярости швырнул его с утеса Рока в реку Элирну. Я ненавидел свои доспехи и оружие ибо они не сумели помочь мне сохранить жизнь Мирты! Этот браслет, единственное, что у меня осталось и сейчас, я с радостью передаю его тебе. Ты лишь в начале своего пути, но уже сумел достичь того, что так и удалось мне.

– Благодарю тебя Грим от всего сердца – прохрипел я, внезапно потеряв голос – Я буду носить его с честью!

– Я знаю это, доблестный Росгард. Но будь осторожен – в этом мире правит алчность. Не показывай мой подарок никому, до тех пор пока не будешь уверен в своих силах.

– Спасибо за предостережение. Я запомню твои мудрые

слова... скажи, великий Грим... знаешь ли ты, что случилось с остальными частями твоего доспеха?

– Нет – качнул головой великан – С тех пор как я бросил их в бурлящую реку, прошло много лет. Возможно они до сих лежат на илистом дне Элирны под утесом Рока. А может течение разбросало их по всей протяженности реки или выбросило на берег. Теперь это знают лишь боги – Грим испытующе заглянул мне в глаза – Но ты смел духом и удачлив... хочешь попытаться воссоединить мои доспехи воедино?

– Да! Хочу!

Переда глазами вспыхнула надпись о предлагаемом задании, но на этот раз она полыхала невиданным мною раньше золотистым светом.

Внимание! Уникальное задание!

Вы получили задание «По следам серебряной легенды!»

Найти затерянные в мире Вальдиры все четырнадцать предметов легендарного доспеха и собрать их воедино.

Минимальные условия выполнения задания: собрать все четырнадцать предметов из набора.

Награда: Легендарный Доспех Грима Серебряного Молота.

Достижение!

Вы получили достижение «Уникум» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение: +5 % к шансу получения уникальных\скрытых заданий.

Текущий шанс: 6 %

– Что ж... попытайся – грустно улыбнулся Грим, тяжело поднимаясь с колена – Мне эти доспехи не принесли удачи. Может ты окажешься более счастливым. Не торопись к утесу Рока. Слишком много времени и воды утекло с тех пор. Начни с осторожных расспросов. В слухах и легендах иногда есть крупица правды... Прощай, Росгард. Я верю, что когда-нибудь мы встретимся вновь.

Круто развернувшись, Грим Безутешный размашистым шагом направился прочь. Хлопнула закрывшаяся дверь и он исчез. Вынырнувший из ниоткуда трактирщик хлопнул меня по плечу и вручил сложенный плащ, поверх которого поблескивали пять золотых кругляшей.

– Веселись! Пей хмельное вино и пенящееся пиво!

– Ага – заторможено кивнул я и, повернувшись, деревянным шагом направился к своему столу, где меня ожидала Кира.

Несмотря на общее состояние ошалелости, я все же не забыл убедиться, что рукав просторной рубахи надежно скрывает серебряный браслет. Теперь главное не махать руками над головой и не светить полученной наградой. Легендарные предметы... в игре убивали и за меньшее. Я еще толком ни-

чего не соображал, но уже твердо знал, что расставаться с браслетом не собираюсь.

– Ну, что он тебе сказал? – нетерпеливо выпалила Кира, едва я успел опуститься на скамью.

– Поздравил с победой и выдал награду – пожал я плечами, кивнув на плащ и золотые монеты.

Кстати монеты...

Собрав тяжелые кругляши в ладонь, я ссыпал их в горловину мешка.

– Рос! Грим Безутешный встал перед тобой на колени! И я видела, что он протянул к тебе руку! – Кира сузила глаза, глядя на меня с неожиданной холодностью и подозрительностью – И плащ тебе отдал не он, а трактирщик! Что тебе сказал Грим? Или дал? – глаза девушки метнулись к распахнутому вороту моей рубахи, скользнули по пальцам руки – Ну? Рос, отвечай немедленно!

– Эй! Постой-ка, родная! – зло оскалился я и подался вперед – С чего такие расспросы?! У нас был договор – помочь выиграть тебе турнир! Я это сделал?

Кира сохраняла напряженное молчание, и я продолжил сам:

– Сделал! Ты свою награду получила? Ту, ради которой все это затевалось? Получила?

– Получила! – бросила Кира – Но сейчас речь о другом! Грим тебе что-то дал! Он не должен был ничего давать, об этом нет ни одного упоминания! И наш источник ничего об

этом не... – девушка осеклась на полуслове, но поздно.

Поздно! Попалась дуреха!

– Короче говоря, я свою часть уговора выполнил на пять с плюсом – процедил я – Сделал даже больше того, о чем мы договаривались. И спас твою шкуру на турнире! А вместо благодарности, ты мне устраиваешь допрос? С чего ты вообще взяла, что я получил что-то от Грима? Может он просто пожал мне руку, выражая свое уважение?

– Рос, ты не понимаешь! Да, ты сделал все что обещал! Но не бесплатно, согласишься!

– Ты получила от Грима обещанную награду? – вновь спросил я, значительно понизив голос – Ту самую, которой вы так сильно добивались?

– Сказала же – да, получила!

– И дополнительные бонусы? – Кира молча кивнула.

– Ну вот и хорошо – с облегчением выдохнул я, берясь за кружку – Значит я могу гордиться собой. А самое главное – ко мне не может быть никаких претензий. Я рад, честно. Поздравляю нас. День прошел не зря. Ну что? Будем пить дальше, или выходим в «офф»? Я бы не отказался принять душ и поесть чего-нибудь поосновательнее, чем виртуальная баранина.

В эту минуту трактир наполнила мягкая струнная музыка. Началось выступление барда.

Кира протянула руку и, сжав мои пальцы в своей ладони, проникновенно заглянула мне в глаза:

– Рос... извини что нагрубила. Ты и правда, молодец. Но, если ты получил что-то от Грима... хоть что-то... пожалуйста, покажи мне. Очень тебя прошу. Если что-то стоящее, то я сделаю все что могу, чтобы ты получил от нашего клана двойную цену. Клянусь!

Сделаю все, что могу... сказано громко. Но в большинстве случаев это не значит ничего. Это не гарантия, это пустые слова. Хотя я лично всегда стараюсь выполнить обещанное. Но по себе людей не судят.

– Да с чего ты взяла? – с не наигранной усталостью спросил я, опуская пустую кружку – Сказал же, он просто пожал мне руку. Свойский мужик, хоть и герой.

– Рос, ты мне не доверяешь? Я видела, что Грим тебе что-то дал!

– Мое доверие к тебе столь же сильно как твое ко мне – ответил я, переводя внимание на подаренный плащ – Кир, вот честно, от души говорю – не хочу ссориться. Я свое дело сделал. Да, мне заплатили за это, но деньги я отработал – по крайней мере, половину суммы. ЛИЧНО тебе не в чем упрекнуть меня. Если же у моего работодателя появятся неясности или претензии – мы с ним поговорим. С ним. Но не с тобой. Кстати... очень интересные макинтоши нам задали...

Шелковый плащ победителя турнира!

Тип: экипировка.

Минимальный уровень: 5.

Описание: Носить подобный плащ на своих плечах это поистине большая честь, ведь подобное одеяние невозможно купить в обычной лавке. Это свидетельство стойкости и безудержного стремления к победе!

Класс предмета: Редкий!

Эффекты:

+ 2 внешний вид.

+ 5 сила

+5 ловкость

+ 3 защита

- 10 маскировка.

Это дело...

Скинув свой грязный плащ, я запихнул его в мешок и накинул на плечи бордовое великолепие. На первое время сойдет. Нет, вещь на самом деле очень хорошая, плюсовые характеристики для пятого уровня просто обалденные, но вот цвет... одевать попугайской расцветки плащ можно только в городе и прочих безопасных зонах. Ну, еще можно побегать по самым простеньким локациям вокруг города, где опасность представляют только mobs. А носить яркий плащ с золотой окантовкой в опасных местах... то же самое, что размахивание красной тряпкой перед глазами быка. Агры никогда не спят...

– Ладно... – протянула Кира, с задумчивым видом глядя на меня и не обращая внимания на плащ – По крайней мере сказано честно и прямо. Мир?

– Мир – улыбнулся я, радуясь, что она не протянула ладонь для рукопожатия. Надо срочно прикупить другую рубаху, пусть даже и без плюсовых характеристик, но с более длинными и просторными рукавами, прикрывающими руку до середины ладони. Чтобы браслет-наруч не светить лишний раз. Хотя... о чем это я? Убирать в личную комнату и немедленно!

– Погоди немного, лады? Я сообщения паре человек отошлю, доложусь об успешно выполненной миссии. Только пока не уходи никуда.

– Не проблема – кивнул я и, воспользовавшись возникшей паузой, задумался, вспоминая все, что мне известно о предметах легендарного класса. Сейчас эта информация была жизненно важной.

Причем вспоминал я не о даруемой подобной экипировкой мощи, а о куда более прагматичных вещах. В мире Вальдиры только полный нуб мечтает заполучить легендарный предмет и использовать его для истребления монстров или выполнения опасных заданий. Потому что далеко не уйдет. Рано или поздно нарвется на агров, которые радостно прикончат недоумка и обчистят тело до последнего медяка и тряпки. Предмет легендарного класса так уж точно не оставят.

Поэтому, если более умному игроку посчастливилось стать обладателем легендарного предмета, он немедля брал руки в ноги и, звонко стуча копытами мчался в ближайшую

безопасную локацию. Дальше счастливчик выбирал один из двух самых простых способов решить возникшую проблему.

Он мог оставить предмет в своей личной комнате, куда доступ был только у него и где вещь могла храниться до бесконечности. Этакая инвестиция в будущее. Вдруг придет время, когда он станет настолько сильным, что сможет оградить себя от любых посягательств.

Второй способ еще проще – дойти до здания аукциона, передать предмет одному из тамошних работников, который выставит его на торги. Потом останется только дожидаться окончания торгов и получить энную сумму золота – весьма и весьма значительную. Плюс есть «черный» рынок, где за ту же вещь можно получить «реальные» деньги. Обычно подобные предметы скупают мощные и богатые кланы, пытаюсь не отстать от соперников в бесконечной гонке вооружений. Безжалостные войны не прекращаются никогда и в этом сказочном мире, обладание мифическим мечом мгновенно может склонить чашу весов в твою пользу.

Но это отдельные предметы, никак не связанные с мечтой любого игрока о сетовом «фуле». С мечтой о полном комплекте сетевого набора легендарного класса. И стоимость у них была запредельно высокой.

Но сейчас меня интересовало другая сторона обладания подобными предметами.

Однажды я прочитал короткое интервью с представителем администрации. В числе многих вопросов, был вопрос о

легендарных сетах. И представитель сказал одну очень примечательную фразу: «Легендарные сеты? О... Помните великую сагу о бессмертных горцах? В конце останется только один!». Этим все сказано.

Сетовые наборы легендарного класса обладали абсолютно уникальной системой привязки к персонажу, начинающей работать, как только у одного игрока появляется как минимум две экипированных вещи из набора. Действует система крайне просто. У меня только одна вещь – браслет Грима. Если меня убьет другой игрок, то он сможет забрать предмет с моего «тела». Но только в том случае, если именно он убил меня. То есть, если я погибну в битве с мобом, а проходящий мимо игрок наткнется на мою тушку, легендарный предмет забрать не получится. Он его даже не увидит, когда будет рыться в моих вещах.

Если я стану обладателем двух частей легендарного сета, то даже после гибели от рук более сильного игрока, он не сможет снять их с моего тела. По очень простой причине – забрать у меня эти предметы сможет только тот, кто сам обладает хотя бы одной частью того же набора и для этого ему надо обязательно убить меня лично. Именно об этом говорил лощеный представитель администрации, когда упоминал о бессмертных горцах. И так до тех пор, пока один из игроков не соберет полный легендарный сет. После этого ему не о чем волноваться. Его сокровище навсегда останется вместе с ним. Во всяком случае, до тех пор, пока он не перерастет

его. Глупо щеголять в полном легендарном сете двадцатого уровня, если ты сам уже достиг сотого. Тогда вещи отправляются в клановое хранилище или на аукцион. Но в моем случае ситуация совсем другая... браслет «растет» в уровнях вместе со мной. А если найду еще хотя бы одну часть из доспеха Грима Серебряного Молота...

– Рос.

– Да, мэ? – спохватился я, взглянув на Киру – Что прикажете?

– Хватит уже дурачиться – устало произнесла девушка – Будь настоящим мужиком, проводи слабую девушку. А то ночь на дворе, вдруг на меня нападут и зверски надругаются.

– В Яслях? – хмыкнул я, поднимаясь на ноги – Провожу, конечно. А смысл? Проще «офнуться» прямо здесь, в таверне.

– Нет. Меня ждут на выходе из Яслей – пояснила Кира, вставая следом за мной – Почетный эскорт так сказать. Доведут до гостиницы, активирую личную комнату и спать... устала.

– Понятно – с готовностью кивнул я – Тогда я доведу тебя до самых ворот, потом вернусь в таверну.

Покидать Ясли я пока не собирался. Сделаю это завтра, при свете белого дня и только после того, как проверю скудную зацепку. Кира упоминала, что где-то на территории Яслей есть книга с легендой о Гримере и Мирте. Надо постараться заполучить этот фолиант и прочесть от корки до корки.

Вдруг там есть упоминание о дальнейшей судьбе брошенных с утеса Рока легендарных доспехах. Не зря же Грим намекнул, что в первую очередь следует заняться осторожным сбором информации.

Вот только как узнать у кого именно хранится драгоценная книга? У писцов? Картографов? У романтической девушки читающей книгу лунными ночами и грезящей о прекрасном принце? Искать можно до бесконечности... но это все завтра... на свежую голову. Сегодня я опустошен и морально и физически.

Из трактира мы ушли как можно тише и незаметней, ни с кем не прощаясь. Авось не обидятся. Обернувшись у самого выхода, я успел поймать взгляд смотрящего нам вслед Грюма и в груди шелохнулось что-то неприятное. Больно уж нехороший был у него взгляд. Да и с чего бы это они засиделись в трактире? Празднуют поражение? Хотя чего я так напрягаюсь? Напасть на нас они не смогут, в Яслях система сдерживания работает на всю катушку. К тому же, мы убедительно доказали им, что в открытом поединке шансов у них нет. Но все равно что-то не так... здравствуй паранойя...

Широкая дощатая дверь звонко захлопнулась, отрезая от нас гул голосов и звуки музыки. Над нашими головами медленно покачивалась аляповатая вывеска заведения, словно прощаясь.

– А ночь-то какая, Рос – выдохнула Кира, запрокидывая голову к звездному небу – Обалдеть...

– Угу – буркнул я, хватая девчонку за локоть и таща за собой – Ночь... шевели ногами.

– Ты чего?!

– Шевели ногами, говорю! – прошипел я, толкая Киру вперед – Меня сейчас Грюм таким взглядом проводил... аж-но мурашки по коже. А взгляд неприятный такой, холодный, но это еще ладно, мне с ним детей не заводить, вот только у него в глазенках вроде как еще и радость нехорошая проскользнула... по непонятной причине. Не знаю... предчувствие у меня плохое.

– Ясно – Кира рывком высвободила локоть из моих пальцев и резко ускорила, держа курс на подсвеченную арку высоких ворот – Вперед.

Молодец девчонка. Не стала задавать лишних вопросов и терять время.

– Главное добраться до ворот – пропыхтел я, крутя головой по сторонам и недовольно кривясь.

Ни черта ни видно. Лунный свет серебрит улицы, но за заборами, у домов и под кронами многочисленных деревьев царит чернильная темнота. Тишина полная. Лишь где-то звонко трещит сверчок, выпевая свою любовную балладу. И посреди улицы топают двое игроков-новичков, затравленно озираясь по сторонам.

– Что-нибудь видишь? – в голосе Киры скользнула паника.

– Нет – отозвался я – Бегом! Перешла на бег!

– У меня выносливости не хватит, Рос! Уровень усталости уже на треть подскочил!

– Бегом! – проревел я, толкая Киру ладонью в спину.

Рывком мы перешли на бег, стремительный бег по запутанному лабиринту ночных улочек.

Да, вокруг было спокойно и тихо. Уснувшие Ясли выглядели мирными и умиротворенными. Этакая сонная и благополучная городская окраина. Не было и ощущения, что за нами кто наблюдает или преследует. Ничего подобного. Но что давило, заставляло бояться.

– Шагу! Шагу! – как заведенный повторял я, пристроившись за спиной девушки и время от времени подталкивая ее.

До ворот осталось совсем немного. И по-прежнему тишина... Может я на самом деле просто запаниковал? С такими подарками как часть экипировки легендарного доспеха и уникальным заклинанием начнешь даже от стен шараться...

Шумно пыхтя, мы пронеслись мимо последнего дома и оказались на выложенной светлым камнем широкой улице, упирающейся в ворота.

– Все... – выдавила Кира и резко замедлила скорость, перейдя на быстрый шаг – Уровень зашкалило.

У меня индикатор усталости успокаивающе помаргивал светло-желтым цветом. Могу пробежать вдвое больше.

– Только не останавливайся – попросил я, жадно вглядываясь в медленно приближающуюся арку ворот. Уже видно

две сиротливые фигурки стражников стоящих по обе стороны ворот. Перед воротами абсолютно пусто. Ни игроков, ни «местных». Середина ночи, все спят. Или нашли себе более интересное занятие, чем слоняться перед выходом из Яслей.

Оглянувшись, я не увидел ничего кроме погруженной в темноту улочки. Шума шагов или других подозрительных звуков не слышно. На ум пришло глупое словосочетание: темная тишина. Поэтом мне не стать, прощай карьера барда... Секунду... подняв голову чуть выше, я осознал, что не вижу звезд над крышами оставленных нами позади домов. По сторонам ночной небосвод по-прежнему усеивали миллионы веселых белых искорок, а вот над улицей и крышами домов была лишь мрачная тьма. Которая казалось, приближается к нам с каждой секундой, высасывая и поглощая из окружающего ее пространства весь свет... и радость... что это?... Внутри подступающей тьмы на мгновение мелькнули два тусклых желтых пятна, висящих на высоте трех человеческих ростов и очень сильно напоминающих...

– Все-таки... уф... все-таки ты паникер, Рос. Заставил бедную девушку промчаться через все Ясли...

– Бе-ег-и-и! – завопил я.

– Что?!

– Беги, дура! Беги!

Вновь ухватив девчонку за руку, я потащил ее за собой. Через три шага она наконец перешла на бег и мы помчались вперед.

– Не оглядывайся! Просто беги! Раз-два! Раз-два!

Кира выдохлась в пятнадцати шагах от мерцающей магической пелены, отделяющей Ясли от территории города. Девушка остановилась и рухнула на колени, упершись руками в грязную брусчатку.

– Р... Р-ос... – девчонка исчерпала свою энергию до дна. Теперь не сможет двинуться с места самое малое пару минут.

Непечатно выругавшись, я подхватил ее на руки и продолжил шаг. Бежать я уже не мог – количество единиц силы не позволяли бежать с такой тяжелой ношей. Только медленно ковылять вперед. Уровень усталости резко скакнул в красную зону. Шаг... еще шаг...

Один из удивленно вытаращившихся на нас стражников встрепенулся, перевел взгляд за наши спины, и я увидел, как его зрачки потрясенно расширились.

– Что это? Милостивые боги... что это такое?

Ничего не отвечая, я упрямо тащился вперед, шаг за шагом преодолевая оставшееся расстояние. Только не останавливаться...

– Стража! – выдохнул я – Прошу помощи! Нас преследуют!

Уже не улыбавшиеся стражники сдвинулись с места, и в несколько шагов оказавшись рядом, обтекли нас с обеих сторон и ушли за мою спину. Глухо звякнуло оружие взятое на изготовку. Призыв игрока свят. В черте города стража не может проигнорировать просьбу игрока о помощи.

– Кто бы ты ни был – остановись и покажи свое лицо! – рявкнул один из стражников, обращаясь к надвигающейся на нас тьме – Приказываю тебе от имени стражи Альгоры!

Легкий шелест распарываемого воздуха и страж захлебнулся криком. В спину дохнуло ледяным порывом воздуха. Над моей головой пронеслось тело стража и, пройдя через мерцающую магическую пелену, ушло на ту сторону. Но я успел заметить распоротые на груди доспехи и застывшие глаза. Страж был мертв. Из-за спины послышался надсадный крик второго стражника и звуки ударов.

Подавшись вперед всем телом, я с диким ревом швырнул обессилившую Киру вперед, благо мы были уже у самых ворот. Кира канула в мерцающее марево, мои ноги вновь обрели резвость, хотя индикатор усталости отрывисто мигал красным. Оттолкнувшись обеими ногами, я нырнул головой вперед, на лету изворачиваясь всем телом и оглядываясь назад, на территорию Яслей. И увидел тянущуюся ко мне огромную четырехпалую руку словно бы сотканную из сгустков тьмы... и яростно пылающие желтым огнем глаза...

Сверкнуло, я тяжело рухнул спиной на камень мостовой, теряя несколько хитов жизни. Плевать...

С мелодичным звуком перед глазами выскочило радостное сообщение:

Добро пожаловать в город Альгора!

Альгора – величественный город, который следует называть как Аль Гора, что в переводе

с давно уже забытого языка Великих означает Праздник Жизни.

Этот древний город является сосредоточием культуры и науки, его улицы хранят в себе память о былых временах, когда...

Отмахнувшись от сообщения, я встал на карачки, упершись взглядом в стоящие у моего лица ярко-синие цельно-металлические сапоги. Вскинув голову, увидел протянутую ко мне руку в кольчужной перчатке и донельзя мужественное лицо рыцаря. Один только выпирающий вперед квадратный подбородок чего стоил...

– Привет, Рос. Давай лапу. Что вы там устроили...

Рывком поднявшись на ноги, я окинул взглядом улицу, которую перегораживали шесть высоких фигур игроков, облаченных в мощные доспехи или робы магов. Излучение множества аур заставляло ночной воздух дрожать и искривляться.

Киру поддерживала за плечи черноволосая девушка-игрок, за чьим плечом сверкал золотой лук. Вот и обещанный эскорт. Оглянувшись, я похолодел. Сквозь магическую пелену медленно надвигался огромный и гротескно искривленный уродливый силуэт. Монстр шел по пятам.

– Берегись! Там Грейвер! – вновь завопил я, опрометью кидаясь за спины бойцов.

Если эта тварь зацепит меня хотя бы один раз, то сразу смерть.

– Грейвер? В Яслях... – с искренним недоумением протянул неизвестный мне игрок – Да не может такого...

С яркой вспышкой мерцающее марево раздалось в стороны и сквозь ворота в город ворвалось огромное и яростно ревущее чудовище. Грейвер пожаловал на праздник жизни... ликуй Альгора!

Должен признать – стоявшая у входа шестерка игроков не растерялась ни на мгновение. Равно как и еще одна пара стражников, мгновенно пришедших в движение и кинувшихся в самоубийственную атаку на Грейвера, ценой собственной жизни задержав его на несколько секунд. Мне этого крошечного отрезка времени хватило, чтобы убраться подальше от смертельно опасной твари.

– Рос! Забери Киру! – не оборачиваясь, крикнул рыцарь в бело-синей броне, вздымая перед собой треугольный щит.

Черноволосая лучница толкнула в мою сторону Киру и сорвала с плеча луку. Гулко прозвенела тетива и в грудь Грейвера вонзилась стрела, оставившая в воздухе белый реактивный след.

– Сомкнуть ряды! Берем его на щиты!

Дальнейшего я не видел. Ухватив Киру за руку, я потащил ее за собой, лихорадочно вспоминая кратчайший путь к ближайшей гостинице Альгоры. За нашими спинами разгоралась ожесточенная схватка, доносились крики сражающихся с подземной тварью воинов, мимо нас, громяхая доспехами, промчался сразу десяток городских стражей, спе-

шащих на помощь вступившим в бой Альбатросам.

Стиснув зубы и вздрагивая от каждого звука, я шагал по запутанным улочкам Альгоры, сворачивал в окольные переулки, избегая выходить на свет редких магических фонарей и увлекая за собой девушку. Никто из нас не произнес ни слова. Говорить не хотелось абсолютно. Я лишь беззвучно молился всем богам, что иду в правильном направлении. Первым делом надо купить карту окрестностей. Придурок! Ведь мог же я это сделать давным-давно, когда навещал писаря в Яслях. В дневное время я великолепно ориентируюсь в Альгоре, а вот ночью... ночью все улицы на одно лицо, а все кошки серы.

За следующим поворотом я круто свернул налево к трехэтажному дому с двухскатной черепичной крышей и толкнул приветственно звякнувшую колокольчиком дверь. Вот и гостиница. Все... Внутри гостиниц Вальдиры абсолютно безопасно. Здесь тебя не могут убить, обокрасть или причинить иной вред. На ум пришла фраза из далекого детства «Я в домике!». В отличие от реального мира, в Вальдире эта фраза работала на все сто. Если произносишь ее внутри гостиницы...

– Давай, Кира – выдохнул я, отпуская руку девушки и подталкивая ее к полированной деревянной стойке, за которой сидела приветливо улыбающаяся женщина средних лет, облаченная в длинное синее платье с причудливой белой вышивкой.

– Добро пожаловать! – пропела она – Ваша комната уже готова, добрая госпожа. Желаете узнать дополнительную информацию о «личных комнатах»?

– Нет – отказалась Кира.

– Ваша комната на втором этаже. Дверь фиалкового цвета с серебряной окантовкой.

– Хорошо – кивнула девушка и обернулась ко мне – Рос... спасибо! Если бы не ты...

– Мне за это платят – бледно улыбнулся я в ответ, в свою очередь, подходя к стойке – Беги уже.

– Еще увидимся.

– Этого я и боюсь, красавица – пробормотал я вслед ушедшей наверх девушке – Этого я и боюсь...

– Добро пожаловать, добрый господин! Ваша комната уже готова. Желаете узнать...

– Спокойной ночи, добрая женщина – прервал я словоохотливую «местную».

– Спокойной ночи – немного грустно улыбнулась она – Ваша комната на первом этаже. Дверь изумрудного цвета с тремя горизонтальными полосами из начищенной меди. Пусть вам приснится хороший сон.

– Спасибо за пожелание. Знаете, а у вас очень красивое платье – через силу улыбнулся я «местной» – Вам идет.

– Правда? – с искренней радостью спросила женщина, прижав руки к груди.

Вот как у них это получается? Выразить столь искренние

эмоции без малейшей примеси фальши?

– О да. Простите, что сразу не заметил. Вы просто милашка – еще раз улыбнувшись и кивнув на прощание, я потопал в указанном направлении.

Подсвеченную светящимся ореолом дверь найти было нетрудно и, повернув круглую медную ручку, я ввалился внутрь своей новой «личной комнаты». Небольшая клетушка с неприглядными серыми кирпичными стенами. Страшненькая и неприветливая, зато безопасней ее не найти... я дома.

Вспышка.

Выход.

Глава девятая. Трудные разговоры и сладкие обещания. Плосефонт – площадь чудаков. Росгард, злые свиньи и темный джедай

После того как я откинул крышку и выполз из кокона, еще минут пять сидел, тупо пялясь в обклеенную дешевыми обоями стену. Приходил в себя. Не только от пережитых за последний день приключений, но и от живописного мира Вальдиры. Даже темной ночью в игре оставалась красота и антураж.

Вот только что я пробирался по вымощенным булыжником старинным улицами, глядел на усыпанное звездами небо, видел как бледный свет луны освещает острые шпили крыш и причудливой формы флюгеры. Шел по украшенному картинами и резными деревянными панелями коридору, ощущал под ногами густой ворсистый ковер, открывал светящуюся дверь яркого изумрудного цвета... и тут бац, я оказываюсь в серой и донельзя унылой обстановке. Дверь тут конечно тоже есть – обшарпанная и немилосердно скрипящая, небрежно окрашенная некогда белой краской. Но открывать эту дверь куда менее приятно, чем поворачивать круглую медную ручку и распахивать изумрудную...

Немного придя в себя, я поднялся и по-стариковски зашаркал на кухню. Занемевшие мышцы едва слушались. Кухня тоже не радовала глаз. Опять серость. Поэтому я первым делом чиркнул спичкой и зажег конфорку кухонной плиты, вывернув мощность горелки на максимум. И застыл еще на несколько минут, вглядываясь в гудящее синеватое пламя. Вот теперь совсем хорошо. Можно сказать отпустило. Серость ушла, не выдержав соревнования с бушующим и играющим красками огнем. Звякнул наполненный под завязку чайник, зашипела испаряющая с доньшка вода...

Уже более нормальным шагом я направился в ванну. Горячий душ приведет меня в окончательный порядок и смоеет с тела противный липкий пот.

Двадцатью минутами позже я вновь сидел на кухне, прихлебывал горячий сладкий чай и уныло заглядывал в стоящую на столе тарелку полную заваренной лапши быстрого приготовления. Вот ведь гадость... Час назад я вгрызался зубами в бараньи ребрышки под великолепным острым соусом и запивал все это дело пивом, а сейчас должен глотать дешевую лапшу. Пересилив себя, я все же зачихнул в рот пару ложек этого «яства» и тут же скривился. Омерзительно... Зато питательно – в отличие от пусть и великолепной, но остающейся виртуальной баранины.

Нет, так дело не пойдет. У меня есть деньги, в конце концов! Накину тренировочный костюм и смотаюсь до ближайшего круглосуточного супермаркета. Устрою себе празд-

ник желудка. Простенько, но со вкусом. Наберу маринованных огурчиков, копченостей каких-нибудь и небольшую бутылочку водочки. Заслужил, как-никак. Заодно и пройдусь немного, приведу в тонус мышцы.

Быстро экипировавшись и вооружившись совершенным и, несомненно, легендарным оружием в виде пятидесяти долларов, я сделал шаг к двери и от души выругался, услышав пронзительную трель телефона.

– Алло?!

– Кушать хочешь?

– Хочу – признался я против воли.

– А выпить грамм сто? Водочки. Холодненькой. И под хрустящие маринованные огурчики?

Ясновидящий он что ли? Или все банкиры такие? С экстрасенсорными способностями...

– Не откажусь – судорожно сглотнув набежавшую слюну, ответил я.

– Ну, тогда жду – резюмировал Гоша и положил трубку.

Ввиду того, что я приперся глубокой ночью, охранник был явно недоволен. Но свое мнение оставил при себе, как и положено хорошо вышколенному служащему. Просто довел до нужной двери, самолично вдавил кнопку электронного звонка и сдал с рук на руки. В общем, все как в прошлый раз.

– Заходи, Рос – пригласил вышедший Гоша и тут же умчался в одну из многочисленных дверей – Захлопни дверь

и проходи в зал. Он прямо перед тобой.

– Хорошо – отозвался я, стягивая с ног кроссовки.

Дверь закрывать не пришлось – стоящий в коридоре охранник не доверил мне этого важного дела и сам прикрыл мощную дверь, умудрившись сделать это практически бесшумно. Принюхавшись к витающим в апартаментах вкусным запахам, я с предвкушением вздохнул и поспешил к их источнику.

Зал... в первое мгновение мне показалось, что здесь легко можно играть в футбол. Настолько огромным выглядело помещение, по сравнению с моей однокомнатной квартиркой. Про обстановку и говорить не приходилось. Столь роскошные предметы интерьера я видел только по телевизору, когда смотрел голливудские фильмы про богачей. Глаза разбежались в стороны, но самое главное я все же углядел – низкий столик с толстым стеклом вместо столешницы, уставленный десятком тарелок с разными вкусностями.

– Проходи, чего застыл – подтолкнул меня как всегда молниеносный Гоша, держащий в руках пару мелких стаканчиков и запотевшую от холода бутылку водки с затейливой этикеткой – Занимай любой кресло.

– Сильно – произнес я по пути к широкому креслу, кивая на стол.

– Только холодное – скривился крепыш – Готовить времени не было. Как говориться, чем богаты... Давай, налегай. Заслужил.

– О! – восхитился я – Бонусная награда? Это я люблю.

– Ага – усмехнулся Гоша и, порывшись в кармане домашних брюк, протянул мне несколько зеленых банкнот – Тут штука зелени. Продолжаю выплачивать обещанную зарплату.

– Спасибо.

Пока я бережно убирал деньги в карман куртки, Гоша уже успел открыть водку и разлить ее по небольшим граненым стаканчикам, один из которых вручил мне.

– Давай – велел он, и мы опрокинули по пятьдесят грамм.

Хорошо... а теперь надо срочно заполнить пустой желудок.

Подтянув к себе тарелку с чем-то очень сильно похожим на мясо, я подцепил со стола вилку и принялся орудовать ею со страшной силой. Гоша не отставал, совместно со мной занявшись опустошением стола.

Наверное, странное и даже сюрреалистическое со стороны зрелище – в роскошно обставленном зале, два мужика в полной тишине налегают на еду и смотрят только в тарелку перед собой. Слышно только звяканье вилок и приглушенное чавканье. Причем один из едоков облачен в дорогой домашний костюм, а другой в старый и мятый треник.

К разбору полетов мы перешли только после окончательного насыщения. Правда, меня начало изрядно клонить в сон, но пока я держался. Гоша выглядел не бодрее меня – мешки под глазами, волосы всколочены, трехдневная щети-

на.

Пока он разливал еще по одной, я не удержался и спросил:

– Это же твой перс, чьи синие боты я едва не облобызал?

– Ага – рассмеялся Гоша, едва не расплескав водку – Я в первую минуту вообще ни черта не понял. Получил от Киры сообщение – все мол удалось, чапаем к воротам, встречайте. Я обрадовался, наших собрал, стоим, ждем, на ворота с нетерпением поглядываем. Тут раз, еще один мессадж выскакивает от Киры – бежим к воротам, за нами погоня, кто неясно. Мы напряглись не на шутку, в боевой ордер встали на всякий случай. Тут и понеслось. Сначала стражника мертвого выбросило и прямо мне на голову. Я его на автомате подхватил, в сторону отбросил, а у самого от непоняток шарики за ролики заходят. Не успел опомниться от первого подарка, из ворот Кира вверх тормашками вылетает. Слава богу, живая. Поймал и ее, перекинул назад, в руки Эльги лучнице. Нехило думаю, ребята в Яслях веселятся. Затем и ты рыбкой вынырнул и у моих ног брякнулся. Морда ошалевшая, глаза выпучены, зато плащ праздничный...

– И меня ты не поймал – заключил я, вспоминая свой безумный прыжок – Всех поймал, а меня не поймал.

– Я там хоть и в воротах стоял, но вообще-то не вратарь, чтобы ловить все подряд! – возмутился Гоша, опрокидывая в себя водку – К тому же все так быстро произошло, что я опомниться не успел. Перекинул Киру соклану, едва обернулся, а тут ты уже летишь и вопишь.

– Ну, положим, вопить, я потом начал – степенно заметил я – И даже не вопил, а предупреждал.

– Это да... – согласился Гоша – Когда ты заорал, что в ворота Грейвер лезет, я своим ушам не поверил. Грейвер в Яслях! Охренеть! Ты вообще представляешь себе это?

– Представляю? – переспросил я – Я от него ломился через все Ясли! Смертельный марафон, мать его! Я эту тварь и Крашшотом бы завалить не сумел, не то что новым персом!

– Ты бы к нему и подойти не сумел – мотнул головой крепко – Поднимай.

Ухватив стопку, я отсалютовал Гоше и принял на грудь еще водочки. Совсем похорошело.

– У него же аура тьмы – продолжал тем временем Гоша – За секунду под пятьсот очков жизни вытягивает. Ты в скольких шагах от него был, когда из ворот выпрыгивал?

– Шага три, наверное – предположил я – Может чуть меньше.

– Повезло – вставая, заключил Гоша – Он просто не успел накачать ауру и расширить ее. Молодой еще совсем, не заматерел. Погоди, я до туалета сгоняю, да и водочки еще прихвачу, холодненькой.

С туалета? Водочку? Хм...

– Гош, мне хватит уже – попытался запротестовать я.

– Успокойся, Рос. Силком вливать не буду. И по пьяни раскручивать тебя на откровенный разговор тоже. Просто отдохнуть хочу, расслабиться... а в одну харю водку жрать,

это как-то...

– Верно, в одного бухать не катит – поспешно подтвердил я, мимоходом вспомнив, что собирался прикупить себе бутылку водки и распить ее в гордом одиночестве. Но признаться в этом грехе я не собирался.

Пока Гоша занимался своими делами, я вернулся мыслями к атаковавшей нас твари.

Грейвер...

Огромное страхолюдное чудовище, обитающее только глубоко в подземельях. Передвигается на двух ногах и вообще, пропорциями тела схож с человеком. Кроме головы. Огромная демоническая морда с пылающими желтыми глазами и зубастой пастью. Весь закован в прочную каменную броню и окутан особой иссиня-черной аурой. Идеальная маскировка в темных подземных туннелях. Попадешь в ауру Грейвера – и жизнь начнет утекать со страшной силой, перетекая к твари. Единственное спасение – бежать, благо тварь довольно медлительна. Хорошо еще, что кроме ауры Грейвер не использует больше никакой магии. Только сокрушительные физические атаки, которых ему хватает с лихвой. Кроме заброшенных подземелий может внезапно зародиться в рудоносных шахтах и начать убивать, постепенно вырастая в уровнях и размерах. Не зря его называют Проклятье Шахтеров. Крайне редко, но все же случалось, когда Грейверы выходили на поверхность и атаковали встреченных путников или даже мелкие деревни. Но только ночью. Если к рас-

свету тварь оказывалась непобежденной, она отступала обратно под землю. Солнечный свет рассеивает темную ауру и ослабляет само чудовище...

– Кстати! Мы его таки завалили! – оповестил меня вернувшийся Гоша, взмахивая перед собой еще одной бутылкой – Пришлось, блин!

– В смысле пришлось? – не понял я – Он же медленный, да и маленький еще. С вашими уровнями от него свалить, как нечего делать.

– С нашими уровнями его и прибить не проблема – хмыкнул Гоша, вновь опускаясь в кресло напротив – Только нафиг? Мы хотели его задержать на пару минут, чтобы вам время дать и свалить по-быстрому. Чревато это, воевать в черте города. А тут стражники прибежали и один из них мне деловито так заявляет: «Стража Альгоры просит вашей помощи!». И на Грейвера кивает. Пришлось помогать.

– Понятно – протянул я – Тут уже не убежишь.

Если городская стража просит помощи, то лучше бросить все имеющиеся дела и начать помогать. Нет, если откажешься, атаковать тебя не будут. Вот только после этого относиться к тебе будут гораздо, гораздо хуже. Не только стражники – весь город, все населяющие его «местные» уже на следующий день будут знать, что ты отказался помочь. Не протянул руку помощи. Тем более в такой экстренной ситуации как прорвавшийся в Альгору Грейвер. Это уже напрямую относится к защите города от опасных тварей. Отказ влечет за

собой дикое падение репутации. В общем, доверия партии не оправдал и этот товарищ нам кажется уже совсем не товарищ...

А вот если поможешь, это обеспечит неплохой бонус к доброжелательности горожан. Среди которых не только вечно сонные домохозяйки, но и всевозможные торговцы...

– В общем грохнули мы его – заключил Гоша – Он бедняга такого и не ожидал – гнал себя за двумя малышами, а тут хрясь, его боевое клановое звено поджидает... Обещали медаль дать и клялись, что славный город Альгора не забудет о нашем подвиге! Завтра пробежусь по всем торговым точкам, погляжу, на сколько процентов скидки заработали. Может новые задания открылись с хорошей наградой. Едва-едва успели убить его, блин! Буквально в последнюю секунду. Еще чуток и засчитали бы нам не подвиг во благо города, а лишь посильную помощь по сдерживанию.

– В смысле?

– Ты пей давай – буркнул Гоша, заметивший что я постоянно пропускаю – Я тут что, самый главный алкоголик? За тебя, Рос! В том смысле, что когда Грейвер уже почти копыта отбросил и жалобно бляя, пытался обратно в Ясли уползти, к нам заявился злющий как бешеная собака Бессмертный. Из ниоткуда выпрыгнул и худого слова не говоря как долбанет божественной магией! Там все стены поплавило, нас в стороны раскидало, одного стражника вообще куда-то за крыши закинуло, магическую пелену между городом и Яслями

сорвало к чертям собачьим! Но я первым успел! Добил-таки, Грейвера. Удар Бессмертного уже по мертвой тушке пришелся. В общем, раздача плюшек с корицей состоится – довольно заключил крепыш.

– А Бессмертный что?

– А что он? Ничего. По сторонам глянул и вознесся как ядерная ракета к небесам. Такие вот пироги.

– Это блин не пироги! Гош, как столь сильная тварь как Грейвер, вообще мог оказаться в Яслях?

– Понятия не имею – коротко ответил Гоша – Но дорого бы дал, чтобы узнать. Запихнуть здоровенное чудище в Ясли это уже из разряда невероятного, а если учесть, что единственный вход туда только из города... не провели же его через всю Альгору на поводке! М-мать...

– Да еще и натравили прямо на нас – добавил я.

– Насчет этого не уверен. Я уже успел форум глянуть. До того как пойти за вами, Грейвер успел нескольких игроков и «местных» оприходовать. «Местные» умерли молча, а вот игроки взвыли и кинулись бить в набат, крича что это уже как-то перебор и что мол за Ясли такие дико хардкорные, что не успеваешь родиться, как тебя убивают тут же – рассмеявшись, Гоша добавил – Там просто один игрок только-только персонажа создал, в игру зашел и первое что увидел, так это два злобных желтых глаза и тянущуюся к нему страшенную лапу. Сразу помер и его само собой оттуда же опять и выкинуло. А чудище опять лапой махнуло... его снова выкинуло.

Грейвер то прямо перед начальными воротами стоял. Игрок раз пять слетал, наконец, не выдержал такого беспредела и кнопку «выхода» вжал. А затем на форум побежал жалобы строчить... умора короче.

– Черт! Не знаешь, Власилена жива осталась?!

– Кто?

– Да есть там одна «местная», Власиленой звать – махнул я рукой – Хорошая женщина. Она просто у самых ворот живет. Надеюсь, обошлось...

– Рос, ты чего? Это же НПС. Даже если и померла, что с того? Перепил что ли?

– Скорее недопил – возразил я и, не желая продолжать эту тему, поднял свою стопку – Будем.

– Угу, будем – кивнул Гоша, неспешно что-то пережевывая – Кстати... а будем?

– А?

– Ну, раз уж разговор за хороших женщин зашел. Будем? А что тут думать? Конечно, будем. Надо от стресса не только водкой лечиться. Рос, учти, если ты и в этот раз откажешься, то я даже не знаю что и думать.

– А... давай – махнул я рукой – Но учти, если я усну в самый ответственный момент, претензий не принимается.

– Это уже твои проблемы – фыркнул Гоша – Но если хочешь, в холодильнике есть энергетики. Только сам за ними топай. В морозильнике возьми бутылку мартини, еще где-то была банка оливок. Тащи все сюда, а я пока позвоню.

Встав, я чуть пошатываящейся, но вполне уверенной походкой направился на кухню, где и обнаружил гигантского монстра, по недоразумению названного холодильником. Я долго и безрезультатно шарил рукой по верхней полке, пока до меня не дошло, что морозилка в этом чуде инженерной мысли находится внизу и даже снабжена отдельной дверцей. Вытащив все требуемое, надолго присосался к энергетическому напитку, краем уха слыша, как Гоша деловито организовывает романтическую встречу для нас обоих.

– Рос!

– Что? – крикнул я, оторвавшись от поглощения энергетика.

– Тебе какую? Не, что стройную, это понятно. А цвет? Светленькую, черненькую, рыженькую? Или ты из новаторов – любишь лысеньких?

– Хы! Любую, лишь бы не похожую на Киру – ответил я.

С зала донесся звон разбитой посуды и дикий хохот Гоши. Пожав плечами, я прихватил пару стаканов, сгреб все в охапку и потащил в зал.

Заканчивая разговор, Гоша все еще булькал от смеха, но с поставленной задачей справился.

Буркнул в трубку:

– Хорошо, ждем – после чего нажал отбой и вновь зашелся в смехе.

– Ты чего? – спросил я, сам начиная смеяться, заразившись весельем от хозяина квартиры.

– О-о-х... – Гоша вытер заслезившиеся глаза – Только не похожую на Киру, говоришь? Ну-ну... Ты учти, я ей твои слова обязательно передам. Дословно.

– Не, вот этого не надо! – запротестовал я, сгружая бутылки и стаканы на стол – Мне же с ней еще работать и работать, насколько я понял.

– Это верно – резко посерьезнев, кивнул он – Причем сроки резко сократились. И все из-за внезапного появления Навигатора и шанса попасть на Зар'град. Я сейчас повторяюсь, но веришь, до такой степени все карты спутались и все планы порушились, то попадись мне сейчас этот Навигатор в руки, удушил бы! Веришь?

– Верю – поспешно кивнул я, косясь на перевитые мышцами ручищи Гоши – Но это уже ваши дела. Так что, уважаемый работодатель, не пора ли озвучить вторую задачу? Или ты опять начнешь играть в специального агента секретной службы? Такое впечатление, что мы не об игре говорим, а... даже не знаю.

– О политике, Рос. Это для тебя Вальдира осталась супер игрой с эффектом полного погружения. Бегаешь, задания выполняешь, в приключения ввязываешься, роль отыгрываешь и проблем на задницу ищешь. Развлекаешься по полной, короче говоря. А для меня и многих других, это грызня с волками на выживание. Каждодневная война за выживание клана! – зло выговорил Гоша, наливая себе по новой – Думаешь, я только от тебя что-то скрываю? Из нашего клана

только несколько людей знают весь расклад, остальные просто выполняют приказы и ни сном, ни духом. И если я что-то умалчиваю, то поверь, не от хорошей жизни. Повсюду кро-ты, сливающие информацию другим кланам. Уже ни в ком не уверен на все сто процентов. В твоём случае, незнание, это твоя защита.

– Защита от чего?

– Защита от порчи отношений со мной и всем кланом. В первую очередь – со мной! – жестко ответил Гоша, прямо взглянув мне в глаза – Ты ничего толком не знаешь, простой наемник, ввязавшийся в это дело вслепую. И если завтра я узнаю, что некая крайне важная информация ушла «налево», то к тебе у меня ни малейших претензий не будет. Понимаешь?

– Угу – медленно кивнул я, как-то резко протрезвев – Гош... это же игра. Просто игра. Онлайн-компьютерная игрушка с невероятной реальностью.

– Очнись, Рос! Какая нахрен игра?! Для многих Вальдира раз и навсегда заменила реальную жизнь! Ты сам, сколько часов провел сегодня «там»? Сколько?

– Ну... с утра и до...

– И до этого момента! – припечатал Гоша – И вылез из кокона только чтобы пожрать, смыть пот и немного поспать! Не спорь! Будь иначе, я бы просто не поручил тебе это дело. Мне нужен именно фанатик, готовый торчать в Вальдире сутки напролет. И пока ты со своей задачей справляешься

даже не на пять, а на все десять баллов. Награда за турнир превзошла все мои ожидания. И это только твоя заслуга – я не про сам бой, а про выполнение дополнительных условий. Когда ты закрыл Киру своим телом, спасая ее от смертельного удара... система посчитала и это, резко повысив бонусные характеристики награды. Кира сказала, что Грим плакал...

– Плакал – подтвердил я, невольно передернув плечами – Видел бы ты его глаза...

– Выражение его глаз меня сейчас волнует меньше всего, Рос – фыркнул Гоша, откупоривая запотевшую бутылку мартини – Что-то сладенького захотелось хлебнуть. Будешь?

– Наливай – согласился я.

Разлив мартини, Гоша продолжил:

– Раз беседа о деле зашла, тогда давай закончим весь этот разговор до прихода обворожительных фей.

– Давай – столь коротко ответил я. Есть у меня такой рефлекс, когда выпью – стараться отделяваться односложными фразами.

– Сначала о втором пункте вашей с Кирой героической эпопеи – усмехнулся Гоша – Для того чтобы суметь выполнить его, надо серьезно подрасти в уровнях. Хотя бы до шестидесятого, можно и нужно больше. О шмоте и оружии не беспокойся – когда придет время, выдам все необходимое из кланхрана. Одену с ног до головы, как минимум редкими вещами, может, и пара эпических сыщется. На легендарный класс можешь не рассчитывать, уже не обессудь. Нет у нас

легендарки на такой маленький уровень. Но если попадетсЯ на глаза, то обязательно возьму. Сам понимаешь, что детали предстоящей задачи сейчас объяснить не могу. Корпоративная тайна, так сказать.

– Сроки?

– Неделя самое большее – рубанул Гоша – Но на счет этого не беспокойся. Завтра, вернее уже сегодня, когда будем в игре, я кину тебе приглашение в клановую закрытую локацию для наших рекрутов. Там и качнешься безо всяких проблем. Ни игроков-агров, ни воров, а если и улетишь от моба, то возродишься там же. Клановый символ посреди локации торчит и без ограничений усиливающие заклинания накладывает. Короче говоря – настоящая мечта для новичков. Лафа. Один из наших сокланов «портанет» тебя, даже ножками ходить не придется. И Киру туда же. Побегаете там. Тем более что вам следующую задачу опять вместе решать, как раз сработаетесь. Кстати, ты с развитием своего персонажа определился? Могу посоветовать...

– Определился – мгновенно ответил я – Боевой маг, однозначно. Других вариантов не принимается.

Оппа... клановая локация это те же самые Ясли, только вид сбоку. Небольшая закрытая локация, принадлежащая клану. «Левых» игроков нет, изобилие монстров различного уровня, гарантированный быстрый рост и никуда я оттуда не денусь... выход только через телепорт, который могут активировать только члены клана. А у меня накопилось столько

неотложных дел...

– Боевой маг? – задумчиво повторил Гоша – У тебя же нет опыта игры магом. Это не так легко, Рос. Лучше делай опять лучника. Кира паладин-танк, ты под ее прикрытием. С правильной экипировкой так вообще сказка получится. Почти идеальная связка для малых групп ориентированных против мобов. Чтобы выполнить второе задание, драться придется именно с ними.

– Нет, Гош – упрямо мотнул я головой – Только боевой маг. Крашшот был лучником, и я его удалил. Другими стрелками играть не буду. А ты ничего не теряешь. Боевой маг в связке с паладином тоже очень неплохо действуют, были бы руки прямые. У персонажа Киры будет магия поддержки – благословения, аура исцеления и все прочее. Вполне нормально получается. И еще – я сам качнусь, без вашей помощи. Кира пусть в вашем зоопарке бегает, а я сам по себе.

– Рос, я тебе повторяю – мы тут не в игры играем! Ладно, боевой маг еще куда не шло. Играть ты умеешь. Но качаться в одиночку? Как ты думаешь, почему я тебя в клановую локацию засунуть хочу? Да потому, что в группы с другими игроками тебе вступать по-прежнему нельзя! Будь иначе, взяли бы мы тебя к себе в группу и быстренько качнули в любой высокоуровневой локации! Группа тебе только с Кирой светит!

– А умирать тоже нельзя?

– Умирать можно – криво усмехнулся Гоша, цепляя с та-

релки кусок колбасы – Но надо не летать от мобов, а качаться на них.

– Гош, ты же сам сказал, что я тебя не подвел. Правильно? Не подведу и в этот раз – клятвенно пообещал я – Качаться в клетке не могу. Мне свобода нужна. Как попугаю Кеше.

– Таити, Таити... дались нам ваши Таити... Нас и здесь неплохо кормят... Да? Ну поднимешься ты до двадцать пятого или даже тридцатого уровня! А дальше как? Дальше без группы никуда!

– Я смогу – твердо ответил я – Я и Крашшотом больше в одиночку играл. У меня подобного опыта более чем достаточно. А свободного времени еще больше. Буду торчать в Вальдире сутки напролет, но своего добьюсь.

Задумчиво прожевав колбасу, Гоша буркнул:

– Это из-за той штуки, что тебе Грим дал, ты такую горячку сейчас порешь? Только на дыбы не вставай! Мы что хотели – получили. Задание ты выполнил. Деньги получил. Выворачивать тебе руки не собираюсь. Это Кира возбудилась сверх меры, есть у нее такая черта характера. Ответственная блин! Ты мне просто скажи – да или нет.

– Да.

– Этот предмет... поможет усилению твоего персонажа?

– Да.

– Хорошо... значит, предмет ценный, иначе бы ты не дергался – заключил Гоша – Поступим так – я не буду сейчас выяснять, что именно тебе удалось заполучить. Но если что-

то у тебя не срастется, если ты решишь от этой вещи избавиться – я первый на очереди. Сначала разговариваешь со мной. Потому как не отправь я тебя в Ясли на турнир, ты бы ни хрена ни получил. И я как-никак твой сосед. А с соседями надо дружить. Все понятно излагаю?

– Более чем. Согласен.

– Теперь о твоей жажде свободы, Рос. Хочешь побегать волком одиночкой – бегай. Решай свои проблемы. Но никаких объединений с другими игроками и никаких вступлений в кланы. Это раз. Второе. Каждый день я буду проверять твой прогресс. И если я пойму, что ты забуксовал и перестал расти, то я говорю одно короткое слово и ты молча топаешь в клановую локацию, где тебя быстро доведут до нужной кондиции и оденут. И в любом случае, за два дня до момента «икс», вы с Кирой опять объединяетесь и отрабатываете тактику совместных действий. Это тоже ясно?

– Угу.

– Вот и ладошки – удовлетворенно выдохнул Гоша – Переговоры прошли успешно. Так выпьем же за это! А потом и девушки подойдут. Будем отдыхать душой и телом.

– А жена твоя случайно не подойдет?

– Она тоже в отпуске. От меня отдыхает – на мгновение помрачнел крепыш – Вернее от вида моего хладного тела внутри кокона, торчащего там большую часть свободного времени. Так и сказала: я говорит, с нормальным мужиком жить хочу, а не с саркофагом Ильича. Мда...

– Сочувствую... – растерялся я, не зная, что сказать.

– А, брось – криво усмехнулся Гоша – Вернется. У нас же типа любовь. Ну, пьем за клан Альбатросов! Чтобы нам все удавалось, а врагам не очень!

И мы выпили... а потом еще по одной... и еще...

К тому времени, когда пришли прелестные феи, мы с Гошей надрались в хлам...

Проснулся я у себя дома. Только не в кровати, а почему-то внутри игрового кокона, со шлемом на гудящей от перепоя голове...

Вот это погуляли.

Рядом с коконом обнаружилась наполовину полная бутылка с водой. Поблагодарив самого себя за этот щедрый подарок, я осушил бутылку и вновь натянул шлем на голову. Пора проверить как там у нас дела.

Вспышка.

Радуга выглядела похмельной.

Вход.

Первое что я сделал, оказавшись в своей личной комнате – плюхнулся на каменный пол и вытрусил перед собой содержимое мешка. Образовалась куча мала из ценных и не очень предметов.

Все монеты я сгреб в одну сторону, после чего занялся скрупулёзной инвентаризацией своего добра, коего оказалась не так уж и много. Из оружия два ясеневых посоха раз-

личной степени потрепанности, почти «мертвый» топор и новехонький кинжал. Немного провианта и одно малое целебное зелье. Про остальное и упоминать особо не стоит – несколько завалившихся кусков крысиного мяса с пометкой в статусе «испортившееся», один крысиный же хвост, серый плащ и несколько пожухлых стебельков лекарственных трав. Еще пара часов и траву можно смело выкидывать.

Горестным взглядом окинув свое скудное имущество, я приступил к подсчету наличных средств. Здесь дело обстояло немного получше. В общей сумме я насчитал восемь золотых, четырнадцать серебряных монет и пять медных. Будь я простым новичком без определенных целей на будущее, то радовался бы сейчас как сумасшедший. Еще бы, только с Яслей успел выйти, а в карманах уже золото бренчит. Но сейчас для меня этих средств крайне мало. Если я хочу играть в одиночку и при этом прогрессировать, потребуется постоянное денежное вливание. Покупка заклинаний, целебных и усиливающих зелий, новое оружие и снаряжение, информация. Все не бесплатно. И придется все делать одному, бегая высунув пересохший язык и стараться везде успеть и никуда не опоздать.

И весь юмор в том, что по сути, никто меня не просит этого делать. Я сам взгромоздил на себя кучу проблем, никто мне в этом «благом» деле не помогал. Наоборот, все наперебой предлагают свою помощь. Как знакомые, так и абсолютно незнакомые мне личности. Готовы помочь с прокач-

кой персонажа в закрытой клановой локации, готовы обеспечить элитной экипировкой, готовы предложить мне деньги за полученный от Грима легендарный предмет и прямо жаждут помочь мне с продажей уникального заклинания. И вместо того чтобы принять их щедрую помощь, я изо всех сил отпихиваюсь всеми частями тела от сыплющихся на меня предложений. И все наваливаю, наваливаю на себя практически невыполнимые задачи. Этакий голозадый супермен с невозмутимостью истинного англичанина и исконно русской упертостью.

Получил предмет из легендарного сета «Серебряный доспех Грима». Хотите продать или хотя бы обсудить? Нет-нет, что вы, я справлюсь сам. Обязательно справлюсь! Всего-то делов быстренько обежать весь мир Вальдиры, отыскать остальные части доспеха и только то! Для меня это сущая ерунда! Поэтому даже не предлагайте обсудить и ничего не спрашивайте. Я сам все сделаю!

Надо за неделю прокачаться до шестидесятого уровня? Насмешили! Да я за день до сотого поднимусь, ага... Помощь? Предоставление клановой локации? Да ну бросьте, зачем такому крутому перцу как я ваша несчастная локация? Побегая по окрестностям, вынесу пару подземелий начисто, да так, чтобы mobs начинали рыдать при моем приближении и звали администрацию, прося прекратить произвол сумасшедшего игрока... В общем не волнуйтесь, милорд Гоша, я со всем справлюсь... даже не запыхаюсь. Я сам все сделаю!

Набрать десять тысяч пунктов маны? Так это вообще раз плюнуть. Я же крутой! Я могу! Продавать заклинание или принимать помощь какого-либо клана не буду! Да и о чем тут говорить, ваша божественность Бессмертный? Меньше чем за месяц смогу набрать все двадцать тысяч! И корабль мне не нужен – я вплавь до Зар'граада доберусь! Что там того моря... В общем, вы уже поняли – ничего не предлагайте, все равно мне это неинтересно. Я сам все сделаю!

Сам, сам, сам, сам... черт!

Усилием воли заставив себя прекратить самобичевание, я снял яркий турнирный плащ, заменив его своим потрепанным серым. Ни к чему нам столь яркие пятна в игровой биографии. Перебьемся без восторженных взглядов и возгласов: «ах, вы только гляньте, этот малыш уже победитель турнира!». Ну и последнее – серебряный браслет коротко щелкнул, раскрываясь, я в последний раз полюбовался на искусную гравировку и аккуратно опустил его на пол личной комнаты. Пусть лежит здесь. Во всяком случае, пока.

В обычной одежде с неброским орнаментом, сером плаще на плечах и ясеневым посохом в руках, я выглядел абсолютно неприметно. Как для «местных», так и для игроков. Неплохое подспорье в создании обыденного облика оказались и мои черные волосы вкупе с карими глазами. И грубого плетения соломенная шляпа сельского жителя. Серая внешность.

Дверь личной с едва слышным стуком закрылась, а я бод-

ро зарысил по коридору. За стойкой стояла уже совершенно другая барышня, но улыбающаяся не менее тепло.

– Доброе утро, милостивый господин.

– И тебе того же, красавица – весело ответил я, заставив девушку смущенно потупить глаза – Не ответишь ли на пару вопросов? Я прибыл в ваш славный город прошлой ночью и многого не знаю.

– Конечно, господин, почту за честь – тут же ответила девушка – Что вы хотите узнать?

Ну да, еще бы не ответила. Служащие гостиницы обязаны помогать игрокам, особенно тем, кто едва начал свой жизненный путь в мире Вальдиры.

– Если интересуетесь приобретением оружия или доспехов, то вам следует обязательно навеститься к таким мастерам как...

– Нет-нет, погоди красавица – поспешно остановил я поток стандартной информации – Меня интересует несколько другое. Видишь ли, я решил выбрать путь бродячего менестреля. Что может быть лучше этого? Ходить по городам и селам, радовать людей своей музыкой, рассказывать сказки, романтические истории и героические сказания. Беседовать с седовласыми мужами, по крупице впитывая их мудрость... Это ли не самый лучший удел?

Эк меня понесло... кажись переборщил малость.

Впрочем, стоящая за стойкой «местная» так не думала. Широко распахнув очаровательные зеленые глаза, она вос-

торженно внимала моим словам. И незамедлительно дала совет.

– Господин, тогда вам следует направиться на площадь Семи Фонтанов. Там вы всегда сможете найти сказителей, музыкантов, клоунов и циркачей! Там жизнь не затихает никогда! Сделаете шаг налево – услышите легенду о великих героях, шаг направо – прослезитесь от печальных звуков свирели...

– А жирный кот в цепях и с русалкой на плече там случайно не ходит? – автоматически поинтересовался я, тут же спохватившись, вежливо поблагодарил несколько опешившую от моего вопроса девушку и покинул гостиницу.

Ну конечно! Площадь Семи Фонтанов! Сам я не вспомнил об этом месте по очень простой причине – никогда не относился к типу тех игроков, что обожают навещать Плосефонт или вообще проводят там все свое игровое время. Слышал многое, как не слышать, но не хаживал.

Да и игроками их уже не назвать. Не пойми что. Загадочные индивидуумы обоих полов, всевозможных рас и расцветок кожи. Занимаются чем угодно, но только не сражениями с монстрами или другими игроками. Более того – они вообще не покидают городских пределов! Поют, танцуют странные танцы в минимуме одежды, сочиняют и исполняют стихи, бренчат на различных музыкальных инструментах, проповедуют странные религии, готовят еду из несовместимых ингредиентов. Делают скульптуры, читают вслух написанные

собственноручно книги, показывают фокусы или акробатические трюки, щеголяют в диковинных костюмах, называя это не иначе как «дизайнерский показ» очередного гениального модельера. Ага... видел я однажды такой костюм – три дубовых листочка с золотой каемкой по краям и пара шнурков. Как хочешь, так и одевай. Помнится, мне даже вручали разноцветный листок с приглашением на «неделю высокой моды» проводимой на площади Семи Фонтанов. Как мода может быть высокой или низкой я не понял, но на всякий случай туда не пошел, хотя и обещали бесплатное угощение и напитки всем гостям.

Правда, администрация Вальдиры всячески поощряет творившийся там бардак и даже проводит регулярные конкурсы с нехилыми призами. Еще обещали раздвинуть пределы площади чуть ли не вдвое и построить обширный музей, дабы подчеркнуть, что они с уважением относятся к стихийно возникшей субкультуре творческих людей и их вкладу в развитие искусств мира Вальдиры. Сама эта фраза вымораживает...

Остальные игроки относились к обитателям Плосефонта по-разному, но в основном снисходительно. Как к местным дурачкам. И называли их тоже по-разному. За то, что плосефонтцы не убивают мобов – пацифисты или хиппи. За то, что ходят туда-сюда в разноцветных тряпках и сооружают на головах безумные прически – стилияги. Но по настоящему прижился только один термин, опять же с подачи адми-

нистрации Вальдиры – социальные персонажи. Если коротко – социалы или же «соцы». Представители же «субкультуры творческих людей» предпочитали, чтобы их называли не иначе как «творцы». Но столь громкий титул им не обломился. В этом плане Бессмертных и администрацию проекта им никогда не перещеголять.

Именно в это странное место я сейчас и направлялся, стараясь идти по центру оживленных городских улиц и при этом не попадать в толпу. Боялся игроков-воров, которые обожали столпотворение, позволяющее им безнаказанно обчищать карманы горожан. Терять наличность не хотелось. Зачем я вообще шел на площадь Семи Фонтанов? За информацией. В Ясли, где, по словам Киры, осталась книга с жизнеописанием Грима и Мирты мне уже не попасть. Но сомневаюсь, что эта книга только в единственном варианте. И кто-то обязательно ее прочитал. Или слышал упоминание о великих героях прошлого из другого источника. А рано или поздно, вся информация подобного толка, обязательно стекается на Плосефонт. Если не удастся узнать ничего интересного, навещу городскую библиотеку, что всего в квартале от площади и побеседую с тамошними служащими.

Плосефонт встретил меня шумом и буйством красок. Народу было никак не меньше пары тысяч человек, и все они постоянно двигались, перемещаясь от одного места к другому. Фонтаны, в честь которых и была названа площадь,

представляли собою семь белоснежных мраморных колон, высоко вздымающихся к небу и извергающими из себя струи бурлящей воды. Поглядев на людскую мешанину, я даже несколько растерялся, не зная, откуда начать поиски интересующей меня информации. Если искать вслепую, то можно задержаться здесь до самого вечера, что никак не входило в мои планы.

Пока я чесал в затылке, подсказка пришла ко мне сама – шустрый парень из «местных» носильщиков, с плетеной корзиной на голове, выскочил из толпы и, не успев затормозить, налетел на меня, едва не сбив с ног. С трудом удержав равновесие, носильщик поторопился принести извинения:

– Прощения просим, добрый господин! Не увидел.

– Бывает – пробурчал я, убедившись, что это на самом деле совпадение и ничего из моих вещей не пропало.

Парень собрался было уже бежать дальше, но я успел ухватить его за рукав, заставив притормозить.

– Послушай, где тут можно найти сказителей, воспевающих великих героев, сказания о прошлом и прочее в том же духе.

– Шутите, господин? – вытаращился на меня носильщик – К любому у кого на голове высокий полосатый колпак подойдите, он и есть сказитель. Такого вам расскажет, что ночью спать не сможете.

– И много здесь таких полосатых колпаков?

– Ну... я считать не сильно умею, но десятков шесть

наберется. А то и все семь!

– Та-а-ак... – огорченно протянул я, сильно обескуражившись полученным ответом. Это сколько же мне ходить придется?

– А вы господин, что услышать хотите? Как есть правду, аль историю красивую?

– Я? Правду! Красивые истории и сам могу рассказать.

– Тогда, господин, вам к ведунье Снессе прямая дорога! Она все ответы знает!

– Куда-куда ты меня сейчас послал, добрый человек?

– К ведунье Снессе – терпеливо повторил носильщик и подбородком ткнул в гущу толпы – Вон туда. Если прямо пойдете, то шагов через полтора ста шатры увидите. У великой Снессы шатер светло-синего цвета, а над входом белая змея нарисована. Вот ведунья Снесса вам правду и откроет! Если возжелает, конечно.

– Ясно – удивленно кивнул я, пораженный столь полным ответом от обычного носильщика – А ты откуда знаешь?

– А я ей двоюродным племянником прихожусь – охотно ответил «местный» и, увидев, как вытянулось мое лицо, поспешно заверил – Но к ней не потому зову, господин! Она ведунья! Настоящая! Другие вам наплетут чего ни попадя, лишь бы деньжат заработать, а ведунья Снесса либо правду скажет, либо промолчит, а то и вовсе в шатер не пустит! Она такая! Каждого насквозь видит! Верьте, добрый господин – не прогадаете, если с ведуньей Снессой поговорите!

– Держи – я вручил носильщику несколько медных монет.

– Благодарю за доброту! – обрадовался парень – Чуть не позабыл! Совет вам один дам! С ведуньей Снессой торговаться не вздумайте! Какую цену скажет, столько и платите! А если хотите чтобы подешевле, то к сказителям идите, или к другим ведуньям, но они врут через каждое слово! Прощайте, добрый человек!

– И тебе не хворать! – крикнул я ему вслед.

Ввинтившись плечом в толпу, я медленно продвигался вперед, стараясь придерживаться указанного направления. В глазах рябило от диких расцветок, а в ушах перекатывались вроде бы как торговые зазывы, чей смысл я, толком не понимал.

– Снимаю проклятье пятой смерти! Почти безболезненно и всего за пять серебряных монет!

– Вареные курдюпы! Покупайте вареные курдюпы!

– Начало пятой главы! И возгневался он! Лютая злоба кипела в нем, выплескиваясь из глаз подобно раскаленной лаве обжигающей одним своим видом...

– Гадание по руке! Линии на вашей виртуальной руке есть истинное отражение судьбы в реальной жизни!

– Рисую портреты почти бесплатно!

– И познал я перерождение! А оно познало меня! Был я изящным эльфом, приземистым гномом, скользким ахилотом и могучим полуорком! Но теперь я человек! Ибо снизошел ко мне великий...

– Продам карту сокровищ! Дорого!

Примечательно, что эти полубезумные торговые зазывы исходили от игроков, а редкие здесь «местные» только удивленно покачивали головой, когда подобные вопли достигали их ушей. Как и я, хотя старался больше уделять внимания нахождению пути. То и дело приходилось обходить прилавки, заваленные игрушками лотки, осторожно обтекать массивных полуорков и стараться вовремя заметить невысоких гномов. Но, в конце концов, своего я добился, благополучно добравшись до цели назначения.

Тесно поставленные шатры занимали весь западный угол Плосефонта. И ни один шатер не был похож на другой. Размеры, очертания, цвета и даже материал – все различалось. Полотняные, шелковые, сшитые из шкур или кошмы, форма основания от круглой до квадратной и даже треугольной. Над шатрами развевались разноцветные флаги, входы украшены гирляндами цветом, лоскутками кожи, бусами и прочими, казалось бы, первыми попавшими под руку предметами. Все эти кажущиеся непрочными сооружения непрерывно подрагивали и колыхались в порывах теплого ветра.

Нужный мне адрес оказался в третьем ряду этого гигантского палаточного лагеря. Шатер из плотной синей материи был втиснут между большим куполообразным иглу из сверкающего льда и красным типи. Остановившись перед небесно синим шатром, я убедился, что над занавешенным входом и правда, изображена белая змея – крайне небрежно, практи-

чески одним быстрым движением кисти, словно рисовавший куда-то спешил. К моему удивлению, рядом с шатром никого не обнаружилось. Вокруг постоянно перемещались гости и жители города, но перед шатром было абсолютно свободное пространство, на которое никто не посягал. Ни малейших признаков очереди из желающих узнать свою судьбу или получить ответы на вопросы мистического толка.

Пожав плечами, я шагнул вперед, но перед входом застыл в замешательстве – ничего напоминающего дверной колокольчик не было и в помине, равно как и не имелось двери, в которую можно постучать. А вламываться без приглашения не хотелось – это мало способствует налаживанию добрых отношений.

Раздавшийся изнутри шатра высокий женский голос развеял мои сомнения:

– Стоя на пороге, многого не узнаешь. Откинь полог и проходи внутрь.

Очень интересно...

Приняв приглашение, я вошел внутрь, оказавшись в голубоватом полумраке. Первое что бросилось в глаза – отчетливо светящийся кристальный шар, стоящий на круглом низком столике посреди шатра. Уже затем я увидел саму владелицу шатра ведунью Снексу, расположившуюся на небольшой циновке перед столиком. Если это конечно была она – потому как фигура была скрыта синим одеянием, плюс капюшон поверх головы. Не угрожающе, но загадоч-

но и, несомненно, стандартно – ага, полусумрак, светящийся кристальный шар, скрывающая свое лицо ведунья с удивительно подходящим к ее работе именем Снецца. Где-то я все это уже видел. Прямо чувствуется, что перед тем как вступить на стезю предсказаний, уважаемая ведунья прочла книгу «азы гадания или как создать правильный антураж». Декорации на уровне.

Вглядевшись в ведунью, я убедился, что она не игрок. «Местная». В принципе этого и ожидал – ведь молодой парень носильщик упоминал, что она его двоюродная тетя.

– Ведунья Снецца приветствует тебя Росгард.

– А я приветствую вас, ведунья Снецца – мгновенно вошел я в роль, изобразив короткий полупоклон.

Хоть и ясно, что здесь чистой воды шарлатанство, но ссориться не надо. А вообще молодцы – племянничек бегаёт по площади и заманивает к любимой тетушке доверчивых лопухов вроде меня, а затем делят выручку. Гениально!

– Э-э... уважаемая ведунья, я здесь, чтобы...

– Подожди! – властно произнесла Снецца и я осекся на полуслове – Я еще не решила, буду ли помогать тебе... дай мне взглядеться в тебя... слишком уж все запутанно, слишком много тумана, в котором непросто отыскать правильный путь...

Ага, Снецца приступила ко второму шагу – дать понять потенциальному клиенту, что столь крутая ведунья абы кого не принимает. А когда я начну просить помощи, намекнет

на двойную сумму оплаты. Развод чистой воды в мастерском исполнении!

– Возможно, некая сумма поможет вам развеять этот туман и увидеть свет истины – сделал я прозрачный намек.

В ответ Снесса тихо рассмеялась, кристальный шар вспыхнул ярче, на миг высветив ладони ведуньи, покрытые странными наростами, очень сильно напоминающими змеиную или рыбью чешую.

– Ты решил, что я набиваю себе цену? Что ж... раз так, то пусть будет, как ты хочешь. Цена моей помощи будет стоить тебе всех имеющихся при себе денег. И еще ты будешь должен выполнить для меня одно трудное, но вполне выполнимое поручение. Устраивает ли тебя моя цена, Росгард?

– Кхм... я с радостью отдам за вашу помощь все пять серебряных монет, что волей судьбы и богов попали в руки такого бедняка как я.

– Ты отдашь мне восемь золотых и четырнадцать серебряных монет. Именно столько у тебя имеется при себе денег. И это моя окончательная цена, торговаться не стоит, добрый Росгард, я этого не люблю! И не забывай про поручение, которым ты займешься сразу же после нашего разговора.

Так... похоже, ведунья знает о содержимом моего мешка. Это непреложный факт. Но отдать всю имеющуюся у меня наличность? И за что? За пару пассов руками над кристальным шаром и туманного пророчества? Нет уж.

– Ваш дар несомненно силен, ведунья Снесса – вновь по-

клонился я и не разгибая поясницы сделал шаг назад – Но расстаться со всей своей наличностью...

– Грим Безутешный и его серебряная легенда...

– ... я готов прямо сейчас – закончил я фразу, поспешно ступая обратно – Куда садиться и куда смотреть, о великая Снесса? О да, я несомненно что-то вижу в этом магическом шаре! И это...

– Стой, как стоишь, Росгард. И мне не требуется шар, чтобы увидеть нужные тебе ответы. Мы заключаем договор? Все твои деньги и выполнение моего поручения? Сделка?

– Сделка! – не раздумывая ответил я – Я сделаю, что ты просишь, ведунья Снесса и прямо сейчас отдам деньги.

Нырнул головой вперед в темный омут. Но если Снесса упомянула о Серебряной легенде еще до того как я заикнулся о мучающем меня вопросе, значит она свободно «читает» полученные мною задания.

– Вот – небольшая горстка монет, звякнув, опустилась на край столика, а я вновь стал голодранцем без гроша за душой.

– В двух днях пути отсюда есть небольшая деревушка, имя которой Мшистые Холмы. Там, ты должен будешь найти старика Джогли, бывшего рыбака, ныне ушедшего на покой и живущего с сыном и невесткой. Поговори с Джогли, расспроси его хорошенько, и ты получишь часть ответов на свои вопросы. Ты запомнил мои слова, Росгард?

– Запомнил – нетерпеливо кивнул я – Мшистые Холмы,

старый рыбак Джогли, расспросить. Повествууй дальше, о величайшая из величайших.

– Это все, что я могу тебе поведать. Больше мне сказать нечего.

– И это все?! – ошарашенно уставился я на неподвижно сидящую Снексу – Больше ничего?

– Слишком много времени утекло с тех пор – тихо ответила ведунья – А жизнь смертных так коротка... Поторопись, Росгард – старик Джогли тоже далеко не бессмертен. Умри он и возможно последняя ниточка ведущая к серебряной легенде окажется оборвана. А теперь слушай мое поручение. В пяти днях пешего пути от Мшистых Холмов есть старое и почти непроходимое болото заросшее тиной. В самом его сердце ты найдешь давным-давно заброшенную хижину. Это и есть суть моего поручения – ты должен будешь сжечь хижину дотла!

*Вы получили задание «Пылающее прошлое!»
Отправляйтесь к болоту Рэйвендарк,
проберитесь к самому его центру и сожгите старую
заброшенную хижину.*

*Минимальные условия выполнения задания:
сжечь хижину.*

Награда: 1200 очков опыта.

– Мне больше нечего сказать – прошелестела Снекса – А теперь прощай, Росгард.

Невидимая воздушная волна уперлась мне в грудь, ноги

оторвались от пола и в следующий миг меня развернуло и мягко вынесло из шатра обратно на оживленный Плюсефонт. Ошалело встряхнув головой, я с возгласом «Погодите!» повернулся обратно к шатру и пораженно замер – синего шатра не было и в помине. Абсолютно пустая квадратная площадка, по которой ветер гонял опавшую листву. Шатер вместе с ведуньей бесследно испарился. Да что же это творится?!

Постояв с разинутым от изумления ртом, я наконец опомнился и вскинув на плечо котомку, поспешил к выходу с площади Семи Фонтанов. Нельзя терять время на ненужные вопросы. Раз шатер исчез, значит, так надо.

Первым делом надо раздобыть немного денег, чтобы экипироваться на первое время, купить пару боевых заклинаний и подняться в уровнях. Одно заклинание мне должны дать бесплатно, как только вступлю в гильдию, но идти туда сейчас я не собирался – гильдии расположены практически на противоположной стороне города, равно как и магазины. Зайду туда по возвращению из первой экспедиции за опытом и трофеями. А сейчас надо торопиться на охоту. Чем быстрее закончу со всеми делами, тем быстрее отправлюсь в долгий путь долгий путь к Мшистым Холмам.

Выросший из земли терновый куст принял в свои объятия заверещавшего поросенка, и я зло выругался, закрутив головой по сторонам. Чертова свинина! Чего разоралась?! Если его визг услышит мамаша, то придется что есть духу бро-

саться науток. Пока я оглядывался, терновый куст исчез и моб кинулся ко мне, шустро перебирая острыми копытцами. Но я этого ждал и, подгадав момент, коротко повел правой ладонью, ставя перед поросенком еще один куст. Вновь душераздирающий визг, я срываюсь с места и, в два прыжка оказавшись рядом с жертвой, наношу несколько ударов, метясь в голову. Верещание резко оборвалось, а я стал обладателем опыта, свиной кожи и двух кусков жирного мяса.

Особенно приятен опыт – еще одна такая схватка и я поднимусь на уровень, что не может не радовать. Для полного счастья мне не хватало только одного – чтобы выбранная локация была более безопасной в плане охоты.

Вспомнив свое боевое прошлое, я выбрал для охоты уютную локацию на холмистой опушке небольшого соснового бора. Место было выгодным по многим причинам. Мобы здесь были от десятого по двадцатый уровень и что самое главное – не нападали первыми. Земля покрыта волнистой травой по колено взрослому человеку, в чьей гуще нередко скрываются лекарственные растения и грибы. Живности тоже хватало – резвящиеся в траве сурки, попадались ленивые барсуки, мыши-полевки, гнезда полные крапчатых яиц и сами птицы. Чуть поодаль звонко журчал ручей с кристально чистой водой. В общем, настоящий рай для охотника. Бродящие по округи другие игроки ничем не омрачали мое настроение. Они занимались своим делом, я своим.

Вот только я точно знал, что где-то неподалеку бродит

заботливая мамаша кабаниха двадцатого уровня, которая крайне негативно относится к осмеливающимся посягнуть на ее потомство. И я ее уже видел – издалека, когда на мгновение из-за дальнего холма показался горб спины. И еще я видел, как она необычно быстро оприходовала одного из игроков. И многое узнал, понаблюдав за скоротечным боем. Бегают эта bestия крайне быстро, легко сбивает противника с ног, и обладает солидным запасом здоровья. В общем, эту свинью обижать себе дороже. Хватит с меня пока сурков и поросят. Мышами и птицам тоже доставалось от моего посоха или тернового куста. И практика и опыт.

Упрятав добычу в мешок, я огляделся в поисках следующего монстра, когда зацепил глазами движение в нескольких десятках шагов от себя. Вглядевшись, различил три высоких силуэта, зигзагамидвигающихся по высокой траве. Игроки. Полуорк, эльфийка и человек. Судя по всему, они в одной группе и действуют довольно грамотно. Вот идущий впереди полуорк наткнулся на бродящего в траве барсука и нанес короткий удар мечом. Тут же выставил перед собой щит, защищаясь от атак моба, а двое его спутников разошлись в стороны. Эльфийка одна за другой выпускает стрелы, а игрок-человек отрывисто взмахивает рукой и в моба летит метательный нож. Барсук испускает дух, а троица двигается дальше в поисках нового противника. Даже завидно. Быстро работают.

Вздыхнув, я бросил на медленно приближающихся игро-

ков последний взгляд, начал было отворачиваться, когда перед глазами полыхнуло тревожно красным:

Внимание!

Враг рядом! Персонаж: Dort Viderrr!

Одновременно с этим я заметил, как расслабленно идущий человек-игрок резко напрягся, крутнул головой по сторонам и зафиксировал взгляд на мне. По воздуху пронесся радостный вопль и Dort Viderrr бросился ко мне. А за ним кинулись его спутники. Между нами осталось примерно двадцати шагов, когда система высветила игровые ники, окрашенные в кровавый цвет. Агры! Да еще и темный джедай скормленный мною крысам.

Твою мать!

В следующее мгновение я уже во все лопатки мчался прочь, подгоняемый азартными криками загонщиков, среди которых особенно выделялся ликующий вопль Дорта Видера:

– Попался! Беги, Росгард, беги!

Не отвечая и не оборачиваясь, я буквально летел, едва касаясь травы, не забывая поглядывать на медленно желтеющий показатель усталости. Именно в нем сейчас заключалась моя главная проблема. Усталость. Я боялся выдохнуться и остановиться. В успехе погони все зависит от выносливости – чем она выше, тем большую дистанцию ты способен пробежать. Эльфийку стрелка я сразу сбросил со счетов, потому что глубоко сомневался, что она вкладывала баллы ха-

рактистик в выносливость. Скорее в ловкость и силу. Метатель ножей джедай Дорт наверняка поступил так же. Пожертвовал уровнем здоровья ради дополнительного урона. У меня выносливость немногим больше десяти, у них наверное и того меньше. На таких условиях можно и побегать. В худшем для меня случае – остановимся одновременно. А вот полуорка-танка я боялся. Танк есть танк, живая стена, принимающая на себя все удары противника, уровень здоровья для него приоритетен. Одна надежда, что игрок лишь временно исполняет роль защитника и что выносливость у него не доминирующая характеристика. Плюс бонусы от экипировки... но кто их знает эти бонусы...

Вжикнуло. Где-то слева от меня прожужжала стрела. Эльфийка чертова... Эльфийка с луком и в колышущемся на ветру ярко-бирюзовом плаще участника турнира.

Стреляет на бегу, боится, что мне удастся уйти. Правильно боится – я бежал в противоположную сторону от города, круто забирая к лесу, с каждым шагом становящимся все ближе. А перед деревьями буйно разрослись заросли высокой малины, в которых так удобно прятаться. С треском вломившись в кустарник, я пробрался поглубже в заросли и, рухнув на четвереньки, пополз вперед, одновременно круто забирая в сторону и стараясь производить как можно меньше шума. Остановился только когда увидел долгожданный сигнал системы.

Маскировка +10

Мало...

Ухватив несколько пригоршней влажной земли, я старательно обсыпал себя с ног до головы, щедро пачкая одежду и кожу, не забывая прислушиваться к стремительно приближающимся голосам.

Маскировка +5

Уже лучше... быстрее... быстрее... голоса все ближе.

Сорвав со спины мешок, оставил его на земле и, отползая на несколько шагов в сторону преследователей, забился под склонившиеся к земле стебли с ярко-красными ягодами. Прижавшись боком к земле, нагреб на себя жухлую листву и прочий попавшийся под руку растительный мусор вперемешку с почвой.

Маскировка +10

Теперь посох в сторону, сорвать с пояса кинжал и затихнуть в полной неподвижности. Готово.

Маскировка +5.

Черт, жалко одежда такая светлая! Ничего, они тоже не профессиональные следопыты с развитыми до предела соответствующими навыками. Такие же новички, как и я, вот только на моей стороне еще и игровой опыт рейнджера одиночки. Превратившись в камень, я не шевелил даже пальцем, уши старательно ловили каждый звук.

– Где он?! Куда он делся?!

– Тихо! – это голос Дорта Видера, чтоб ему – Затихните и слушайте! Ш-ш-ш...

Минуту было тихо. Слышался лишь шорох раздвигаемых ветвей. Первой не выдержала эльфийка.

– Да нет его уже здесь! Только время теряем! Дорт!

– Тише ты! – зло огрызнулся невидимый мне джедай – Здесь он, прячется гнида. Ро-о-сгард! Выходи подлый трус! Мы не будем жить мирно! Помнишь, я обещал тебе устроить ад? Так это только начало! Ари, Крон! Расходимся и медленно двигаемся прямо. Он точно где-то здесь! Заглядывайте под каждый куст!

– Я не Ари! Мое имя Ариэлла Папоротник!

– Ищите его – джедай не обратил внимания на слова эльфийки, с упоением раздавая приказы – Ари, ты налево, я прямо, а ты Крон давай по правой стороне.

– Дорт, может не стоит разделяться? – впервые открыл рот полуорк, оказавшись обладателем рычащего баса.

– Ты его что ли боишься? Забыл, как он от нас драпал?

– Не его. Дорт, мы в лесу. Кто знает, какие здесь монстры.

– Монстры здесь мы! Ищите! Я отсюда без головы этого уроды не уйду!

– Я его вспомнила! Это же он вчера выиграл турнир в Яслях! А его подружка сломала мне лук!

– Вот как? – хохотнул Дорт, шум его шагов постепенно смещался вправо от места моей лежки – Да видно никто тебя не любит, да Росгард? Будь мужиком, подай голос! Ребят! Вы главное помните про его мешок, в котором наверняка очень много вкусностей. А теперь ату его! Ату! Как заметите, сразу

кричите!

Кусты малины зашумели с утроенной силой, когда агры ринулись искать меня. А я продолжал вжиматься в землю, двигались только глаза, обшаривающие заросли. Растительная стена с треском раздалась в сторону и в поле моего зрения попала стройная фигурка эльфийки медленно продвигающейся вперед. Тоже мне дитя леса! Ломится сквозь малину как медведь! Ариэлла-Ариэлла, как-то слишком быстро сменила ты имидж со вчерашней плаксы в сегодняшнего агра. Вон как ник нездоровой краснотой полыхает. Правда оружие осталось прежним – лук с наложенной на тетиву стрелой напряженно рыскал по сторонам, нацеливаясь то на сухую корягу, то на замшелый камень, а то и просто на стебли малины. Лицо напряженное, ноги полусогнуты, двигаться старается как-то боком, по крабьи. Ишь ты... вошла в роль охотницы за головами, выпендрейница.

Нога в кожаном сапожке опустилась совсем рядом с моим лицом, но я остался неподвижным, хотя мне едва не прищемили нос. Я выжидал момента, когда остроухая наконец... едва слышный возглас сорвался с губ девушки, она заметила валяющийся на траве мешок. А теперь самое главное – зашумит ли она оповещая остальных, или же сперва решит проверить содержимое моей сумки.

Эльфийка мои надежды оправдала. Даже превзошла их, не став поднимать мешок с земли, как поступил бы я, а плюхнулась на колени, с ходу запустив загребушую ручонку в мои

вещи.

«Почему не подняла? Женский рефлекс не поднимать кажущиеся тяжелыми предметы?» – скользнула в голове мысль, пока я медленно поднимался на ноги. Сделать шаг к повернувшемуся ко мне спиной противнику я не стал. Прямо с места прыгнул, преодолевая разделяющие нас три шага, непрерывно удерживая взглядом основание шеи эльфийки. Туда-то и вошел мой кинжал, чья сила удара была сейчас множена на множество мелких, но крайне важных факторов. Удар со спины, противник не ожидающий удара, единицы моей силы и ловкости, уязвимая точка не прикрытая броней, общее количество жизней у врага...

Крит!

Вскрикнув – слишком уж натурально, меня ажно мороз по коже пробил – девушка вздрогнула и начала поворачивать голову, совершив еще одну, последнюю ошибку. Индикатор ее жизни и так моргал красным, надо было кувырнуться вперед, другой рукой тянись за исцеляющим зельем, а не тарачиться по сторонам. Удар! Опять в ту же точку, кинжал зажат в обеих руках. Все. «Мертвое» тело рухнуло на землю, еще в полете обращаясь в сгусток плотного серебристого тумана. А я кинулся следом, по локоть погружая руки в туман и отмахиваясь от выпрыгнувшего сообщения:

Достижение!

*Вы получили достижение «Закон и порядок»
первого ранга!*

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение:

+1 % урона по игрокам со статусом «преступный элемент»

+1 % защиты от атак игроков со статусом «преступный элемент»

Текущий бонус: +1 % к защите и урону при сражении с игроками со статусом «преступный элемент».

Не глядя забрать все до последнего медяка, перекинуть в собственный мешок и закинуть его на плечо.

Откуда-то слева доносится срывающийся в крик голос Дорта Видера:

– Ари убили! Крон! Ари грохнули! – плашмя рухнув на землю, я спешно пополз на голос джедая.

– Что?! – приглушенный бас полуорка доносится справа. Он далеко, не меньше десяти-пятнадцати шагов. Это хорошо.

– Ты че оглох, debil?! Грохнули ее, говорю! Ее статус на нуле! Что за хрень?

Опираясь на локти, я суетливо полз вперед, заодно слушая надрывающегося джедая. Если видит статусы – он лидер. А я думал, что группу ведет полуорк. Ошибся.

– Ты слова выбирай! Понял? Я же тебе говорил – не надо сюда лезть! Здесь мобы крутые! Уходим!

Подкрепляя слова действием, игрок врубился в заросли

малинника, торопясь уйти с этого гиблого места.

– Стой Крон! Вернись! Это не монстры, зуб даю! Он ее завалил! Он! Росгард!

«Какой же ты догадливый! Или эльфийка отписалась о причинах своей безвременной кончины?»

– Вернись, Крон!

Полуорк не отвечал, слышался лишь хруст ветвей.

– Крон! Не будь уродом! Помоги достать этого козла! Крон! Если уйдешь, то добавлю тебя в свой черный список!

– Да пошел ты! Выхожу из группы! – донесся пренебрежительный рык и полуорк окончательно ушел.

– Крон!!!

Кричи-кричи... заглушай шум моего приближения. Ты у нас любишь камнями да ножами швыряться, гаденыш, поэтому надо подобраться к тебе поближе.

– Крон!!! – мой личный враг вопил не переставая, причем, не двигаясь с места, тем самым облегчая мне задачу.

На миг остановившись, я вернул кинжал обратно на пояс и вооружился посохом. На кинжалах или световых мечах я с этим джедаем драться не собираюсь. А вот дубиной по голове, это запросто, тем более что Дорт наконец-то заткнулся и поспешно направился вслед за покинувшим его полуорком. И топал прямиком ко мне, с треском продираясь сквозь малину и делая небольшие остановки, чтобы оглядеться по сторонам. Бойтся темный джедай, бойтся. Шанс остаться незамеченным снижался к нулю, а времени сменить позицию уже

не оставалось. Беззвучно выругавшись, я вытянул из мешка плащ победителя турнира и поспешно накинул его на плечи. Лишний бонус к скорости и урону мне сейчас не помешает. Черт... еще бы браслет Грима нацепить, но он остался в личной комнате.

– 20 маскировка.

Серый плащ полетел на землю, а я выпрямился во весь рост, внезапно выскочив перед Дортом Видером, как чертик из коробочки. Пауз делать не стал и сразу врезал ему ясеневым посохом, целясь по центру лба. Вот только Дорт умудрился извернуться, удар пришелся ему по плечу. В любом случае часть здоровья ушла. Отскочивший назад противник, выставил перед собой ладони и поспешно заговорил, глотая слова:

– Погоди, Росгард! Слушай, убери палку, давай договоримся, а?

– Развей свою мысль, дьявольское отродье! – высокопарным тоном выдал я старинную мультяшную фразу, делая осторожный шаг вперед и внимательно следя за руками Дорта.

– Расходимся миром и никаких претензий – предложил Дорт и, не дожидаясь моего ответа, резко взмахнул руками, отправляя в полет сразу два метательных ножа. И попал бы, если бы не целился мне в голову. А так я просто упал на колени, и ножи безвредно свистнули высоко над головой, затерявшись среди ветвей. В центр туловища целиться надо,

придурок! Короткий удар посохом пришелся Дорту в живот, сняв еще немного жизненных пунктов. В следующий миг джедай бросился бежать... и рухнул на землю, запутавшись ногами в терновом кусте, усыпанном веселенькими белыми цветочками. Не дожидаясь пока он встанет, я сделал четыре коротких движения правой ладонью. Из земли один за другим выскочили колючие кусты, обвив своими побегами тело поверженного противника. Заорав что-то нечленораздельное Дорт безумно задергался, вырываясь из колючих объятий магического терновника и таки сумел встать на ноги. Вот только шкала его жизни уже всюю мигала красным. Еще один выросший вокруг его ног терновый куст оказался последним.

– Ты-ы-ы! Му... – яростный вопль оборвался.

Слепленная из тумана фигура рухнула на землю и неподвижно застыла.

– И я тебя тоже «му» – кивнул я, опускаясь рядом с телом и погружая руки в туман – О! Золото?!

Разбираться в добыче я не стал. Попросту запихал все подряд в свой раздувшийся мешок и поспешно заковылял прочь, плюнув на оставшиеся в зарослях метательные ножи. Пока их еще найдешь... Вес нахапанного оказался столь большим, что яркий турнирный плащ пришлось оставить на плечах. Без его бонусов на силу уволочь ставший непомерно тяжелым мешок я просто не смогу.

Где-то в часе ходьбы отсюда есть небольшая сторожевая

башня стоящая у дороги. Сама защитная постройка меня мало интересует, а вот расположившийся рядышком небольшой торговый пост очень даже пригодится. Слоняющиеся там стражники обеспечат защиту от жаждущих мести агров, пока я буду заниматься вдумчивой инвентаризацией содержимого сумки, продавать ненужное и закупаться необходимым.

Эх... жаль что полуорк ушел. Правда, можно бы и догнать – наверняка остался в той же локации и бьет сейчас сурков, но утащить на своем горбу дополнительную добычу я уже не смогу. Пусть погуляет, наберет жирку, может когда-нибудь и встретимся.

Список врагов пополнился еще двумя именами...

С грехом пополам я добрался до торгового поста – невеликого деревянного домишки с каменным фундаментом и несколькими хозяйственными пристройками. В двадцати-тридцати шагах от него высилась сторожевая башня, обеспечивающая присмотр за окрестностями. Условная зона безопасности, где можно не опасаться игроков-агров и агрессивных мобов. Потому как стражники моментом подскочат и при помощи своих алебард порубят нарушителей покоя на мелкие кусочки. Это меня полностью устраивало. И не только меня – игроков здесь было немало. Сделав круг почета вокруг здания, я насчитал их никак не меньше двух десятков. Отдыхали от ратных подвигов, избавлялись от излиш-

ков трофеев и просто трепали языками. Так в игре знакомства и заводятся. Я с неудовольствием отметил нескольких игроков выше десятого уровня. Причем один из них показался мне знакомым – кажется, пару раз пересекались в Яслях. Пока я щелкал клювом, парнишка вовсю качался и вот, пожалуйста, уже перерос меня на несколько уровней.

Еще два персонажа сидящих вместе не понравились мне сразу. Людская раса, облачены в неплохую кожаную одежду. Оба двенадцатого уровня. Похожи на воинов, не исключено и владение магией. Но напрягся я не поэтому – слишком уж цепкими были у них взгляды, переползающие с одного игрока на другого, задерживаясь на предметах экипировки и заплечных мешках. Не миновала сея участь и меня. Осмотрели, обнюхали и чуть ли не пощупали. Наверняка еще одна бригада агров, заранее присматривающихся к будущим жертвам. И с такими вот ребятками мне лучше не связываться.

Сделав зарубку в памяти, я дотащил мешок до небольшой пристройки похожей на будку и коротко переговорил с тощим и высоким парнем из «местных». Парень оказался сыном хозяина торгового поста и торчал у входа в пристройку не просто так – здесь продавались походные принадлежности, необходимые каждому путешественнику. То, что доктор прописал. Раскошелившись на пару серебряных монет, я приобрел походный котелок вместе с небольшой треногой, десяток железных прутков-шампуров и решетку, на которой

так удобно поджаривать свиные стейки. Какое счастье, что в мире Вальдиры неразборную треногу можно легко запихнуть в заплечный мешок. Находишься я в реальном мире, сейчас был бы похож на тяжело навьюченного осла.

Готовке продовольствия я собирался посвятить следующий час, пока буду разбираться с завоеванным в суровых битвах добром. Прикупив у словоохотливого продавца еще и охапку дров, я волоком дотащил мешок до ближайшего кострища, где и плюхнулся на землю с невероятным облегчением.

Вскоре нанизанное на шампуры мясо аппетитно шкворчало над огнем, а я деловито копался в сумке, отделяя зерна от плевел и избегая доставать какие-либо вещи наружу. Слишком много любопытных глаз вокруг. Сначала подсчитал наличность. Я оказался владельцем двух золотых, семнадцати серебряных и двадцати семи медных монет. Живущий внутри меня хомяк радостно не запрыгал, но его обиженная на весь мир мордочка заметно подобрела.

Свинина покрылась румяной корочкой и меня обрадовали следующим достижением:

Вы получили достижение «Кашевар» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение: +1 % к скорости приготовления простых блюд.

Текущий бонус: +1 %

Лишь хмыкнув, я убрал готовое мясо в мешок и нанизал на шампуры следующую порцию. Жареное мясо очень неплохо и достаточно быстро восстанавливает уровень жизни. Дешево и сердито. Сегодняшний остаток дня и часть ночи я собирался посвятить уничтожению местной фауны и подобная «аптечка» никак не повредит. Надо срочно расти в уровнях.

К моему глубочайшему сожалению, в вещичках убиенных агров не нашлось ничего уникального. С Дорта Видера я получил россыпь из восьми метательных ножей, один довольно потрепанный кинжал, полотняную одежду и обычную обувь наподобие башмаков. Ах да – еще обнаружилась куча обычных камней, которые я мгновенно выбросил куда подальше. Продать обычные камни торговцу невозможно. Зря только их пер на свое горбу. Остальные трофеи из его мешка оказались стандартным набором: шкуры, мясо и барсучьи когти.

Ариэлла Папоротник порадовала меня примерно тем же перечнем. Обычная экипировка начальных уровней, разве что вместо метательных ножей имелся охотничий лук с солидным запасом стрел. А вот найти в ее вещах целых три исцеляющих зелья я никак не ожидал. Причем зелья хранились в специальных кармашках на неплохом тканевом поясе с бонусом на ловкость. Все бы хорошо, но пояс был веселенького салатового цвета с кучей вышитых пурпурных сердечек. Взвесив все за и против, пояс одевать я не стал. Засмеют. То-

же на продажу. Большую часть веса захваченных мною вещей составили трофеи с мобов, но это только радовало – продать можно прямо здесь, тем самым заметно облегчив свой рюкзак.

Так я и сидел около костерка, изредка подбрасывая в него дровишки и переворачивая нанизанное на шампуры мясо. Причем сидел с донельзя ленивым видом, чтобы у всех содалось впечатление, что я никуда не тороплюсь и задержусь здесь очень и очень надолго. Когда количество приготовленных мясных порций перевалило за тридцать, то я стал обладателем достижения «Кашевар» второго ранга.

Вы получили достижение «Кашевар» второго ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение: +1 % к скорости приготовления простых блюд.

Текущий бонус: +2 %

Жареного мяса теперь у меня было более чем достаточно, но я не останавливался, пока не приготовил все мясо до последнего кусочка. На достижение плевать, а вот на разницу между продажей сырого и приготовленного мяса я плевать не собирался. Сырая свинина уходит за два медяка, а жареная стоит на один больше. Чистая прибыль!

Закончив с делами по хозяйству, я быстро собрался и пошел к гостеприимно распахнутой двери торгового поста. Как

раз самый удачный момент: распродавшиеся и отдохнувшие игроки постепенно расходились, исчезли и два подозрительных типа, по-видимому, увязавшись вслед за облюбованной жертвой. Тем лучше для меня.

Дюжий бородатый мужик даже глазом не моргнул, когда я вывалил на его прилавок целую гору барахла. Сохраняя невозмутимый вид, он мгновенно рассортировал все вещи, раскидал их по разным углам и высыпал передо мной серебряно-медную кучку монет. Еще плюс девятнадцать серебряных монет и четырнадцать медяков радостно ссыпались в мой мешок. А я остался абсолютно безоружным. Потому как все свое оружие тоже отправил на продажу. В инвентаре остались походные принадлежности, зелья исцеления, десяток порций жареной свинины и турнирный плащ победителя.

Торговец сохранял молчание, явно не желая вступать в разговор, но я по этому поводу не переживал. Прошвырнувшись вдоль стен, я быстро выбрал необходимый мне минимум. Неплохой кинжал из бронзы, превосходящий мой старый по урону и прочности. Кедровый дорожный посох с тоже более внушительными характеристиками урона и прочности. Одежду пока оставил прежнюю, но прикупил кожаную жилетку с бонусом защиты «+4», которую можно было одевать прямо поверх рубахи. Туда же отправилась странной формы кожаная шапка, дающая по единице к интеллекту и защите. Больше ничего достойного внимания в торго-

вом посту не нашлось. За выбранный ассортимент товаров пришлось расстаться с цельным золотым и двенадцатью серебряными монетами. Так что я остался в минусе после торговых сделок, но ничуть не переживал по этому поводу.

Львиную долю стоимости составила кожаная жилетка, а она того стоила. Хотя бы из-за высокого воротника закрывающего мою голую шею. Плюс нашитые спереди шесть маленьких кармашков, куда я мгновенно рассовал свои исцеляющие зелья и запихнул пару порций шашлыка. Да... аппетитно выглядевшие куски жареной свинины я запихнул в нагрудные карманы. Веселый абсурд, но на то она и игра. Зато исцеляющее мясо всегда под рукой.

Кинжал повис на моем стареньком поясе, посох и мешок отправились за спину. Поглядев в имеющееся здесь зеркало, я остался доволен. Вид уже не настолько нелепый. Особенно благодаря тому факту, что я избавился от широкополой соломенной шляпы. Темно-коричневая безрукавка прикрывала светлую рубаху, на голове коническая кожаная шапочка, благодаря которой мой запас маны вырос на пять пунктов. От прибавления еще одного бала интеллекта я себя шибко умным не почувствовал, но урон от тернового куста немного вырос. Все, я экипирован и я налегке. Можно отправляться на охоту.

Задержавшись у выхода, я взглянул в непроницаемое лицо бородача и спросил:

– Любезный, а вы что-нибудь знаете о серебряной легенде

или Грима Безутешном? Пусть даже слухи или...

– Первый раз слышу – равнодушно ответил «местный» и на этом наш короткий разговор благополучно закончился.

Перед тем как окончательно покинуть торговый пост, я обошел главную постройку по кругу и уперся в небольшую конюшню, около которой маялся от безделья еще один «местный». Сюда я наведалься не просто так: хотелось проверить свою «репутацию». Просто так лошадку не доверят. В успехе дела я сильно сомневался, но попытка не пытка. Хотя бы узнаю, что к чему.

– День добрый – первым поздоровался я.

– И вам того же – степенно ответил нестарый еще мужчина, оглаживая козлиную бородку.

У них мода такая что ли? У всех работающих здесь какая-нибудь растительность на лице. Совсем еще молодой парень, что продал мне шампуры, и тот с жидкой щетиной на щеках. Семейная традиция?

– Хочу поинтересоваться, сколько будет стоить арендовать одну из ваших лошадок.

– Цены божеские. За лошадку меньше чем два золотых не спросим. За осла одного золотого хватит. За день. Вот только тебе мил человек кто животину доверит-то? Мы тебя знать не знаем, ведать не ведаем. Так что не обессудь.

– А? Что так?

– Что «А?» – явно удивился конюший – Первый раз тебя вижу. Ничего и не слышал о тебе. Может, ты лошадку возь-

мешь, да и пропадешь с концами. Много вас таких... ты уж не обижайся. С меня ведь спросят, случись, что не так.

– И что прямо никак? А если купить?

– Не продается – с достоинством ответил мужик – Только сдаем. В хорошие и надежные руки. Ну или ежели залог оставишь равноценный. За осла – двадцать золотых. За лошадку не меньше сорока. Вот тогда бери и отправляйся куда глаза глядят.

– Ага – кивнул я и, прижав к груди ладони, добавил – Благодарю за разъяснения, добрый человек.

Развернувшись, я потопал прочь от торгового поста, держа курс на виднеющуюся впереди темную кромку леса, попутно составляя план на сегодняшний день. Подняться на несколько уровней, развить владение природной магией и посохом до пятерки, чтобы суметь получить полагающиеся за это умения. Подкопить еще денег и прикупить пару заклинаний. Вступить в профильные мне гильдии... планов как у Наполеона, а вот реализовать их та еще задачка. Время то поджимает.

А если учесть что путь до Мшистых Холмов ой как не близок, мне еще надо придумать, как добыть себе достаточно быстрое средство передвижения.

Глава десятая. Цеховые гильдии. Темная половина Грима Безутешного. Полцарства за коня! Прощай Альгора!

Сидя на каменном парапете моста, я любовался закатом и подводил итоги.

Стоящий неподалеку стражник недовольно на меня косился, но ничего не говорил, а мне на его мнение было плевать. Хотя сел я сюда именно из-за него. Теперь если меня попробуют обокрасть, то бдительный служака куда быстрее меня заметит преступную деятельность и пресечет ее в зародыше. Нет, мастера вора-игрока он конечно прохлопает, но я больше опасался воришек новичков, практикующихся на игроках маленького уровня. А мастер вор на меня внимания не обратит, ему подавай «птичек» пожирнее, чем игрок с жалким тринадцатым уровнем, не обладающим ничем ценным.

Да, ценой упорного и беспрестанного шестичасового беганья я вырос на пять уровней. Особо радоваться было нечему – как и говорил всезнающий Гоша, быстро дорасти до двадцатого-двадцать пятого уровня абсолютно не трудно. Проблемы начинаются позднее, ибо мобы перестают быть

тупыми как валенки. У них резко возрастает уровень жизни, начинает работать соображалка, активизируются защиты от некоторых типов урона и включается инстинкт самосохранения.

Те же сурки, поросята и барсуки которых я сегодня бил – у них стандартное поведение. Опасны они только для совсем уж тупых игроков. Эти mobs не набрасываются на тебя всей толпой, не используют боевых умений, и признают лишь одну тактику – атака в лоб до последней капли крови.

А вот если взять за пример того же Грейвера, что недавно навестил Альгору, то эту тварь очень нелегко убить в одиночку. Он хитрый. Подкрасться старается незаметно, прикрываясь своей смертоносной черной аурой. Если почувствует, что враг слишком силен, то мгновенно обращается в бегство. Про чудовищную силу его ударов и вспоминать не хочется. Нет, на Грейвера мне конечно еще очень и очень долго не замахнуться, но тот же волк, которого я видел сегодня на краю леса уже смертельно опасен для меня. Зубастая и увертливая зверюга двадцать четвертого уровня просто создана для убийства мелких игроков. Невероятно быстрая – от нее не убежать если, конечно, ты Форрест Гамп, достаточно живучая и с серьезным уроном. И это еще цветочки...

Именно поэтому Гоша и предлагал мне отправиться в клановую локацию, где в случае чего всегда можно получить исцеление и усиливающие заклинания. Но мне этот вариант не подходил абсолютно. Надо собирать информацию о серебря-

ной легенде.

Вздохнув, я вывел на экран окно характеристик и, глядя на информацию, серьезно задумался. Куда распределять свободные баллы?

Базовые характеристики персонажа:

Сила – 14

Интеллект – 18

Ловкость – 11

Выносливость – 12

Мудрость – 1

Доступных для распределения баллов: 25

Во время продолжительно охоты я не стал разбрасывать баллы по характеристикам, желая сделать это крайне вдумчиво и в спокойно обстановке. Плюс, за усердный и беспрестанный труд получил повышение силы, выносливости и интеллекта на единицу. Обращение с оружием дробящего типа и обращение с природной магией выросли до пяти. Собственно, едва я добился повышения в обращении с природной магией, то сразу же направился в город.

Теперь, я могу смело зайти в воинскую и магическую гильдии и получить там начальные боевые умения. Выбирать надо предельно осторожно, соответственно стилю своей игры. Грубо говоря – умения должны помогать, а не мешать. Тем более в моем случае. Я игрок одиночка и в Вальдире это не достоинство, а недостаток. Потому как если результат окажется ошибочным, меня ждут очень и очень большие

проблемы в боевых столкновениях.

Почесав в затылке, я так и не решился распределить двадцать пять свободных поинтов, предпочтя сначала наведать в гильдию магов, благо собственно перед ней я и сидел. Сначала выберу одно из предлагаемых бесплатно заклинаний, а заодно и посмотрю, что за умения они могут предложить за поднятое до пятерки владение магией.

Территория гильдии магов начиналась от широко распахнутых узорчатых ворот высотой в два человеческих роста. За ними расстился ухоженный парк с многочисленными фонтанами, скамейками и разбегающимися во все стороны тропинками. Но я пошел прямо, придерживаясь многоцветной и прямой, как стрела дорожки, ведущей прямо к главному входу громадного и несколько мрачного здания построенного из темного камня.

Пройтись величественным и неспешным шагом будущего боевого мага не удалось – во все стороны сновали игроки и «местные», торопливо переставляя ноги и практически не глядя перед собой. Прямо таки рассеянные мудрецы, размышляющие о суетности мира и не смотрящие под ноги. Чтобы избежать столкновений пришлось маневрировать. До главных дверей я добирался крутыми зигзагами, похожими на росчерки кардиограммы. Но все-таки добрался.

Пройдя сквозь двери, размерами ничуть не уступающими воротам, что я недавно миновал, оказался в главном холле,

где меня уже встречал облаченный в роскошную пурпурную мантию седобородый муж с кустистыми бровями и пронзительным взглядом темно-янтарных глаз. Взглядом устремленным прямо на меня, между прочим, и не обращающим внимания на остальных посетителей. Не игрок – «местный».

Величественный дед стоял прямо у меня на пути и я не став пытаться протиснуться мимо, подобно остальным, встал перед ним и почтительно поклонился, краем глаза уловив, что некоторые игроки смотрят на старца с явным изумлением.

То-то и оно... бывал я уже в гильдии магов, когда получал Крашшотом умение в награду за поднятое до пятерки владение целительной магией. И тогда стоящего перед дверью дедка в пурпурной мантии однозначно не было. И вообще в прошлый раз никто на меня особого внимания не обращал.

– Я ждал тебя, Росгард – прогрохотал старец, вперив мне в переносицу тяжелый взгляд – Но вижу, ты не особо торопишься! Следуй за мной!

– Э-э... ждали? – выдавил я, глядя в спину удаляющегося мага.

Ответа не последовало, зато в спину уперлась невидимая стена, ноги оторвало от земли и меня поволокло вслед за старцем куда-то в боковые темные коридоры, под перекрестьем изумленных взглядов присутствующих здесь игроков и «местных».

– Дедушка мой – криво улыбнувшись, брякнул я во время

невольню полета – Давно не приходил, вот и сердится.

Уровень изумления в обращенных на меня взглядах резко вырос и, прокляв свой дурацкий язык, я развел руками и собрался было сказать «шутка», но тут старец круто свернул в неприметную дверь и меня с глухим стуком приложило о косяк. Не вписался в поворот так сказать. Воздушная волна напряглась и впихнула меня внутрь, дверь с грохотом захлопнулась за спиной, отрезая нас ото всех любопытствующих.

– Садись! – велел старец и меня затолкнуло в мягкое кожаное кресло – Пей!

В мою ладонь влип выточенный из прозрачного янтаря кубок с красным вином. Не дожидаясь пока дедуля огорчится что я не желаю отведать предложенного угощения, я поспешно отпил вина, одновременно оглядываясь по сторонам. Совсем небольшая квадратная комната, стены украшены картинами и гобеленами, единственное окно закрыто толстыми бархатными шторами.

– Я архимаг Тарниус, левая рука главы гильдии магов – прогрохотал дед, опускаясь в кресло напротив.

– Приятно познакомиться, господин Тарниус – широко улыбнулся я, пытаюсь рассмотреть, есть ли в окне решетка. Вроде нет.

– Совсем еще мальчишка... – задумчиво пробормотал Тарниус, взглядыываясь в меня – Но столько всего скрывает в себе юное на первый взгляд лицо. Надо же... передо мной

сидит воспетый в легендах Навигатор, а выглядит он как чумазый бродяга в лохмотьях.

Судорожно закашлявшись, я выронил кубок, но драгоценная вещица не достигла пола, мягко зависнув в воздухе. Даже вино не расплескалось. Вновь взмыв вверх, кубок по плавной дуге вернулся в мою заостренную ладонь.

– А кто еще знает, почтенный Тарниус? – сдавленно выдавил я.

– Никто кроме меня. Успокойся, Росгард, нам нет дела до этой твоей тайны. Я не люблю тратить драгоценное время зря и сразу перейду к сути. Ты разговаривал с Гримом Безутешным и получил от него браслет Душа Серебряного Волка. Получил часть его легендарного доспеха.

– Вы и это знаете? – выпучил я глаза.

– Да. И именно поэтому ты здесь. Чтобы я мог предостеречь тебя о нависающей над тобой опасности, кое-что рассказать и кое о чем попросить. Начну с предостережения.

Сердце екнуло и забилось чуть чаще. Неужели я сейчас узнаю что-то еще о «серебряной легенде»?

– Слушай внимательно, Росгард! – приказал старец и превратился в само внимание – Грим уже не единожды вручал подарки отважным воинам. Но одарял он только тех, кто своими поступками зацепил его мятущуюся душу, затронул в ней какие-то струны. И так много лет подряд. И вот ведь странность какая – каждый раз, в качестве подарка Грим вручал ни что иное, как браслет-наручи на правую руку с при-

мечательным и уже знакомым тебе названием.

– А?

– Внимай! Отважные герои благодарили доброго Грима и отправлялись на свершение очередных подвигов во имя любимой дамы, правосудия или просто за наживой. И... исчезали. Исчезали навсегда. Спустя время Грим вновь появлялся в городах, встречался с очередным героем и вручал ему все тот же, уже однажды подаренный браслет. Ты меня понимаешь, Росгард?

– Э-э... я понял ваш намек...

– Намек?! Я не намекаю, юноша! Говорю напрямую! Слушай дальше. Некоторых из пропавших героев и их спутников потом находили. Либо в глухих лесах, либо среди мрачных гор или на широких равнинах. Только находили не целиком. А лишь разрозненные куски тел, со следами чудовищных клыков. Повсюду серая волчья шерсть, среди которой попадались клочки седой, почти серебристой шерсти. Шерсти гигантского волка. Нашлись и уцелевшие чудом свидетели, видевшие, как чудовищных размеров волк являлся посреди ночи и устраивал кровавое побоище. Иногда вместе с ним приходила и огромная волчья стая, слепо подчиняющаяся своему серебряному вожаку. После бойни проходило совсем немного времени и... надо продолжать?

– И Грим вновь появлялся среди людей и находил нового отважного... придурка, которому вручал браслет – медленно произнес я, чувствуя как по спине пробежал ледяной хо-

лодок.

– Причем появлялся только в те дни, когда на небе не стояла полная луна – добавил Тарниус – Грим Безутешный никто иной как чудовищной силы...

– Оборотень – выдохнул я, закончив недосказанную фразу мага – Грим Безутешный самый настоящий оборотень, охотящийся на тех, кого сам же и выделил среди прочих, наградив подарком... мама... Но почему вы не убили его?

– Пытались – глухо ответил Тарниус – Но это не просто. Очень не просто. Грим может мгновенно исчезать, как только почувствует грозящую ему опасность. Его не вызвать на бой из-за принесенной им однажды клятвы. Он никогда не сражается в человеческом обличье. Только когда накидывает на себя личину оборотня. А выследить неуловимого зверя среди бескрайних лесов и равнин Вальдиры почти невозможно. Пытались отправлять с отмеченными Гримом героями отряд боевых магов и воинов... но оборотень так и не появился, хотя постоянно ощущалось его присутствие. А затем, когда отряд остановился в одном из постоянных дворов, оборотень незаметно пробрался в комнату, где почивала жертва и, порвав его в клочья удалился, не забыв прихватить с собой браслет. Мы пробовали забрать браслет, спрятать его в надежном хранилище... не пролежав там и пяти ночей, браслет бесследно исчез. И мы до сих пор не знаем, как Грим сумел это сделать. Единственная догадка – загадочная магия. Но для тебя это все неважно. Сам понимаешь...

– Та-а-ак... – протянул я – И это значит...

– Что на тебя устроил охоту серебряный оборотень. И он не успокоится, пока не прикончит тебя или же не падет от твоей руки.

В повисшей тишине, я лихорадочно обдумывал полученную информацию и вспоминал все прочитанные темы игрового форума. Про нападения на игроков серебряного волка не было ни слова. Ни одной темы. А когда Грим вручил мне браслет и дал задание найти остальные части доспеха, в шапке заголовка была недвусмысленная пометка «уникальное». И это могло означать только одно... надо проверить...

– Уважаемый Тарниус, скажите, а Грим давал браслет такому как я... ну...

– Чужеземцу? – понятиливо кивнул старый маг, одним словом обозначив всех игроков – Нет, никогда. Ты первый, кому так... м-м-м... посчастливилось. Мы знаем, что многие из пришедших в наш мир чужеземцев впоследствии становились могущественными воинами или магами, которым вполне под силу вступить в бой с серебряным оборотнем и прикончить его. Мы знаем, что даже смерть вам не помеха в достижении цели. Я верю, что однажды ты станешь достаточно сильным, чтобы встретиться с оборотнем в открытом бою! И вот тебе мое предложение, чужеземец Росгард – убей Грима Серебряного Оборотня! Берешься ли ты за это смертельно опасное поручение? Если справишься – в награду выберешь любой предмет из сапфирового хранилища гильдии магов и

довольно значительную сумму.

– Берусь! – не раздумывая ни мгновения, выпалил я.

Внимание! Уникальное задание!

Вы получили задание «Звериный оскал Грима Безутешного!»

Выследить и убить Серебряного Оборотня Грима.

Минимальные условия выполнения задания: убить оборотня.

Награда: Любой предмет на выбор из сапфирового хранилища гильдии магов. Пятьсот золотых монет.

Я получил еще одно уникальное задание!

Правда выбора у меня особого не было – Грим так и так уже устроил на меня охоту. Вручил черную метку и сейчас готовится к нападению. А я придурок конченный не обратил внимания на слова Киры – что Грим Безутешный никогда не посещает Ясли во время полнолуния. Но кто мог знать, что все так запутанно?

– Да будет так! – торжественно кивнул старец – Слово сказано!

– Слово сказано – подтвердил я – Великий Тарниус! Возложенное вами на меня задание крайне сложное. А я лишь в начале своего пути. Нельзя ли получить часть денежной суммы прямо сейчас? Не ради корысти! Мне понадобятся деньги на приобретение экипировки, быстрого коня, магии

и прочего, чтобы суметь противопоставить оборотню, что-либо более существенное, чем имеющийся у меня кедровый посох. Все стоит денег. Если же я не сумею найти Грима, то даю слово вернуть все до последнего золотого.

– В твоих словах есть зерна истины – после короткого раздумья объявил маг, и мое сердце радостно забилося – Прямо сейчас ты получишь сорок золотых монет и одну из гильдейских лошадей во временное пользование. И мой тебе совет. Я вижу, что сейчас ты очень слаб и не готов сразиться с оборотнем. Поэтому если в одну полнолунную ночь ты заметишь серебристого волка – убегай что есть духу! Пришпорь коня и мчись к ближайшему месту, где тебе смогут помочь отбиться от чудовища! Желает ли ты спросить что-то еще?

– Да. Браслет. Если браслет не со мной, нападет ли оборотень?

– Нападет! – уверенно ответил маг – Мы думаем, что Грим не лишен благородства и вручает браслет будущему противнику, чтобы хоть немного уравнять силы. Его браслет обладает мощью, думаю, ты уже знаешь это. Поэтому одень браслет и не снимай. Он даст тебе немного больше шансов уцелеть. Что-либо еще?

«Ага... а если меня убьет другой игрок, то заполучит легендарный предмет себе... та еще радость».

– Зачем Грим нападает? Ведь он благородный герой, не сумевший защитить свою боевую подругу и любовь от смерти. И потому поклялся не братья больше за оружие.

– Не сумел защитить, это верно – мрачно произнес Тарниус – Вот только не от врагов, а от самого себя! От своей звериной натуры! В тот день на утесе Рока Мирта Разящий Клинок сражалась с обернувшимся в безумного зверя Гримом Серебряный Молот! И пала от его клыков! А Грим... он сошел с ума, когда осознал что сотворил. Однажды я встретил Грима – посреди белого дня, на городской улице – и попытался поговорить с ним. Беседа удалась. Мы говорили стоя лицом к лицу почти десять минут. А затем он растаял в воздухе. И я понял одну страшную истину. Грим сам уверовал, что Мирта пала от рук подлых врагов, а он просто не сумел защитить ее. Когда я упомянул о павших от его обгаренных невинной кровью рук жертвах, он просто меня не понял. Его душа расщепилась...

Грим Безутешный не только оборотень... он, похоже, еще и шизофреник... сумасшедший оборотень, живущий в мире грез и фантазий.

– Последний вопрос если можно – заторопился я – Знаете ли вы, где могут находиться другие части легендарного доспеха Грима? Браслет у меня, а вот остальное...

– Нет, не знаю – с сожалением качнул головой старец – Хотя... во время той памятной беседы с Гримом, я видел у него на шее толстую серебряную цепь с медальоном изображающим оскаленную волчью морду. И я почувствовал исходящую от медальона силу. Но чтобы быть уверенным в этом, тебе надо сразить Грима и снять цепь с его шеи. Возьми это

золото и трать его с умом.

По воздуху ко мне в руки приплыл небольшой, но крайне увесистый мешочек.

– Конюший с лошадю будет ждать тебя гильдейских врат. Помни – берегись встреч с оборотнем, пока не наберешься достаточно сил. Всегда оглядывайся по сторонам. И внимательно следи за лунным циклом – опасность угрожает тебе только во время полнолуния. Я буду ждать от тебя радостных вестей, юный герой... и голову серебряного волка в качестве доказательства. Впрочем, голова Грима тоже подойдет. Прощай, пусть благословение богов пребудет с тобой в этой нелегкой миссии.

Стоящее подо мной кресло резко сложило ножки, и я повис в воздухе. Упругий порыв воздуха вынес меня из комнаты через распахнувшуюся дверь, пронес через коридор и выпустил из своих объятий у огромных дверей гильдии. Оставил меня в том же месте где и взял.

Не став задерживаться посреди холла, я поспешно затрусил вперед, к месту, где холл резко расширялся в стороны и заканчивался у высокой, нейтрально серой стены, с многочисленными разноцветными арками входом. Сейчас меня интересовала самая крайняя из них, выполненная из зеленого камня и обвитая по краям пышными виноградными лозами и налитыми соком грозьями. В арку я нырнул одновременно с худенькой светловолосой девушкой семнадцатого уровня, но внутрь прошел в гордом одиночестве, оказав-

шись стоящим у широкого стола, за которым сидел невзрачный старикашка в зеленой мантии, ни в какое сравнение не идущий с величественным старцем Тарниусом встретившим меня у входа в гильдию. Как говорится – небо и земля.

– Приветствую тебя, юноша – проскрипел старик, вздрившись на меня блеклыми равнодушными глазками – Что привело тебя сюда?

– Желание вступить в Гильдию магов на факультет природной магии – смиренно ответил я – Всю жизнь я мечтал приобщиться к тайн...

– Понимаю – небрежно оборвал меня маг и повел рукой над столом. Лежащий перед ним толстенный фолиант с шелестом страниц открылся на чистом листе – Похвальное и мудрое решение.

Все верно. Сюсюкаться со мной не будут до тех пор, пока я как минимум не достигну определенных успехов в данном классе магии. Уровень теплоты и уважения в отношении повышается соразмерно достигнутому прогрессу.

– Прикоснись к краю листа – ворчливо велел старик.

Наклонившись, я осторожно коснулся пальцем девственно чистого листа и не успел отнять руку, как по бумаге побежали рунические символы в которых я не понимал ничего. Бесмысленные закорючки. А вот сидящий передо мной маг читал их похоже с небрежной легкостью.

– Хм... Вижу, что ты проявил похвальное усердие – голос мага явственно потеплел на пару градусов, когда он ото-

рвался от рун и вновь поднял взгляд на меня – Это не может не радовать. Неплохое обращение с природной магией, активное использование заклинания «терновый куст»... столь необычный выбор... Bravo, юноша! Большинство приходит сюда абсолютными неучами и когда они касаются листа в этой книге, то на бумаге не появляется ничего кроме их имени... жалкое зрелище. С удовольствием приношу свои поздравления. Отныне ты являешься студентом на факультете природной магии. Хм... ты приобрел заклинание у одного из местных торговцев?

– Ага, точно так, уважаемый – поспешно кивнул я. Даже врать не пришлось. Хотя, старик, похоже, спрашивал из чистого любопытства. Скучно ему, вот и интересуется. В мире Вальдиры на магические свитки можно наткнуться где угодно: в сундуках с сокровищами, снять с тела игрока или «местного», в древних руинах и даже у бродячих торговцев. И это далеко не весь перечень.

– Твое владение этим заклинанием давно достигло нужных высот. Ты можешь смело претендовать на второй ранг «терновая преграда». Желаешь поднять ранг заклинания? Это будет стоить тебе ровно пять золотых монет.

– Несомненно, уважаемый – ответил я.

Молча кивнув, старик вооружился пышным изумрудным пером и черкнул пару коротких строк на моей странице в волшебном фолианте. Чуть помедлил, созерцая итог своей работы и добавил:

– Владение природной магией тоже поднялось достаточно, чтобы ты без затруднений мог прямо сейчас усвоить некоторые полезные умения. Но тебе придется выбрать одно из двух. Либо «Понимание природы» первого ранга, что позволит тебе тратить меньше энергии на сотворение природной магии, либо на «Мощь природы» что позволит тебе немного увеличить силу и продолжительность своих заклинаний. Выбирай с умом, юноша.

– Простите, а «понимание природы» позволит мне сократить траты энергии только при использовании природной магии или всех остальных тоже?

– Только заклинаний природной магии – коротко ответил старый маг и я приуныл.

Номер не удался. А я так рассчитывал, что сумею уменьшить чудовищное количество требуемых пунктов маны для использования заклинания «развеять магический покров»... эх!

– Тогда второе, «Мощь природы».

– Хорошо – еще один короткий росчерк пера, на странице добавилась строчка рун – Как каждый новый студент ты имеешь право выбрать одно бесплатное заклинание из трех доступных. «Терновый куст», что у тебя уже есть, «Призыв ужа», что позволит тебе на время призвать себе на помощь крохотного ужа и «Радужный сполох» что может указать тебе, где произрастают редкие травы и в какой стороне находится ближайший источник или водоем с пригодной для пи-

тья водой. Выбирай с умом.

– М-м-м... «Призвание ужа».

– Хм... готово, а теперь прошу заплатить – в мою сторону требовательно вытянулась сухая ладонь – Заклинание бесплатно, пять золотых за повышение ранга заклинания и пять золотых за обучение умению «Мощь природы». Итого десять ровно, юноша.

– Вот, пожалуйста – я торопливо протянул десять увесистых золотых кругляшей.

– Прикоснись к краю листа еще раз – велел старик.

Пальцы касаются бумажного листа, легкая изумрудная вспышка и перед глазами высветилось огромное количество информации:

Вы успешно изучили умение «мощь природы» первого ранга.

Урон от заклинаний природной магии повышен на 3 %

Продолжительность заклинаний природной магии повышена на 3 %

Достижение!

Вы получили достижение «Природный маг» второго ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение: +0.3 % к силе и продолжительности действия заклинаний данного

класса.

Текущий бонус: +0.4 %

Вы успешно изучили заклинание класса первого ранга «призыв ужа»!

Перечень рангов заклинания:

Заклинание «призыв ужа», «призыв полоза», «призыв лесной гадюки», «призыв питона», «призыв анаконды».

Тип: природная магия...

Фух...

Избавившись от сообщений, я коротко поклонился:

– Благодарю за науку, учитель.

– Всегда приятно встретить не только старательного, но и вежливого ученика – усмехнулся маг, закрывая фолиант – Надеюсь, мы скоро встретимся еще раз, когда ты поднимешься еще на одну ступень.

– До свидания – попрощался я и, отдуваясь, вывалился в гигантский холл гильдии магов.

Осталось выполнить еще два пункта составленной мною программы – посетить факультет стихийных магов и факультет магов целителей. По пути обдумал все свои приобретения и в целом остался доволен. Умение «мощь природы» нарастит урон и продолжительность заклинаний, «терновый куст» модернизировался до «преграды», что в теории должна действовать еще лучше. «Призыв ужа» я выбрал как лучший из предоставленных вариантов. Помимо того, что

змея будет атаковать врага вместе со мной, а противник будет отвлекаться на него, есть еще и психологический аспект: многие игроки принесли в Вальдиру свои фобии и страхи. Кто-то до жути боится омерзительных пауков, кто-то ненавидит склизких жаб. Некоторые не переносят высоту, теряются при виде бушующего огня или непроглядной темноты. А кто-то боится змей...

Вход на факультет стихийной магии находился аккурат между непроглядной черной аркой некромантии и ослепительно белой аркой целительства. По размерам комната стихийной магии ничем не отличалась от предыдущей, разве что была выдержана в других цветовых тонах, причем преобладал красный.

Коротко поприветствовав чернобородого мага, я сходу попросил зачислить меня на факультет. Процедура с касанием листа повторилась, но на этот раз на бумаге появилась лишь одна скупая строчка. Наверняка только мое имя, в лучшем случае еще и дата. Никаких умений мне не предложили, зато дали на выбор сразу четыре заклинания первого ранга. «Магический камень», «Пылающий уголек», «Ледяная игла» и «Воздушная длань». Весь стандартный набор четырех основных элементов. Чутьочку подумав, я сделал выбор в пользу «Ледяной иглы». На первое время хватит, а потом можно приобрести и весь комплект. У каждого монстра свои бонусы к защите от стихий и владеть всем спектром магии просто необходимо. Плюс на стихийные заклинания влияет

тип местности. Приобрел бы магию прямо сейчас, но бесплатно заклинания больше не давали. Пришлось отдать пять золотых, после чего я поблагодарил учителя и покинул помещение к его нескрываемому облегчению.

Достижение!

Вы получили достижение «Стихийный маг» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение: +0.1 % к силе и продолжительности действия заклинаний данного класса.

Текущий бонус: +0.1 %

Долго ходить до следующего факультета не пришлось – свернув направо, я сразу же нырнул в белую арку целительства, где повторил процедуру вступления и, пожертвовав десятью золотыми, приобрел «Малое исцеление» и «Малое очищение».

Достижение!

Вы получили достижение «Маг целитель» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение: +0.1 % к силе и продолжительности действия заклинаний данного класса.

Текущий бонус: +0.1 %

Все. Не отказался бы и от «малого благословения» но это уже относится к божественной магии. И там слишком много понатыкано ограничений на успешное использование и дальнейший прогресс.

Не зря паладинами и священниками становятся только самые честнейшие и принципиальные игроки. Моральные устои должны быть на высоте. Обобрал труп игрока или «местного», тут же бац и в следующий раз благословение не скастовалось. Убил мирного игрока – и одно из заклинаний понизилось в ранге или вовсе исчезло из магической книги. Есть правда еще «темное благословение», но это уже даже для меня слишком...

Как бы то ни было, я теперь являлся студентом сразу трех магических факультетов: природного, целительного и стихийного. Пользы от этого зачисления не было никакой, кроме чисто материальной – те же заклинания в обычной магической лавке, стоили бы на несколько золотых монет дороже.

Закончив со всеми делами, я бодрой трусцой направился к выходу из гильдии магов. Уже изрядно потемнело, но до окончательного наступления темноты оставалось еще около часа. Как раз успеваю навестить гильдию воинов и получить честно заработанное боевое умение за владение оружием дробящего типа.

Сюрприз ожидал меня на улице – у гостеприимно распахнутых ворот гильдии стоял аккуратно одетый конюший, держав в поводу гнедую лошадку и терпеливо дожидаясь меня.

Скользнув по мне ленивым взглядом, он коротко буркнул «держи», вручил мне поводья и, повернувшись спиной, удалился. Не успел я взглянуть на доверенную мне животину, как меня мягко, но настойчиво похлопали по плечу.

Обернувшись, я узрел мрачно выглядевшего городского стражника.

– Лошадь твоя? – поинтересовался страж порядка.

– Нет – настороженно отозвался я – На время дали.

– Но на твоём попечении, да? – не отставал стражник, нервно дергая щекой.

– На моем – был вынужден согласиться я.

– Тогда с тебя один золотой и две серебряные монеты.

– За что?!

– Каждый приезжий в наш город должен платить пошлину на проводимых в городскую черту верховых и прочих животных. Потому как они улицы пачкают. А на этой улице им и вовсе появляться нельзя! Ну да на первый раз прощаю – пояснил стражник – Пошлина две серебрушки. Ты пошлину платил? Не платил. А если не заплатил и попался на этом деле, то штраф один золотой! Плати!

– Уважаемый! – завопил я, на всякий случай, оглядываясь и осматривая улицу. Бульжная мостовая была абсолютно чиста без малейших следов конских яблок или прочего мусора – Какая пошлина? Это местная лошадь! Принадлежит гильдии магов! Какой штраф? Она из города еще и не выходила даже! Не буду платить!

– Не плати – флегматично пожал плечами страж, тянясь к поводьям – Имеешь такое право. Лошадь поставлю в городские конюшни, завтра с утра явишься в суд, там все и решится. Только хозяев лошади с собой привести не забудь. Отдавай поводья, чего вцепился?

– Я буду жаловаться! – пропыхтел я, не выпуская поводья.

– Имеешь такое право. Поводья отпусти! А то сейчас еще штраф за сопротивление выпишу и на ночь в каталажку определю!

– Стойте, уважаемый стражник, стойте! Я заплачу! Вот, держите – дрожащей рукой я передал в лапу стражника требуемую сумму.

– Ну вот, сразу бы так – проворчал страж, достал из мешочка на поясе круглую деревяшку и прижал ее к шее лошади. На гнедом окрасе появилась яркая белая печать – Метку поставил. Теперь сразу видно, что пошлину уплатил. Уводи отсюда свою клячу пока я добрый. И если есть дела на центральных улицах, то спервоначала сдай лошадь в конюшни! Понял?

– Понял, уважаемый, понял – с натугой выдавил я и поспешно пошел прочь, ведя лошадь за собой.

Влезать на оказавшуюся в моем распоряжении лошадь я не стал – до гильдии воинов было всего ничего.

Выглядела постройка не менее солидно, чем гильдия магов, а прилегающий парк был весь уставлен статуями знаменитых героев, внушительно стоявших на постаментах и сжи-

мающих в руках разнообразное оружие. Убедившись, что в поле зрения нет ни одного стражника, я поспешно завел конягу внутрь ворот и повел через парк, благодаря всех богов, что характер у животного более чем покладистый. Идет себе спокойно и добродушно косится на меня глазом.

Как не странно, но различными характерами в мире Вальдиры обладали не только «местные» жители но и всяческие домашние животные. Понятно, что управлял ими куда более примитивный искусственный интеллект, но с задачей придать индивидуальность он справлялся. Потому и лошади бывали норовистыми, покладистыми или даже подлыми, норовящими избавиться от своего седока при первой же возможности. Эта индивидуальные черты придавала животным дополнительное очарование для мирных игроков. В местных пригородах были огромные и не очень фермы, усадьбы, винодельни и прочие подобные хозяйства весьма успешно управляемые игроками. Правда стоила подобная ферма такое количество реальных денег... язык не поворачивается сказать.

У широких ступеней я круто свернул в сторону и «припарковал» своего буцефала за пышным зеленым кустом высотой с меня ростом и обстриженным в форме рыцаря с щитом и мечом. Воровато оглянувшись, метнулся к ближайшей клумбе с синенькими цветочками. Нарвав охалку зелени поспешно вернулся назад и высыпал ее перед мордой коняги. Гнедой не стал кочевряжиться и флегматично приступил к

пережевыванию стеблей.

Достижение!

Вы получили достижение «Заботливый хозяин» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение: +2 % к скорости насыщения ваших животных во время приема пищи или воды.

Не обращая внимания на очередное достижение, я пулей кинулся к входу в гильдию, бодрой рысью промчался через холл и влетел в арку с изображением дубины.

Встретил меня там приземистый, но невероятно широкоплечий воин с суровым лицом и узкими бойницами глаз. Разговаривал он под стать внешнему виду – короткими, рублеными фразами идеально подходящими этому вояке.

– Слушаю тебя, воин!

– Хочу вступить в гильдию воинов! – вытянулся я.

– Верное решение, сынок! Вытяни руку и коснись листа этой книги!

– Так точно!

– Вот так. Ха! Умеешь обращаться с топорами и палицами? Похвально!

– Рад стараться!

– Топоры не мешало бы подтянуть, а вот дробящее.... Желаете получить боевое умение?

– Несомненно!

– Какое?

– Прощу перечислить весь список!

– «Звонящая голова» это раз! Умение позволит тебе ненадолго оглушить противника, но только если попадешь ему по голове! «Таранный удар» это два! Даст тебе шанс оттолкнуть или даже откинуть противника на шаг назад, если твой удар окажется достаточно точным и сильным! Решение за тобой!

– «Звонящая голова», наставник!

– С тебя пять золотых монет, сынок! Военская наука стоит каждого вложенного в нее медяка и окупается сторицей!

– Да, наставник. Вот деньги!

– Коснись листа. Молодец!

Вы успешно изучили умение «звонящая голова» первого ранга.

Дает шанс оглушить противника.

Текущий шанс: 3 %

Достижение!

Вы получили достижение «Дубинщик» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение: +2 % к урону оружием дробящего типа.

Текущий бонус: +7 %

– Спасибо за науку, наставник!

– Свободен, воин! И убери свою чертову лошадь с терри-

тории гильдии! Приказ ясен?!

– А?! То есть – так точно, наставник! Убрать свою чертову лошадь с территории гильдии! Считайте что уже сделано!

Вылетев из арки, я стремглав пронесся обратно через холл, вцепился в поводья лошади, успевшей съесть всю траву и уже приступившей к кусту. Щит у рыцаря бесследно исчез вместе с рукой, а меч превратился в жалкий огрызок, которым только в зубах и ковырять. Вот черт... непроизвольно приседая на каждом шагу и крутя головой по сторонам, я пробрался через парк и вывалился за ворота гильдии. Пронесло. И никаких стражников поблизости не оказалось. А то одним золотым бы не отделался. Объела скотина полкуста! Хорошо еще воин наставник оказался добродушным типом. Или он просто не любит зеленые насаждения?

У меня еще оставались некоторые сбережения, но здраво рассудив, я решил их пока не тратить, потому-как старый рыбак проживающий в Мшистых Холмах мог не пожелать делиться информацией на безвозмездной основе. На первое время я был относительно обеспечен. Обзавелся двумя боевыми умениями, умножил количество заклинаний, приделся. Уже неплохо. Я бы конечно не отказался от более приличного экипировки редкого или даже эпичного класса, но приобрести такое в обычных магазинах было практически нереально. Только на аукционе. А на мой жалкий тринадцатый уровень подобрать хорошую экипировку вообще проблемно. Надо дорасти хотя бы до двадцатого и вот тогда можно будет

подобрать пару неплохих вещей. Всего-то требуется поднять какие-то семь уровней. Для меня точно не проблема и именно этим делом я собирался заняться по пути к далекой деревушке Мшистые Холмы. А гнедая лошадка поможет мне в зависимости от ситуации – или скрыться галопом от погони, или наоборот, нагнать улепетывающего монстра. Кастовать заклинания я смогу не слезая с седла, да и с высоты конского крупы видеть буду побольше. А что еще приятней – теперь, моя грузоподъемность возросла в несколько раз. Смогу запихнуть в седельные сумки кучу трофеев, сам при этом оставаясь налегке.

– Да – согласился я сам с собой и ласково потрепал смирную конягу по шее – Так тебя и буду звать: Помощник. Для краткости – Пом. Если будешь хорошо себя вести, дорастешь до звания Друг, а если докажешь свою верность, то и до Настоящего Друга дослужишься.

Гнедой вроде как не возражал, послушно труся вслед за мной по булыжной мостовой. А я сосредоточился на данных о своих характеристиках. Пора закончить это дело. Недолго поразмышляв, я быстро распределил свободные баллы и подтвердил получившийся результат. Теперь развитие моего персонажа выглядело следующим образом:

Базовые характеристики персонажа:

Сила – 16

Интеллект – 30

Ловкость – 11

Выносливость – 17

Мудрость – 7

Доступных для распределения баллов: 0

Уже похоже на мага... странного конечно, но все же мага. Как только интеллект достиг трех десятков, я мгновенно получил достижение.

Достижение!

Вы получили достижение «Умник» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение:

+1 % к шансу идентификации предметов.

+50 к количеству пунктов маны.

Текущий шанс успешной идентификации: 4.8 %

Текущий бонус к количеству маны: +50

Надо же, я стал умником. Первый раз в жизни меня кто-то назвал умным, пусть и в виртуальном мире Вальдиры. Приятно!

Пока я занимался делами, мы незаметно выбрались с центральной улицы, и я, наконец, смог почувствовать себя настоящим всадником. Вставив ногу в стремя, вздел себя вверх и оказался в широком и удобном седле. Мощный гнедой даже не пошатнулся, приняв на себя мой вес.

Достижение!

Вы получили достижение «Наездник» первого

ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение: +0.5 к скорости передвижения верхом.

Отмахнувшись от достижения, я направил лошадь вперед, внимательно посматривая по сторонам, чтобы не сбить никого из горожан или игроков. Спустя полчаса неспешной езды, я остановился у скромного двухэтажного здания гостиницы и дождавшись подскочившего слугу, отдал ему поводья и пять серебряных монет – цена за определение моей лошади в конюшню. Владение даже простой верховой лошадью далеко не элитных кровей обходилось в копейчку. Не представляю себе, какие суммы должны выплачивать игроки, владеющие крылатыми пегасами, боевыми единорогами или животными вообще никак не относящимися к жвачным и верховым – например, белыми медведями. Есть еще огромные слоны, похожих на своих «реальных» родичей лишь наличием хобота и бивней. А вот в остальном... я таких страшных созданий даже в ночных кошмарах не видел...

Устало поздоровавшись с улыбнувшейся мне девушкой, я протопал по коридору до своей личной комнаты и, ввалившись внутрь, захлопнул за собой дверь. Еще один сумбурный день закончился. Мои глаза сами собой остановились на одиноко лежащем посреди пустой комнаты серебряном браслете.

Шагнув вперед, я подхватил смертоносный подарок Грима Оборотня, всмотрелся в узоры гравировки... и защелкнул браслет на правом предплечье. Что ж, до полнолуния еще есть время, а вот затем, серебряный оборотень явится по мою душу. И дернул же меня черт закрыть Киру своим телом на том турнире, все одно не погибла бы. С другой стороны, я бы не сумел получить сразу два уникальных задания и стать обладателем части легендарного доспеха.

Угу... и обладать я им буду ровно до тех пор, пока Грим в обличье зверя не настигнет меня и не порвет на мелкие кусочки. После чего снимет с трупа заляпанный кровью браслет и радостно упрыгает прочь. Вот будет номер, если это произойдет во время выполнения второй части порученного мне Гошей таинственного задания.

Рассказать все Гоше? А зачем? Запрет на смерть персонажа уже снят, если меня порвет оборотень, то ничего страшного из-за этого не произойдет. Ведь я игрок. Всего лишь потеряю часть накопленного опыта или некоторые умения, но мгновенно возрожусь. Единственная серьезная угроза – если Грим появится в неподходящий момент, когда я буду в группе с Кирой. Поэтому надо будет постараться выполнить задание в дневное время, когда уж точно нет полной луны. Знать бы чуть побольше, но Гоша наводит туман и загадочность. Единственное что я знаю точно – во время задания придется драться. И драться не с игроками, как в прошлый раз, а с монстрами.

Взглянув на браслет в последний раз, я закрыл его рукавом рубахи. Не хотелось его одевать. Слишком большой риск потерять его во время нелепой смерти. Но ведь архимаг не зря предупреждал, чтобы я не расставался с серебряным амулетом. Вдруг он просто-напросто исчезнет из моей личной комнаты? В принципе это невозможно, но в последнее время я начал сомневаться, что Вальдира вообще признает такое нелепое слово как «невозможно». А еще я боялся, что устав поджидать меня лунными ночами – ведь я в это время могу находиться вне игры – Грим найдет меня в дневное время. И даже в своем человеческом обличье он во много раз сильнее меня. Как-никак не просто пьяница, а воспетый в легендах великий герой. Шанс такого столкновения не упоминался, но я становился параноиком. Произойди такая встреча, браслет увеличит мою живучесть и шанс смыться прочь. Призрачный шанс, но все же шанс. А с каждым поднятым уровнем мои шансы будут увеличиваться – легендарный браслет растет в уровнях вместе со мной, соответственно повышаются и его параметры. Кстати,... а что с параметрами?

Название: Душа Серебряного Волка.

Описание: правые наручи, часть легендарного доспеха Грима Серебряного Молота.

Класс предмета: Легендарный!

Текущие эффекты:

+ 5 сила

+3 выносливость.

+ 3 защита.

Бонусы заметно подросли, но неравномерно. Получается, за уровень могут подняться как все параметры, так и только один из трех. Но в любом случае они росли, повышая мою живучесть, силу и защиту.

Бросив мешок на пол, я улегся рядом, скрестил руки на груди и закрыл глаза. Надо поспать несколько часов. До того времени как в игре начнет светать.

Вспышка.

Радужный водоворот несет меня вверх...

До скорой встречи, Вальдира...

Выход.

Глава одиннадцатая. Все на лесоповал! Путь к Мшистым Холмам.

Проснулся я сам. За минуту до того как стоящий около кровати будильник надсадно затрясся и выдал из себя череду пронзительных звонков. Пять часов с небольшим – именно столько я позволил своему организму отдохнуть и небольшое сон меня вполне освежил. Желудок успел переварить недавний ужин и сейчас требовал добавки.

Соскочив с кровати, я заметался по всей квартире, выполняя сразу несколько действий зараз. Полный чайник на плиту, десятиминутная зарядка в коридоре, бег по лестничным клеткам до стоящего во дворе мусорного контейнера и столь же быстрое возвращение назад. Перед тем как забраться в ванну, я вооружился влажными тряпками и основательно протер ложе игрового кокона, от которого начал исходить явственный кислый душок. Душ занял не больше нескольких минут, затем короткая возня в крохотной кухне и вот, я уже сижу перед монитором компьютера, ожидая пока загрузится страница игрового форума и попивая крепкий кофе.

Первым делом я зашел в новообразованный раздел, недвусмысленно названный «Навигатор и путь к Зар'граду».

«Администрация официально подтверждает, что уникальное заклинание найдено и успешно изучено. Переговоры с игроком счастливым уже состоялись и, Администрация гарантирует, что путешествие к таинственному и еще неизученному матерiku обязательно состоится. К какой из строящихся сейчас флотилий решит присоединиться Навигатор, неизвестно. Это целиком и полностью его выбор. Убедительная просьба не тратить наше время и не просить представителей Администрации раскрыть имя игрока-навигатора. К тем, кто будет бомбардировать форум и отдел помощи игрокам подобными вопросами, будут приняты штрафные санкции. Сосредоточьтесь на постройке достаточно мощных судов, способных выдержать все невзгоды дальнего пути».

О как... видимо администрацию серьезно достали.

А что в других темах?

Мать моя женщина... в первый момент мне показалось, что я попал на сайт по трудоустройству. Онлайн-биржа труда. В глазах рябило от многочисленных заголовков «Требуется!», «Срочно нужны!».

«В неограниченном количестве требуются рабочие руки на лесоповале в районе Туманных Джунглей!»

«Идет набор шахтеров на восьмой уровень рудника Черная Бездна! Тройная оплата!»

«Скупаем ингредиенты в любом количестве и за хорошую цену! Список внутри темы, наименования отмеченные красным оплачиваются в тройном размере!»

«Лесорубы, кузнецы и шахтеры желающие заработать большие деньги – вам сюда!»

«Требуются наемники не меньше сотого уровня для охраны верфей клана Пурпурное Торнадо! Особенно приветствуются маги и шаманы!» ...

Вот это ажиотаж. Наверняка большая часть игроков превратилась из охотников за монстрами в усердных работяг.

А что у нас в разделе игровых новостей и событий?

Оппа...

«Успешный ночной рейд клана Сумрачных Теней на верфь клана Альбатросов!»

«Невероятно! Все силы клана Сумрачных Теней были брошены на атаку верфи, где строился флагманский корабль клана Альбатросов! Ценой невероятных усилий Альбатросам удалось отбросить противника назад и изрядно проредить их ряды, но Тени полностью оправдали свое прозвище. За спинами сражающихся, на верфь пробрался лазутчик,двигающийся подобно неслышной тени. Ему удалось заложить на корабле огненный артефакт невероятной мощности и активировать его. Зарево огня было настолько большим, что его было видно за многие мили! Глава Альбатросов не желает отвечать на вопросы журналистов из газеты «**Всемирный Вестник Вальдиры**», но и без того ясно, что флагманский корабль серьезно поврежден или даже уничтожен полностью! Неужели Альбатросы выбывают из гонки к материку Зар'грааду?...»

Гоша, наверное, сейчас в диком бешенстве... рвет и мечет.

И это не единственное сообщение о нападениях на судовые верфи.

«Нападение чудовищных монстров на верфи клана Неспящих! Атака успешна отражена»

«Разъяренный черный дракон обрушил свою ярость на верфь клана Амазонок! Есть жертвы среди рабочих!»

«Нападение разбойников на караван! Клан Изумрудных плащей остался без необходимых поставок на верфи!».

«Отравленная пища для рабочих на верфях клана Несгибаемых! Подозревается диверсия!»

«Черный флаг на горизонте! Поступила надежная информация! По словам главы пиратской флотилии Грэххэма Коварного, он с нетерпением ждет, когда первые корабли будут спущены на воду и выйдут в открытое море. Как он заявил нашим отважным летописцам: он с радостью возьмет корабли на abordаж и опустошит их набитые богатой добычей трюмы, а экипаж скормит акулам!»

Настоящая война.

Отодвинувшись от монитора, я несколько минут поразмыслял, стоит ли позвонить Гоше и принести искренние соболезнования, но решил столь опрометчивого поступка не совершать. Только попаду под горячую руку.

Свежевымытый кокон приглашающе подмигивал зелеными индикаторами, тикающий будильник недвусмысленно

показывал, что время уходит. Намек понят и принят к сведению.

Удобно расположившись на эластичном ложе, я опустил крышку и натянул шлем. Прощай Ростислав, здравствуй Росгард.

Вспышка...

Приподняв голову, я осмотрелся по сторонам. Серые стены, потолок и пол точно такой же расцветки. Личная комната. И ни в одном углу не наблюдалось серебристого оборотня или Грима Безутешного.

Встав, я закинул мешок за плечо и вышел в коридор. Несколько шагов и я уже в холле гостиницы. Приветливо улыбнувшаяся мне женщина, пожелала доброго утра и кивнула на увешанную картинами стену.

– Взгляните, добрый господин. У нас появилась еще одна картина, подобной которой я еще не видала. Появилась сама собой. Только что не было, а тут бросила взгляд и обомлела.

– Доброе утро – машинально ответил я и, шагнув к указанному месту, взгляделся в изображения героических подвигов.

Искомую картину я обнаружил сразу. Немудрено. Потому что как таковой картины не было. Простая деревянная рамка прямоугольной формы охватывает абсолютно черный холст. Чуть ниже аккуратная медная табличка: «Игрок * * * * * изучает уникальное заклинание *«Развеять покров Зар'гра-*

ада». А по периметру черного холста виднеется тонюсенькая, не больше двух-трех миллиметров разноцветная полоска. Вглядевшись в которую, я отчетливо различил зеленый окрас травы и голубую каемку водной глади. Этаким «Черный Квадрат» Малевича. И не нужно было гением, чтобы понять, что замазанная черной краской сердцевина холста скрывает почти голого и мокрого игрока, сидящего на берегу мирного пруда и вглядывающегося в каменную табличку. И любопытного бобра сидящего на задних лапах. На картине была запечатленная Бессмертным сцена, когда я изучил заклинание. Хорошая шутка. Или тонкий намек от администрации, что мне надо поторапливаться.

– Видишь?! – возбужденно буркнул подскочивший ко мне игрок с луком за плечом – Это же Навигатор! Тот самый!

– Вижу – согласился я и неспешно зашагал к выходу.

– Ваша лошадь уже у входа, добрый господин – крикнула мне в след девушка.

– Спасибо – отозвался я и вывалился на улицу. Прямо под косые струи дождя.

Стоящая несколько последних дней солнечная погода бесследно исчезла. Светло синий небосклон затянуло тяжелыми, серыми облаками, поднялся порывистый ветер, бросающий дождевые капли в лицо и норовящий забраться за шиворот.

– Благодарю – кивнул я юному парнишке, стоически ожидающему меня у входа и, держа поводья уже оседланного По-

ма – Держи.

Тускло сверкнув, медная монета перелетела из рук в руки, а я поправил серый плащ и поднялся в седло.

У природы нет плохой погоды!

Сегодня у травников настоящий повод для праздника! В дождливую погоду все растения растут вдвое быстрее! Есть шанс наткнуться на редкие целебные травы! Рай для грибников! Но не забывайте, что именно во время дождя на поверхность выбираются такие неприятные создания как Лапчатые Спороносы, Плюющие Слизняки...

Закрыв сообщение, я мягко ткнул каблуками в бока гнедого. Поехали...

По улицам бежали веселые ручейки, неся свои воды прямиком в канализацию Альгоры. Неплохой способ очистки улиц от мусора и пыли. Однажды я нашел на решетке водослива пару золотых монет и свиток с боевым заклинанием. И это прямо на улице.

А вот если спуститься в мрачные катакомбы канализации Альгоры, то там можно найти много чего полезного и интересного. Особенно в такие вот, дождливые дни, когда весь мусор с поверхности стекает в подземные коридоры. Сейчас в канализации несутся бурные потоки, грохочут водопады. Уровень воды резко поднимается, и становятся доступными некоторые закрытые ранее пути, что расположены высоко в

стенах водосборников. Если хочется понырять в сточных водах и поискать сокровища, то сейчас самое время. Правда обитающие в многоуровневой канализации монстры не шибко привечают наглых пришельцев и видят в них только высококалорийное дополнение к своему обычному рациону. За долбаешься отмахиваться от мерзких уродцев, чувствующих себя в сырых подземельях как дома. И великолепно плавающих к тому же. Самая настоящая экосистема. Есть даже всевозможная рыба. И еще говорят, что ниже восьмого уровня огромной канализации обитают дикие ахилоты... Да много чего говорят. Я даже слышал, что один игрок похвалялся найденной под Альгорой картой сокровищ. Верить всему услышанному нельзя. Хотя это факт, что в канализацию Альгоры регулярно уходят группы игроков и пропадают там сутками, если не неделями. Местные диггеры. Обратного возвращаются далеко не все.

Так я и размышлял, лениво наблюдая за потоками дождевой воды оканчивающими свой бег у решеток водосливов и с ревом обрушивающихся вниз. Добравшись до городской стены, я обнаружил, что имеющиеся здесь сливы забились и на улице образовалось мелкое озерцо. Стоящий под широким черным зонтом стражник покрикивал на пятерых работников, стоящих по колено в воде и старательно прочищающих забившиеся мусором решетки. Трое «местных» и двое игроков. Интересно, они сами решили подзаработать, или их определили на общественные работы за провинность? Мо-

жет воришки, попавшиеся на краже, или еще кто... но в любом случае игроки небогатые, раз не смогли заплатить положенный штраф и выкупиться. Отрабатывают долг обществу.

Разлившееся озерцо моему скакуну помехой не было. До ворот я добрался безо всяких проблем, даже не замочив сапог. Поприветствовав стражников, я пришпорил гнедого и, миновав арку ворот, свернул с дороги и направился по направлению к торговому посту, где я вчера уже побывал. Надо исправить некоторые допущенные мною упущения. Купить карту местности, желательно поподробней, проверить не появились ли в продаже интересные заклинания – торговый пост скупал все и нередко игроки избавлялись от ненужных свитков прямо там. Ну и купить для своей лошадки хорошего корма, благо седельные сумки вмещали в себя уйму всего.

Последние монеты улетучились словно дым. Буквально проскочили меж пальцев и угодили в мощну торговца. Взамен я стал обладателем двух мешков овса, четырех брикетов спрессованного сена и куска толстого пергамента с достаточно неплохо нарисованной картой окрестностей.

Отметка Альгоры была в самом центре, мне не составило труда проследить пальцем по узкой сельской дороге, проходящей мимо крохотной точки на карте под названием Мшистые Холмы. Карта изобиловала белыми пятнами и торговец намекнул, что если я заполню их достоверной информацией, то за копирование моей карты он с удовольствием

заплатит некоторую сумму. Еще одно стандартное задание, которое я с удовольствием принял. Благо никаких сложностей с его выполнением не возникало. Достаточно просто добраться до любой неотмеченной области и исследовать ее. Чем дольше там задержишься, чем больше мобов уничтожишь и порыскаешь по сторонам, тем подробней окажется собранная информация. Потом можно будет возвращаться к торговцу и получать честно заработанные медяки. Платил угрюмый бородач мало, зато задание было практически бесконечным. Перо с чернильницей у меня было еще с Яслей, а больше ничего и не требовалось, чтобы внести на карту новые детали.

Остатки денег я вбухал на покупку магического свитка с заклинанием первого ранга. Всего таких простеньких свитков оказалось четыре штуки. Два из них у меня уже были – «малое исцеление» и «очищение». Остальные два оказались более любопытными. «Липкая лоза» и «кротовья нора». Оба из обширного арсенала магии природы.

Заклинание «кротовья нора» по действию было похожим на «терновый куст». При его кастовании, в земле образовывалась неглубокая нора и если монстр угодит в нее лапой, то получит небольшие повреждения и на долю секунды замедлится. Дальнейшие ранги развития заклинания были куда серьезней. На пределе развития заклинание создавало целую ловчую яму куда мог провалиться даже медведь или монстр посерьезней. А на дне ямы шипастые древесные корни, оби-

вающие добычу... Но я выбрал другое заклинание, аналогов которого у меня еще не было.

«Липкая лоза» представляла собой социальное заклинание, этакое подспорье для исследователя горных вершин или глубоких подземелий. На первом ранге представляло собой гибкую тонкую лозу, длиной около трех метров, прилепляющуюся одним концом к любой твердой поверхности. Можно было «пришлепнуть» ее на отвесную стену или даже потолок и она легко выдерживала солидный вес. Держалось заклинание сколько угодно времени, но при этом непрестанно сжирало ману заклинателя. Десять пунктов маны на само кастование и по два пункта каждую секунду – на первом ранге. Дальнейшее развитие представляло собой модернизацию гибкой лозы сначала в более длинную и толстую древесную лиану и так далее по нарастающей.

В общем, я купил именно его, благо заклинание не было ни атакующим, ни защитным и поэтому стоило всего шесть золотых монет.

Вы успешно изучили заклинание класса первого ранга «липкая лоза»!

И вновь я оказался гол как сокол. Ах да... еще приобрел куда более вместительную флягу, без сожалений продав прежнюю за три медяка.

Тепло попрощавшись с мрачным торговцем, я пообещал вскоре предоставить карту с заполненными белыми пятнами и вновь усевшись в седло, направился в нужную мне сто-

рону, заставив гнедого перейти на рысь. Сегодня к вечеру я планировал оказаться в Мшистых Холмах.

Первую остановку я сделал через два часа, когда судя по карте, миновал условно безопасную зону для новичков. Карта обладала небольшой интерактивностью, постоянно сверяясь с уровнем своего владельца и на основе этих данных, вычерчивая на пергаменте разноцветные фигуры всех форм и размеров. Круги, бесформенные кляксы, треугольники, вытянутые овалы или узкие линии. Каждая такая фигура обозначала отдельную локацию или некую часть внутри нее. Порядок цветов шел по принципу светофора. От безопасного зеленого до смертельного красного.

Альгора находилась в центре светло-зеленого круга, достоящего до торгового поста. Затем карта превращалась в разноцветное лоскутное одеяло, где каждый кусок был высвечен своим цветом. Некоторые локации были закрашены серыми пятнами и украшены вопросительными знаками. То есть мне предлагалось самому выяснить, что именно там находится и насколько велика опасность данной локации. Нет уж, ищите дурака. Угрожающе красных пятен хватало, но все они находились на достаточно большом удалении от меня. Что примечательно, болото Рэйвендарк было недвусмысленно окрашено в темно-желтый цвет с редкими багровыми вкраплениями. Просто чудесно...

Деревня Мшистые Холмы, к которой я приблизился со-

всем чуть-чуть, успокаивающе светила зеленым. На карте дорога по которой я ехал, на всем протяжении от торгового поста до места где я остановился, была отмечена темно-зеленым длиннющим овалом с редкими светло-желтыми полосками и точками. Как пупырчатый огурец невероятной длины. И вот сейчас я стоял на самом хвостике этого огурца, а дальнейшая местность была окрашена картой в желтый предупреждающий цвет. А как только я перекинул ногу через седло и спешился, отмеченная желтым зона налилась яркостью. Уровень опасности резко скакнул вверх. Все верно, лошадь существенно повышает мобильность и живучесть игрока. Особенно на ровной и не слишком лесистой местности.

Отведя Пома обратно к сравнительно безопасной зоне, я достал из седельно сумки торбу с овсом и надел ее на морду лошади. А сам задумался над серьезной задачей. Как распределить заклинания?

Рук-то у меня только две. Значит и активных заклинаний может быть ровно столько же. Сменить их достаточно быстро – залезть в магическую книгу и перетасовать местами, но это задержка во времени. В бою важна каждая секунда. Пока я буду копать в списке заклинаний, меня уже слопают.

Для начала «убрав» из руки заклинание «тернового» куста, я запихнул на освободившееся место «ледяную иглу», внимательно изучил коротенькую инструкцию и, вытянув правую руку, сделал отрывистое движение ладонью. В воздухе промелькнула белесая сосулька весьма скромных раз-

меров и, врезавшись в дерево, с жалобным звоном разлетелась на куски. Зрелище меня не впечатлило. Но затраты оказались вполне приемлемыми. Всего пять пунктов. Вновь вытянув руку, я сосредоточился не за наблюдением полета одиночной иглы, а на максимальной частоте кастования. Смертоносного дождя из ледяных игл не получилось, но по две-три сосульки за пять секунд выпускать получалось. Потренировавшись еще несколько минут, я усеял подножье древесного ствола мелкой ледяной крошкой, быстро превращающейся в лужицу талой воды. Результат немного улучшился, но пока не испробую заклинание в бою, ничего конкретного сказать нельзя.

В левую руку я поместил заклинание «призыв ужа» и здесь меня ждал первый сюрприз. Из пояснения выяснилось, что уж обладает собственным и весьма скромным запасом жизни, небольшим уроном, плюс крохотным боевым умением, названным «опутывание», с помощью которого змейка могла попытаться опутать своим телом ноги или лапы противника и тем самым лишить его способности передвигаться. Или даже уронить врага на землю. Вот только если этот самый нехороший враг был достаточно силен, чтобы разорвать, разрубить, перекусить или другим способом избавиться от змеиных пут, ужу незамедлительно наступал печальный конец, а я «ловил» откат от его смерти, больно бьющий по мане. Десять процентов от общего количества энергии. Плюс, вызванная змея могла находиться рядом сколь-

ко угодно, но подобно заклинанию «липкой лозы» постоянно пожирала мой запас маны по одному пункту в две секунды. Правда, было предусмотрено и удобство – один раз вызвав ужа, я мог убрать заклинание с левой руки, заменив его другим. Уж в любом случае оставался рядом со мной, пока я не решу убрать его приказом, в качестве которого я мог выбрать любое слово. Змеюка будет ползать за мной до тех пор, пока у меня останется мана, либо до своей героической смерти в бою.

Размышлять я долго не стал и словом-приказом назначил банальное «Исчезни!». После чего активировал заклинание, ткнув пальцем себе под ноги. Ничего не произошло. Я уже было думал, что неправильно понял инструкцию, когда стебли невысокой травы зашевелились и оттуда показалась крохотная змеиная головка, с двумя черными бусинками глаз. Уж неспешно выполз из травы полностью, давая себя рассмотреть. Неприметного серого окраса змея длиной с мою руку, а толщиной с основание большого пальца. Со смешанными чувствами я смотрел на своего нового помощника, а он с безразличием таранился на меня, подставив чешуйчатую спину теплым солнечным лучам.

– Мда... – буркнул я – Исчезни с глаз моих.

Уж дернул хвостом и растворился в воздухе. Как мне показалось, проделал он это с чувством облегчения.

Я еще раз активировал заклинание призыва, на этот раз, указав на свободный от травы земляной пяточок. Змейка по-

слушно появилась. Отошел на несколько шагов в сторону, уж незамедлительно последовал за мной. Забравшись на Пота, я тронул гнедого с места, внимательно наблюдая как змея изо всех сил старается поспеть за нами, но неуклонно отстает. Чтоб тебя... а это что за сообщение?

Внимание!

Призванные союзники первого ранга не всегда могут успеть за хозяином (за исключением летающих). Но ничто не мешает вам взять его на руки, посадить на плечо, запустить в рукав, поместить за пазуху или разместить любым удобным способом. Так же, во время боя вы можете в буквальном смысле швырнуть союзника во врага с криком «Атака», или иным выбранным словом-приказом и призванное создание незамедлительно атакует указанного противника. Пользуйтесь возможностями союзников с умом, учитывайте их особенности. Это даст вам неоспоримое преимущество в любой схватке...

Ясненько. Остановив коня, я спрыгнул на землю и стал поджидать торопящегося ко мне змея. Его еще и метать надо, сам он, понимаете ли, нападать не хочет. Ну, это уже шутка, а вот метнуть шипящую тварь кому-нибудь в лицо или в морду, я не откажусь. Про места на теле тоже понятно. Плечо это скорее насест для пернатого спутника, типа ворона, чижа или другой какой мелкой птички, подходящей под понятие первого ранга. В моем случае лучше всего запустить

змею в рукав и пусть сидит там. Но не сейчас, а когда я доберу количество и регенерацию маны до такого уровня, что затраты энергии на маленького, но прожорливого ужа с лихвой перекрывались.

В принципе, итог проверки ясен. В правую руку атакующее дальнобойное заклинание «ледяная игла», а в левую уже привычный «терновый куст». Самая лучшая связка на данный момент. Плюс кедровый посох для добивания. Изредка можно будет привлекать к бою змею, чтобы поскорее поднять ранг этого заклинания. Лечебные заклинания в резерве. Пользоваться ими во время боя мне не с руки. А вот после схватки, восстановить здоровье или очиститься от яда, так это запросто.

Взобравшись на флегматичного конягу, я вновь тронулся в путь, не забывая пускать ледяные иглы в каждую подходящую мишень – стволы деревьев, пни, замшелые камни и просто земляные холмы. Мне годилась любая цель, не могущая дать сдачи. Надо набить руку. Довести движения до полного автоматизма.

Когда надоедало метать ледяные иглы, переключался на модернизированный «терновый куст», он же теперь «терновая преграда». Первые различия отразились на количестве потребляемой маны – минус двадцать за раз, остальная разница была в размерах самого куста или скорее уже кустарниковой полоски. Высота увеличилась совсем ненамного, а вот длина вымахала в четыре раза. Плюс даже визуально зе-

леная растительность стала гораздо гуще, а усеивающие ветви шипы стали заметны даже невооруженным взглядом, а не только под микроскопом. Теперь так просто через эту преграду не прорваться. Мелким мобам точно не светит. Только завязнут в переплетении колючих ветвей и помрут мне на радость. Единственная досада, что монстры настолько тупыми не были, вон, даже лягушка из Яслей, старалась избежать попадания под магический удар.

Следующая ледяная игла пролетела мимо цели и угодила в заросли высокой луговой травы. Откуда тут же выскочил здоровенный заяц четырнадцатого уровня и размашистыми прыжками помчался ко мне. Зацепил таки я ушастого. Впрочем, я ничуть не расстроился. Даже обрадовался возможности попрактиковаться в настоящем бою. Вырвавшиеся из моей ладони ледяные иглы понеслись к зайцу. Две пролетели мимо, а третья вонзилась точно в покрытую серой шерстью грудь. Не останавливаясь на достигнутом результате, я продолжил метать стрелки по бешено мечущемуся из стороны в сторону ушастому с неудовольствием замечая, что попадала лишь четверть из выпущенных снарядов. То ли косой такой верткий, то ли я просто косой...

Довершила дело «преграда» которую я по привычке величал кустом. Очередной прыжок зайца привел его прямым колючие объятия шипастых ветвей. Беленькие цветочки терновника потряслись и успокоились. А когда куст исчез, то на земле остались лежать трофеи – серая летняя шкурка и кусок

мяса. Поглядев на добычу, я вздохнул и полез прочь из седла. Надо подобрать. Что ж, проверка на прочность оказалась успешной, заяц не успел добраться ни до меня, ни до лошади. Теперь проверить бы на монстре более высокого уровня, но для этого надо сойти с дороги и углубляться в лесные заросли. Ничего, уверен, что мне еще не раз представится случай испробовать силу своих заклинаний.

Я как раз преодолевал крутой подъем – по непонятной причине дорога решила взобраться на лесистый склон достаточно большого холма, вместо того, чтобы обежать его стороной – когда послышался протяжный рев охотничьего рога, а за ним еще два более коротких хриплых взрыкивания. Звуки раздавались далеко за моей спиной, но медлить я не стал. Резко завернув коня, погнал его в виднеющуюся неподалеку еловую рощу. Слетев с холма, мы влетели в жидкий строй елей, пробрались еще глубже и только там, я остановил лошадь и спешил. Улегшись на землю, я стал ждать.

Рев рога донесся еще раз, а затем на дорогу вырвалась красно-черная лавина. Всадники. Игроки. Никак не меньше двадцати облаченных в кроваво-красные одеяния игроков на вороных конях. Красивое и завораживающее зрелище. Кони мчали так быстро, что сплоченный отряд промчался и исчез вдаль буквально за минуту, но еще долго до меня доносились звуки трубящего рога и улюлюканье игроков. Шок и трепет... Красные Демоны собственной персоной. Знаменитый клан агров, не сходящий с топовых строчек «черных»

рейтингов Вальдиры. Гамма цветов – красный и черный. Даже волосы и глаза у всех состоящих в клане черные, иногда и кожа. Одежда обязательно насыщенного цвета крови.

Численность самого клана переваливала за несколько сотен игроков, а этот отряд лишь одно из «перьев». Наверняка даже не маховых перьев, а хвостовых, тех, что ближе всего к... хм... тоже знаменитая шутка, приводящая любого из Красных Демонов в ярость. Дело в том, что символом клана является черный ворон с широко расправленными крыльями, попирающий лапами окровавленный человеческий череп. Запоминающийся символ, ничего не скажешь. Не стандартный символ как у некоторых других кланов – лавровая ветвь, щит и меч, топор и меч или пусть даже серп и молот. А тут совсем другое дело. Но шутка заключалась совсем в другом. Была тут давнишняя история.

Предводитель клана, игрок с именем Кровавый Ворон – ага, а как же еще – разделил весь клан на множество рейдерских отрядов. Различных по численности и мощи и с разной спецификацией так сказать. Те отряды, что покруче, крутились в серьезных локациях, а остальные «трудились» в зонах попроще. И каждый такой отряд, Кровавый Ворон называл «пером». Наверное, имелось ввиду, что если все эти перья собрать вместе, то получится целый ворон. Или что отряд быстр и неслышен как летящее по воздуху перышко. Кто его знает.

Но однажды, один из отрядов Красных Демонов напорол-

ся на крепкий орешек, оказавшийся им не по зубам – на элитных бойцов клана Рунного Ордена. И ладно бы дело обошлось только проигрышем в бою, но перед началом собственно сражения, предводитель отряда агров решил напугать противника и брякнул, что мы мол не хухры-мухры, мы «Перо Ворона», супер-пупер крутой отряд Красных Демоннов... Лидер отряда Рунного Ордена послушал все это дело, да и дал отмашку своим бойцам. Вскоре из отряда агров все уже померли и улетели на локацию возрождения, остался только говорливый командир «пера», парализованный заклятьем и лежащий как бревно, не в силах пошевелить и пальцем. Вот ему-то, аккурат перед тем как снести голову топором, лидер Ордена и сказал: «вы, говорит, может и перо, конечно, спорить не буду, вот только не из крыла, а скорее мелкое и грязное перышко из хвоста, то, что сразу под...» И рубанул с плеча. А потом видеозапись сражения оказалась на игровом портале и за неделю просмотра, счётчик показал шестизначную цифру. Говорят, Кровавый Ворон рвал и метал, а того незадачливого игрока с позором попер из клана. Но шутка прижилась.

Выбравшись из ельника, я вновь забрался на спину гнедого и, поймав его укоризненный и несколько презрительный взгляд, буркнул:

– Да спрятался! А что прикажешь делать?

Всхрапнув, конь тряхнул гривой, и мы продолжили движение, придерживаясь проложенной сквозь лес дороги.

Проехать мимо этой небольшой полянки я просто не смог. Бросив один единственный взгляд, я лишь слегка дрогнувшей рукой направил коня прямо к ней. В центре поляны, стоял лесной олень, угрожающе опустив к земле украшенную ветвистыми рогами голову и держа на весу правую переднюю ногу. Подранок. А перед ним, к траве припали три серых волка двадцать второго уровня, исходя горловым рычанием и не сводя глаз с опасной добычи. Красавец олень был двадцать пятого уровня. Но меня привлекли не только их уровни – и волков и у оленей размер здоровья был изрядно понижен. Один из волков так и вовсе тяжело хромал, а индикатор его жизни полыхал красным. На меня внимания никто не обращал, чему я только обрадовался. Сейчас главное немного выждать и не проворонить нужный момент. Такой подарок судьбы выпадает не каждый день.

Самый крупный волк дернулся вперед и тут же отскочил в сторону, уходя от удара рогов, в том время как второй хищник успел подскочить к отвлекшемуся оленю и полоснуть его зубами по многострадальной ноге. И тут же поплатился за это, получив мощный удар в бок и с жалобным визгом отлетев назад. Остановив Пома в десяти шагах позади волков, я лихорадочно перетасовывал заклинания. Легкий взмах руки с указанием на колено и на моей ноге появляется крохотная чешуйчатая змейка. Вновь вернуть на место заклинание «преграды», поудобней утвердиться в седле. Все, я готов к

труду и обороне.

– Пом, если что не стой как столб. Бей копытом промеж ушей – пробормотал я, потрепав лошадь по шее и не сводя застывших глаз с поляны.

Волк вновь прыгает вперед, но в это время олень резко разворачивает и награждает зверя мощным сдвоенным ударом копыт. Хищник кубарем отлетает назад и тяжело падает на бок, рядом со своими собратьями. Шанса подняться я ему не дал. С легкой зеленоватой вспышкой среди троицы волков возникает «терновая преграда», накрывая собой упавшего вожака. Не теряя ни мгновения, я создаю еще две «преграды» стараясь зацепить потрепанных хищников. Минус шестьдесят пунктов маны, да еще и пока бездействующий змей медленно, но верно пожирает остальной запас. Вскинув правую руку, я прицельно посылаю в сторону бьющихся в терновых кустах волков «ледяные иглы», стараясь выжать максимум скорострельности. Целью выбрал того самого вожака, чья жизнь давно уже на минимуме. «Ледяные иглы» с шелестом исчезают среди колючих ветвей, впиваясь в яростно рычащего волка. Есть! Хищник содрогается и исчезает, а у меня перед глазами вылетает куча информации.

Вы получили новый уровень!

Текущий уровень: 14...

Достижение!

***Вы получили достижение «Давид и Голиаф!»
первого ранга!***

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение: +0.5 % к количеству получаемого опыта.

Текущий уровень бонуса: + 1 %

– Твою мать! Исчезни – в ярости воплю я, мотая головой, в тщетной попытке отогнать застилающее взор сообщение.

Приняв слова на свой счет, с легким хлопком, сидящий у меня на колене змей мгновенно испаряется, и я изрыгаю новую порцию матерных ругательств. Черт... лишь бы лошадь не поняла грубых слов как приказ уносить копыта...

«Терновые преграды» рассеялись, а оставшихся два волка уже в нескольких шагах. Взмахнув левой рукой, создаю на их пути колючую растительную полосу, но попытка удастся лишь наполовину. Вырвавшийся вперед хищник с налету врезается в шипастые ветви и вязнет в них. А вот второй успевает обогнуть терновник и вновь прыгает ко мне, показывая в злобном оскале весь набор внушительных клыков. С криком, я успеваю отправить в его сторону жалкую «ледяную иглу», от которой он красиво уходит в сторону, оттолкнувшись от земли взмывает в невероятно высоком прыжке... и отлетает в сторону, налетев на удар копытом Пома, вставшего на дыбы. Мы падаем одновременно. Сначала я слетаю с конской спины и грохаюсь на траву, следом за мной визжащий от боли волк. Не вставая, я поспешно создаю над волком «терновую преграду». Приподнявшись на локте, доби-

ваю тремя «ледяными иглами» уже издыхающего хищника и тут же перевожу огонь на последнего волка. Легкая вспышка и вместо волка остается только шкура.

Вы получили новый уровень!

Текущий уровень: 15...

Отмахиваюсь от сообщения и встаю на ноги, одновременно проверяя свое состояние. Маны осталось жалких восьмидесят пунктов. Неплохо повоевали. А бой еще не закончен. Взлетев на спину лошади, я крутнул головой по сторонам и сразу увидел зад медленно удаляющегося прочь оленя. Извини рогатый, но отпустить тебя я не могу. В несколько секунд оказываясь рядом с подранком и щедро расходуя драгоценную ману создаю под копытами оленя две «терновые преграды». Двойной урон, двойная вязкость щипов, двойная надежда, что рогатый не вырвется и не навалит мне люлей. Прямо как реклама звучит... Вырвался! Одним сильным движением олень высвободился из моих силков, круто развернулся и, пригнув рога к земле, хромящим шагом попер на меня. Бежать-то не может. И поэтому обречен. Еще одна полоса магической растительности окончательно замедляет моба, нещадно терзая его шипами, а я остаюсь практически без маны. Выждав пока олень вырвется из колючих зарослей, одна за другой всаживаю в него «ледяные иглы». С легким звоном иглы врезаются в грудь и морду рогатого, его шкала жизни медленно, но верно подходит к концу, равно как и мой запас маны. Когда олень вздрогнул и

тяжко рухнул на траву, моей энергии хватило бы максимум еще на три жалкие иглы. А нервов уже и вовсе не оставалось – кончились, сторели во время короткой, но ожесточенной схватки.

Проверив статусную информацию, убедился, что почти добрался до шестнадцатого уровня. Немудрено. Завалил трех волков и оленя, и все чуть ли не вдвое выше меня по уровням. Больше всего радовали трофеи. Цельная оленья шкура и три волчьих. Потянет на хорошие деньги у любого продавца. Это вам не шкурами сурков и крыс торговать. Плюс мясо. Волчье мясо продам, а вот оленину пушу на жарку. Очень уж быстро она восстанавливает уровень здоровья. Еще в сумку отправились красивые ветвистые рога. Их можно либо продать, либо пустить на украшение «личной комнаты», одновременно используя как вешалку.

Вообще, я сейчас упускал очень и очень много ценных трофеев. Потому как не было у меня необходимых охотничьих умений. Имея соответствующие навыки, с волков можно было собрать клыки, желчные пузыри необходимые алхимикам. У оленя копыта и хребтовые жилы хорошо подходящие для лучной тетивы. И еще много чего до кучи. Я получил с огромного оленя совсем уж небольшой кусок мяса, килограммов в пять, не больше – это с целой туши-то. Иному игроку достаточно убить трех-четыре зверей, чтобы наполнить свой заплечный мешок доверху. Умения решают все.

Спрятав всю добычу в седельные сумки, я сверился с кар-

той и направил коня в нужном направлении. Трясаясь в седле, я привычно осматривался по сторонам и одновременно проводил разбор полетов. Бой с уже подраненными монстрами показал, что за несколько минут я полностью расходую свой запас маны. И соответственно остаюсь практически безоружным. Правда, mobs были крутого уровня, но все равно, если я хочу расти быстро, то должен охотиться именно на таких. Иначе это дело затянется надолго. Кстати, а что там с подростом вместе со мной браслетом?

Душа Серебряного Волка.

Текущие эффекты:

+ 5 сила

+4 выносливость.

+ 4 защита.

Незначительный рост заметен. Уровень выносливости и защита скакнули на единицу. Осталось подумать, куда распределить появившиеся десять свободных баллов характеристик. Хочется добавить везде понемножку, но делать этого явно не стоит. Учитывая дикий расход маны, недрогнувшей рукой вложил по пять пунктов в параметры мудрости и интеллекта. Тем самым немного повысил количество маны, откалибровал урон магических заклинаний и по умолчанию регенерацию пунктов маны. Благодаря легендарному браслету, защита и выносливость подросли сами.

Оставшуюся половину пути, я проехал без малейших проблем. Просто придерживался середины дороги, игнорируя

изредка появляющихся на обочине мобов. Если сохранять темп передвижения, то еще засветло доберусь до искомой деревни. А темп был простым до безобразия – как только Пом восстанавливал силы, я переводил его на быструю рысь и удерживал эту скорость как можно дольше. Затем вновь медленный шаг до восстановления лошади. В реальном мире подобное было бы осуществить не в пример труднее, но здесь все же игра и на многие аспекты существуют поблажки. И очень многое зависит от «класса» верхового животного. Мой Пом был чистым середнячком – обладал достаточно большой грузоподъемностью и средней скоростью хода. В любом случае, верхом я продвигался в три раза быстрее, чем пешком, при этом, не тратя собственных сил. Лучшего и желать было нельзя.

Изредка делал остановки – чтобы покормить и напоить гнедого. Во время последней остановки у небольшого ручья, я заметил греющуюся на сухом пне небольшую змею семнадцатого уровня и без малейшего труда убил ее, тем самым набрав необходимое количество опыта до следующего уровня. Появившиеся пять баллов вложил в интеллект, браслет Грима показал увеличение силы на одну единицу. «Чистые» параметры моего персонажа стали выглядеть следующим образом:

Текущий уровень персонажа: 16.

Базовые характеристики персонажа:

Сила – 16

Интеллект – 40

Ловкость – 11

Выносливость – 17

Мудрость – 12

Доступных для распределения баллов: 0

Когда оба солнца начали медленно клониться к закату, сверка с картой показала, что я почти у цели. А еще через полчаса езды, вдали показались соломенные крыши небольшой деревушки. Вот и Мшистые Холмы.

Единственное что мне было непонятно – где собственно обросшие мхом или лишайником холмы? Ровная как стол долина, расчерченная квадратами полей, посреди которой деревня. Со всех сторон лес и ни малейшего взгорка во всей округе. Вот и думай теперь, откуда взялось столь неподходящее название. Впрочем, было бы желание, выяснить сей факт довольно легко – расспросить словоохотливых селян. Вот только мне это неинтересно. А из всех селян, нужен был только старик Джогли. Будем надеяться, что он не страдает склерозом.

Хлопнув усталого Пома по лоснящемуся гнедому боку, я ободряюще произнес:

– Вот видишь. Почти добрались. Сейчас поставим тебя в конюшню, отдохнешь хорошенько, наешься от пуза.

Покачиваясь в седле, я смотрел на медленно приближающуюся деревню и составлял в голове план будущего разговора. Надо бы заехать в лавку и приобрести немного хороше-

го вина. Вдруг старичок любит выпить чего-нибудь покрепче, чем обычная вода. Посидим, выпьем, посетуем, что нынешняя молодежь никуда не годится и повспоминаем о былых временах. А как старичок-боровичок расчувствуется и расплывется от нахлынувших воспоминаний, я свой шанс не упущу! Раскручу старче на подробнейший рассказ со всеми мельчайшими деталями! Я такой! Я въедливый!

Да, хороший план! Прямо чувствую, что он обязательно удастся!

Конец первой книги.