



Милослав Князев
Потерянный игрок
Серия «LitRPG»
Серия «Потерянный», книга 1

Текст предоставлен издательством
http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=8219572
Милослав Князев. Потерянный игрок: Эксмо; Москва; 2014
ISBN 978-5-699-73829-8

Аннотация

Если человек просыпается после бурной вечеринки в незнакомом месте, в незнакомой одежде – точнее, в доспехах и с мечом под рукой, – ясное дело: он попаданец! Вот только Олег отнюдь не в сказку попал. Все оказалось проще и жестче. Отныне он виртуальная копия человека, умершего в реальном мире. Да и в мире компьютерной игрушки с заманчивым названием Эвриворлд жизненные характеристики Олега практически на нуле. Одна надежда – на прокачанный меч и загадочную девушку по имени Скрилла...

Содержание

Глава 1	4
Глава 2	9
Глава 3	13
Глава 4	17
Глава 5	22
Глава 6	27
Глава 7	31
Глава 8	37
Глава 9	42
Глава 10	48
Глава 11	54
Глава 12	62
Глава 13	65
Глава 14	68
Глава 15	76
Глава 16	81
Глава 17	86
Глава 18	93
Глава 19	97
Глава 20	102
Глава 21	107
Глава 22	113
Глава 23	119
Глава 24	123
Интерлюдия 1	131
Глава 25	132
Глава 26	138
Глава 27	145
Глава 28	150
Глава 29	155
Глава 30	160
Глава 31	168
Глава 32	174
Глава 33	182

Милослав Князев

Потерянный игрок

Глава 1

Травка зеленеет, солнышко блестит...

Стоп! Какая, к чертям кошачьим, травка? Какое солнышко? В первых числах января! Или это глюки с похмелья? Новый год мы отпраздновали что надо. По полной программе. Но я пил немного. Сравнительно. Домой от Серёги сам пошёл, это точно помню. Потом... А вот что было потом, как раз не помню.

У меня уже так однажды было. Очнулся как-то раз с жуткой головной болью от похмелья и обнаружил, что нахожусь на пляже. Песок, солнце, волны прибоя, нежно омывающие мои голые пятки, и чайки... Вернее, их крики, которые меня и разбудили. Вы, надеюсь, представляете, что такое резкие крики, когда голова раскалывается после вчерашнего?

И только через полминуты до меня дошло, что это вовсе не чайки орут, а мобильный телефон (какой идиот додумался в качестве звонка поставить эти противные выкрики?), а я сам нахожусь совсем не на пляже, а заснул в ванной. Вот и сейчас в первую очередь заподозрил точно такие же глюки. Однако присутствовало одно серьезное отличие: голова вовсе не раскалывалась от похмелья, что после встречи Нового года весьма странно. Даже страннее, чем зеленеющая травка и блестящее солнышко в первых числах января.

Поскольку глюки не собирались рассеиваться, решил осмотреться. А неплохое место они выбрали. Во-первых, обнаружил, что вовсе не лежу на неизвестно откуда взявшейся траве, а сижу, прислонившись к стволу могучего дуба. Тенёчек – тоже хорошая идея. Во-вторых, место, на котором растёт дерево, так просто и не опишешь. Холм – не холм, поляна – не поляна. Что-то среднее. В-третьих, подножие возвышенности огибают небыстрый ручей метра в два в ширину, а вокруг всего стоят кусты и молодые деревья. Красивое место, приятное, и уходить не хочется.

Когда перевёл взгляд на свою одежду, не сразу понял, что именно не так. Ну, допустим, кожаные штаны у меня есть. И такие же сапоги тоже. Увлекался в своё время мотоциклом, и они остались. Как память о былой славе. Но всё остальное! Как бы это помягче сказать? А ещё лучше понять, почему я только сейчас заметил?

Хотя вспомнил! У Серёги новые друзья появились. И на новогоднем празднике они тоже были. Андрей, Галка и ещё один, имени не помню. Реконструкторы, что их... Точно! Про Грюнвальдскую битву рассказывали, приглашали, доспехи померить звали. Выходит, я после всего не домой пошёл, а с ними? Похоже на то. Иначе мою экипировку никак не объяснить.

Постой, какой, к чертям кошачьим, Грюнвальд?! Пусть я и не особо историей увлекался, но точно помню, что эта битва была не зимой. А если бы даже и второго января, кто бы нас пьяными туда пустил? Вот именно, никто, и это не считая, что для начала ещё в Польшу лететь пришлось бы! Или в Литву? Не помню, и в любом случае без разницы.

А вот затащить меня к себе мерить доспехи новые знакомые вполне могли. Особенно Галка. И, выходит, я потом в таком виде от них пошёл? Куда? На травку и солнышко? Всё равно что-то не клеится. И как это с себя снять?

Возился какое-то время безрезультатно, пока не понял, что виной всему не доспехи, а латные перчатки, в которых не очень-то удобно что-либо делать. Стоило их скинуть, и с остальным доспехом дело пошло куда быстрее. Снимая с себя странные предметы, заодно

их разглядывал. Красиво сделано. Чёрная сталь и такого же цвета кожа. Но что-то не давало мне покоя.

Точно! Не являюсь большим специалистом по средневековым рыцарским доспехам, но могу спорить на что угодно, нарядившегося в это «рыцаря» на реконструкцию Грюнвальдской битвы точно никто не пустит. Не та эпоха, да и стиль тоже. Слишком уж всё красивое, вычурное, фэнтезийное и... лёгкое! Да, именно лёгкое. Не из алюминия ли их сделали и потом чёрной краской раскрасили? Так, выходит, никакие они не реконструкторы, а самые обыкновенные ролевики? И в любом случае это никак не объясняет, что я тут делаю и почему без похмелья. Другой последнему факту наверняка обрадовался бы, а у меня он почему-то вызывал наибольшие опасения.

Под доспехами на мне оказалась стёганая куртка типа фуфайки. Её тоже долой. Хотя и куда красивее обычной советской телогрейки и вроде даже с вышивкой, но не по жаре же в ней ходить. Под ней простая льняная рубаша. Вот это в самый раз по погоде. Правда, не совсем подходит к штанам из чёрной кожи, но тут, похоже, выбора не предвидится.

Обошёл вокруг дуба. За ним ничего не оказалось. Спустился к ручью. Прополоскал лицо прохладной водой. Сразу захотелось пить. Но не из ручья же. Ни фляги, ни бутылки с пивом или в крайнем случае с лимонадом при мне не оказалось. А ведь куда полезнее того же меча бы были. Тот, кстати, в отличие от доспехов оказался вполне настоящим. Приятно тяжёлым на вес, с отполированным до зеркального блеска, но при этом острым лезвием.

Вот выйду таким из леса, попадусь полиции, как буду доказывать, что не мой? И тут оставлять нельзя, вдруг по пьяни действительно чужое без спроса взял и ушёл искать приключения? Интересное положение. Ни денег, ни документов, сам не пойми где в игрушечных доспехах и с настоящим мечом.

– И что мне теперь делать? – спросил пространство вслух.

– Попробовать выжить, – ответило оно.

Резко обернулся. На противоположной стороне холма-поляны стояла девушка. Красивая. Глаза большие, светлая длинная коса, одета странно. Нет, не страннее меня, никаких доспехов и прочего, но всё равно странно. В таком наряде и в современном городе появиться можно, и на ролевой игре, и на реконструкции рыцарского сражения. Если и будет смотреться слегка необычно, то всё равно не прогонят, так как вполне в пределах допустимого.

– Я, кстати, Скрилла, – представилась она.

– Странное имя, – ответил ей.

– Значит, не помнишь?

– Нет. А должен?

– Мы уже встречались.

– Нет, всё равно не помню, – признался я. – Хотя такую красавицу точно не забыл бы. Девушка только печально улыбнулась.

– Так почему я, по-твоему, должен пытаться выжить? – задал вопрос, вспомнив первые её слова.

– Потому что в реальном мире ты уже умер, да и тут, в «Эвриворлде», от тебя мало что осталось. Не предпримешь ничего, и вскоре рассеешься полностью, как многие до тебя.

– Какой, к чертям кошачьим – «Эвриворлд»?! Постой, как это умер? Ведь я же жив!

– Как умер, не знаю. Может, от какой болезни, может, от старости, может, поджарился от короткого замыкания прямо в капсуле, а возможно, что-то другое. В реальном мире мы знакомы не были, поэтому не представляю, что с тобой могло там случиться. А ты точно про «Эвриворлд» ничего не помнишь?

Последним вопросом Скрилла резко сменила тему, но и мне о своей смерти думать не хотелось. Да и не верил. А с игрой стоило разобраться.

– Нет, ничего не помню.

– Жаль, но, с другой стороны, вполне предсказуемо.

– Почему?

– Своего рода парадокс. После смерти остаются в игре самые в неё погружённые, но при этом в первую очередь теряется память именно об игре и персонаже. Хотя у большинства вообще вся память теряется.

– И что такое этот «Эвриворлд»? – решил спросить я. – Моё не очень хорошее знание английского предполагает, весь мир или нечто в этом роде.

– Скорее миры, но не суть важно. Можешь прочитать статью об игре в местной Википедии.

– Как прочитать? – не понял я. – Доспехи есть, меч есть, а компьютера с выходом в Сеть – нет.

– Для этого в игре компьютеры не нужны, – ответила девушка. – Хотя, думаю, пока у тебя действительно не получится. Могу коротко процитировать:

Долгое время компьютерные игры не могли дать эффекта полного погружения. И даже когда появились технологии прямой трансляции в мозг – ничего не изменилось. Компьютеры просто не поспевали за человеческим мозгом. Даже появление искусственных интеллектов не дало желаемого результата. Теоретически уже было возможно, но экономически ещё невыгодно. Никто не станет строить по несколько суперкомпьютеров, чтобы обслужить всего одного игрока.

И тогда одному умнику пришло в голову: раз машина не может угнаться за человеком, нужно сделать Искин, но взяв за основу живой человеческий мозг. Ходят слухи, что он и стал первым добровольцем. Желаящие действительно нашлись, но в основном брали мозги людей, подписавших разрешение использовать после смерти их органы для трансплантации. Вот и трансплантировали, только не туда, куда они думали. Ещё хотели брать мозги у приговорённых к смерти преступников, но отказались, опасаясь негативного общественного мнения.

Производитель новых Искинов купил сразу три популярных фэнтезийных игры, объединил их и запустил «Эвриворлд». Популярность росла, такого эффекта абсолютного присутствия не было ни у кого. Позже к нему присоединилось ещё десяток игр.

– Ничего этого я не помню, – признался девушке.

– Как я уже говорила, обычное дело для умерших в реале, но сохранивших часть себя в игре.

– Но как это происходит и много ли таких? – продолжил задавать вопросы я.

Всё ещё не верил, но тем не менее спрашивал. А вдруг правда? И, кроме того, другого источника информации у меня пока всё равно не было.

– Как происходит, неизвестно. В «вики» ты этой информации точно не найдёшь. Явление очень редкое, и хозяева игры сумели засекретить. А слухи, они и есть слухи. В «Эвриворлд» играют сотни миллионов. Ежегодно находясь в игре, умирают десятки тысяч. Нет, сама игра тут ни при чём, от вполне естественных причин. Смерти, в общем-то, всё равно, чем ты занимался в момент её прихода, но иногда выцарапать человека из игрового мира даже ей оказывается не так просто. И некоторые, очень немногие, даже скончавшись, остаются в игре. Неприкаянные души, не помнящие ничего о своей прошлой жизни и лишившиеся возможности на перерождение. Так и скитаются по миру в виде непредусмотренных программой привидений. Немногие из них всё же что-то помнят, и им я подыскиваю какие-нибудь развалины уже никому не нужного замка или что-то в этом роде. Однако единицам вроде тебя удаётся сохранить часть собственного «я» и воспоминаний о прошлой жизни. Именно у них появляется второй шанс.

– Всё это очень интересно, но пока не услышал никаких доказательств, – заявил я, одновременно боясь, что мне их тут же предоставят.

– А разве того, что ты очнулся тут в доспехах, недостаточно? – усмехнулась Скрилла.

– Нет, – не очень уверенно заявил я. – У этого может быть множество причин. Однажды уже было нечто похожее.

– Тогда просто открой интерфейс и посмотри. Думаю, в реальной жизни таких эффектов не бывает.

– Как открыть?

– Вызови его, – предложила она, от чего понятней не стало.

– Но я не умею.

– А ты попробуй. Можешь представить, а можно и вслух.

– Вызываю интерфейс! – торжественно произнёс я, при этом глупо себя чувствуя.

Ничего не произошло.

– Интерфейс!

– Характеристики!

– Хоть что-нибудь!!!

Ни одна из попыток не увенчалась успехом.

– Всё хуже, чем я думала, – призналась Скрилла. – Любой из этих команд должно хватить, но ты сам не представляешь, чего просишь, поэтому не откликается. Тебя для игры не существует, и, чтобы чего-то добиться, придётся приложить немалые усилия.

– И что делать? – развёл руками я.

– Попробуем разбудить функцию, – ответила она.

Девушка подошла ко мне и приложила раскрытую ладонь к левой части груди. Я почувствовал приятный запах золотых волос. Не слишком ли реалистично для виртуала?

– Уж на это она точно не сможет не отреагировать! – довольно произнесла Скрилла.

В первый момент я ничего не почувствовал, а затем стало не до этого. Перед глазами всплыл прозрачный экран.

Поздравляем, на вас наложена печать силы!

Принадлежность – временно скрыта.

Характеристики – временно скрыты.

Интересный экранчик, почти невидимый, но стоит сфокусировать взгляд на любой точке или надписи, как она обретает чёткость и яркость. В самом верху шли кирпичики меню. Первым значилось «общая характеристика персонажа». Задержал взгляд на ней и представил, что кликаю мышью. Сработало! Экран перед глазами заметно вырос.

Имя – неизвестно.

Как это неизвестно?! Я ведь Олег. Уж это точно помню! А тут вдруг «неизвестно». Стоп! А кем я был в игре? Не Олегом же Ивановичем в мире эльфов и гномов. Хотя какие, к чертям кошачьим, эльфы и тем более гномы?! Скрилла утверждает, что «Эвливорлд» – объединение фэнтезийных миров и, следовательно, должны быть. Не верить ей, особенно после фокуса с печатью, нет оснований, но сам лично пока ни одного не видел. Но ладно, с именем разберёмся после, а пока посмотрим дальше:

Раса – человек.

Класс – неизвестно.

Уровень – 0.

Опыт – 0.

Репутация – 0.

Слава – 0.

Количество жизни – 0.

Количество манны – 0.

Выносливость – 0.

Ловкость – 0.

Сила – 0.

Интеллект – 0.

Физический урон – 0.

Магический урон – 0.

Защита от физических атак – 0.

Защита от магии – 0.

Шанс критического удара – 0.

Свободных очков характеристик – 0.

Основная специальность – неизвестно.

Дополнительная специальность – неизвестно.

Умения – отсутствуют.

Прочее:

Метка 1 (скрыта).

Печать силы. Принадлежность – временно скрыта. Характеристики – временно скрыты.

Глава 2

Да, невесело. Практически всё по нулям. Но как? Насколько я знаю, игра должна начинаться с первого уровня и некоторые характеристики просто обязаны уже иметь хотя бы по единичке, а уж жизнь в любом случае превышать ноль. Поскольку сам всё равно не мог до чего-нибудь додуматься из-за полного отсутствия информации, спросил у Скриллы.

– Твой меч и доспехи дают немалый плюс некоторым характеристикам, – ответила она. – В том числе и к жизни. И ещё у них есть одна особенность. Полная привязка к хозяину. При смерти возрождаются вместе с тобой. Отнять невозможно. Только поэтому я сейчас разговариваю не с призраком.

– Но я снял, – с опаской посмотрел на лежащие невдалеке предметы.

– Неважно, всё равно связь остаётся.

Присмотрелся к мечу внимательней и почти сразу заметил место, куда нужно кликнуть, чтобы вызвать меню. Так и сделал.

Название – Меч светлого бога.

Класс – уникальный.

Характеристики:

+ 100 к силе.

+ 100 к интеллекту.

+ 100 к ловкости.

+ 100 к выносливости

+ 100 физический урон.

+ 100 магический урон.

– 20 % к весу при ношении.

– 50 % к весу во время боя.

Вероятность нанесения критического удара + 10 %.

Дополнительные характеристики:

Заточка – вечная.

Скорость выхватывания – мгновенно.

Безопасность – полная (невозможно случайно порезаться или что-либо испортить, ножны не требуются).

Маскировка – истинный класс предмета виден только обладателям «божественного зрения».

Сохранность – после смерти предмет возрождается вместе с владельцем.

Ограничения:

Только для паладинов светлых богов.

Только для игроков не ниже сотого уровня.

Возможность передачи другому игроку только с разрешения одного из светлых богов.

Ни фиги себе вундервафля! Да с такой игрушкой можно прекрасно себя чувствовать и на низших уровнях. Хотя постой. Но ограничения однозначно говорят, что клинок не для меня. Рылом, так сказать, не вышел.

– Скрилла, тут написано, что меч только для сотого уровня и выше. Как же мне им пользоваться?

– Одна из особенностей: таких, как ты, для системы вообще не существует. Поэтому большая часть ограничений подобного рода на тебя не распространяется.

– Так это хорошо! – обрадовался я.

– Только не обольщайся раньше времени. Если классы теперь для тебя действительно не имеют абсолютно никакого значения, то уровни очень даже. Если предмет предназначен только для игроков начиная с сотого, то и ты в полную силу сможешь его использовать, лишь достигнув нужного. А пока самые крохи. И не думай, что с ростом уровня пропорционально станет расти и часть доступных тебе характеристик оружия. Даже достигнув девяносто девятого, сможешь воспользоваться едва ли половиной. Да и то в лучшем случае.

– Это был большой облом! – процитировал я «Сказку про Иванушку-дурачка и Царевну-лягушку». – Думал, если не Кузькину мать, то хотя бы вундервафлю получил и теперь смогу гонять к чертям кошачьим всех, кто ниже сотки, а оказалось просто хорошее оружие для игрока моего уровня, и не более того. А когда достигну нужной ступени, меч для меня станет не чем-то супер-пупер-особенным, а просто приятным и полезным бонусом.

– А ты как думал?! – усмехнулась красавица. – Окажись иначе, хозяева игры, админы, искины и те же боги обязательно вмешаются, каким бы редким явление ни было. А так – можешь пользоваться и имеешь какие-то шансы выжить. Хотя бы тут, раз уж там окончательно умер.

– Ладно, как-нибудь переживу, – согласился я. – Смотрим дальше, что там мне в наследство досталось?

Выбирать, собственно, было и не из чего. Доспехи и стеганка поддоспешника. Начал, естественно, с первого. Уже привычно вызвал меню предмета (а ведь всего второй раз делаю, видимо, раньше действительно часто пользовался этой функцией, раз получается на автомате).

Название – Доспехи тёмного бога.

Класс – уникальный.

Характеристики:

+ 100 к силе.

+ 100 к интеллекту.

+ 100 к ловкости.

+ 100 к выносливости.

+ 100 защита от физического урона.

+ 100 защита от магического урона.

– 20 % к весу при ношении.

– 50 % к весу во время боя.

Вероятность получения критического удара минус 10 %.

Дополнительные характеристики:

Маскировка – истинный класс предмета виден только обладателям «божественного зрения».

Сохранность – после смерти предмет возрождается вместе с владельцем.

Скрытые характеристики – временно недоступны.

Ограничения:

Только для паладинов тёмных богов и Тёмных властелинов.

Только для игроков не ниже сотого уровня.

Возможность передачи другому игроку только с разрешения одного из тёмных богов.

Ну вот, ещё одна вундервафля. И опять только потенциальная. Постой, что-то тут не так. Ещё раз просмотрел характеристики брони. Нет, не то. А если сравнить их с такими же у меча? Прокрутил первые в голове. Почти всё идентично, словно у братьев близнецов. Вот! У него в ограничениях значится, что только для паладинов светлых богов, а у доспехов только для тёмных властелинов и паладинов тёмных же богов. Я хоть и не большой специалист по

«Эвриворлду» (если и был таким, то не помню), но сильно подозреваю, что эти вещи плохо совместимы. Ещё один вопрос к Скрилле.

– Не то чтобы плохо, а вообще несовместимы, – ответила девушка. – Разве что по воле богов могут быть созданы уникальные исключения. Но на таких, как ты, это не распространяется. Тёмное – светлое, жизнь – смерть, маг – воин – ремесленник... Любое из направлений тебе теперь одинаково доступно. И любые возможности, имеющие ограничения по расам, тоже. Причём как по отдельности, так и вместе. Только советую не увлекаться и помнить пословицу про зайцев.

– То есть теоретически доступно всё, а на практике не поймаю ни одного, – догадался я.

– Нет, – возразила Скрилла. – Я имела в виду полный вариант этой пословицы.

– Какой? Никогда ни о чём подобном не слышал.

– За двумя зайцами погонишься, ни одного кабана не поймаешь.

– А. Понял. Примерно как у древних римлян со здоровым духом, который в здоровом теле в принципе бывает, но очень редко.

– Именно, – кивнула девушка. – Поэтому зайцев ты можешь наловить любое количество, но тогда точно останешься без кабана. Станешь и магом, и клириком, и паладином, и рыцарем, и вором, и Тёмным властелином, и много ещё кем, но в основном не выше десятого уровня.

– Да, Тёмный властелин третьего уровня – звучит гордо, – согласился я.

– Вот именно! Поэтому советую выбрать один основной класс и качать по максимуму исключительно его. Из остальных же классов поднять только некоторые нетипичные для основного способности и держать в качестве козырного туза в рукаве. Если ты станешь, например, паладином светлых богов сотого уровня, то никто точно не станет ждать от тебя удара из арсенала Тёмного властелина, заклинания некроманта или невидимости вора.

С этим советом я был склонен согласиться. Но что-то в её словах меня всё-таки задело. Только что именно? Так, постой. Паладин и Тёмный властелин. Вот!

– То, что я смогу одновременно пользоваться светлым мечом и тёмными доспехами, несмотря на их серьёзные ограничения по классам, понятно, но как ими владел мой предыдущий персонаж?

– А кто тебе сказал, что он владел ими обоими? – почему-то усмехнулась Скрилла. – Может, это трофей, который ты не успел продать? Тут как раз на днях произошла эпическая битва сил света с силами тьмы. Свет, как водится (при поддержке администрации), победил, а один из тёмных богов был низвергнут в бездну или куда там отправляют уволенных небожителей. В общем, главное, что попутно немало уникальных предметов успело поменять владельцев.

– Постой, но ты совсем недавно утверждала, что вещи у меня сохранились только потому, что были намертво привязаны к персонажу, – вспомнил я. – А логика говорит, что эти оба к одному привязать никак нельзя. А трофей, он и есть только трофей.

– Логика – это сила, – пожала плечами девушка, показывая, что на самом деле она эту логику в грош не ставит. – Только в игре она иногда может быть несколько иной, чем в реальности. А уж души умерших, которые вместо придуманных ада и рая предпочитают оставаться в тоже придуманной, но куда более реальной виртуальной вселенной, вообще никакой логике не подчиняются.

– Даже если так, мне всё равно хотелось бы понять, – возразил ей.

– Теперь уже вряд ли узнаешь, разве что вспомнишь всё.

– Реально? – сразу с надеждой спросил у нее.

– Скорее всего нет. Во всяком случае, пока ни одному не удалось. Разве что некоторые обрывки и не более. А так – остаётся только гадать. Может, при обнулении персонажа произошёл сбой и вместо твоего доспеха тебе по какой-то причине достался трофейный (допу-

стим, у него были схожие, но лучшие характеристики). Мало ли? Или ещё вариант, с чего ты решил, что был именно светлым? Вдруг, наоборот, доспех как раз твой, а меч трофейный? Или вообще ты тот бой не выиграл, а проиграл.

Мне такая идея почему-то не понравилась, и я спросил:

– Откуда тогда трофей? Они обычно достаются именно победителям. Традиция, знаешь ли, такая.

– Это как раз нетрудно объяснить, – отмахнулась Скрилла. – Представь. Эпическая битва добра со злом. Где-то на поле боя сошлись два паладина, светлый и тёмный. Светлый победил, проткнув своего противника мечом... И именно в этот критический момент тело тёмного, лежащее в капсуле полного совмещения с виртуалом, выбрало, чтобы умереть в реале. Чем тебе не вариант?

– Красивый, – признал я. – Тебе бы книжки писать.

– Спасибо, подумая. И заметь, доспехи у тебя есть, меч есть, а шлем отсутствует. Может, тебе светлый клинок именно в незащищённую голову и воткнули? Более крепкую «привязку» к новому владельцу трудно придумать.

– Да уж, вариантов хоть отбавляй, – вынужден был признать я.

– И не стоит забывать о совершенно официально задокументированной правилами игры возможности, – продолжила Скрилла.

– Это о которой?

– Некоторые из богов имеют право персонально для понравившегося игрока отменить ограничения уникального предмета, сделав тот ещё более уникальным. Хотя я не припоминаю, чтобы боги этим правом вообще пользовались.

– Тогда бы это значилось в характеристиках, – предположил я.

– Вовсе не обязательно. Боги не любят вмешиваться (считай, работать), а ещё меньше им нравится афишировать свои деяния подобного рода, дабы не плодить попрошайек.

– Постой. Там были скрытые характеристики, – вспомнил я, – может, оно?

– Возможно, но я бы на твоём месте не особо на это рассчитывала. И потом, помощь богов – вещь довольно скользкая. Зачастую обходится слишком дорого. Вдруг на твоём персонаже давно какой-нибудь квест висит, который даже с уровнем сто плюс и уникальной экипировкой выполнить едва под силу? А ты о нём даже не подозреваешь. Что станешь делать, если вдруг придёт бог и спросит, почему не выполнил обещанное?

Да, тут Скрилла права, перспектива нарваться на незаконченный квест или любые другие обязательства своего прошлого персонажа не радует. Но с такого рода проблемами придётся разбираться по мере их поступления. Если вообще будут. Что толку сейчас переживать, если всё равно не вспомню?

Глава 3

Решил закончить ревизию вещей и перевёл взгляд на стёганку. Она оказалась самой обыкновенной, пусть и хорошей.

Название – Поддоспешник.

Класс – обычный.

Сила + 1.

Ловкость + 1.

Защита от удара (если один) + 2.

Защита от удара (совместно с любым видом доспехов) + 20.

Защита от магии + 5.

Комфорт + 10.

Комфорт – это хорошо. Теперь понятно, почему, находясь на жаре в телогрейке, чувствовал себя вполне нормально и даже не сразу заметил. Кстати, а как с остальной одеждой? Думаю, стоит проверить и её. Перевёл взгляд уже на себя в поисках интерфейса предметов.

Название – Штаны кожаные, обыкновенные.

Класс – обычный.

Сила + 1.

Ловкость + 1.

Защита от удара + 2.

Защита от магии + 2.

Комфорт + 10.

Тоже неплохо! И опять же комфорт не на последнем месте. Для кожаных штанов на жаре более чем актуально. Возможно, нужно думать в первую очередь о боевых качествах, но дерутся минуты, а одежду носят всё остальное время бодрствования. Да и спать нередко приходится тоже в ней.

Что у меня ещё есть? Рубашка? Проверим заодно и её.

Название – Рубашка льняная, обыкновенная.

Класс – обычный.

Защита от магии + 5.

Комфорт + 10.

Однако любил комфорт мой персонаж. Спасибо ему за это. Хотя это именно я любил и именно мне спасибо. Сколько уже времени нахожусь на жаре в чёрных кожаных штанах и таких же сапогах и до сих пор даже не вспотел. Десятка комфорта не просто так в характеристики записана.

Стоп. А сапоги-то я и не проверил. Сказалась привычка современного горожанина даже у себя дома ходить в тапках, а уж за пределами квартиры обувь – обязательная и само собой разумеющаяся вещь. Так, что там у нас?

Название – Сапоги-скороходы, обыкновенные.

Класс – обычный.

Сила + 1.

Ловкость + 1.

Скорость при ходьбе + 5.

Скорость при беге + 15.

Выносливость + 10.

Комфорт + 10.

Думаю, полезная штука. А вообще это всё, с чем я попал в новый мир, где мне теперь жить. Ни денег, ни замка с верным гарнизоном, ни княжества, ни эльфийских принцесс в постели, ни самой постели. Только то, что оказалось на мне.

– Ещё должна быть сумка-инвентарь, – напомнила наблюдающая за мной Скрилла. – Но я почему-то её у тебя не вижу.

– Не было никакой сумки, – заверил я девушку. – Только то, что на мне, больше ничего.

– Вообще-то это условное название, – стала объяснять она. – На самом деле нематериальный объект, имеющий внешний вид сумки, куда игроки складывают свои вещи, есть абсолютно у всех. Даже у привидений, хотя они туда ничего положить не способны. И я обычно вижу как саму сумку, так и её класс, а иногда и содержимое. У тебя же нет вообще ничего.

– Именно это я и имел в виду. У меня ничего подобного нет.

– Скорее всего есть, просто скрыта, – возразила девушка. – Поройся в настройках.

Я посмотрел. Кирпичик меню под названием «Скрытые предметы» наверняка то, что нужно. Кликнул его.

– Пространственный карман, это оно? – спросил у Скриллы.

– Не оно, а намного лучше.

– Тогда посмотрим, что у меня там.

Название – Пространственный карман властелина драконов.

Текущий статус – пустой.

Класс – уникальный.

Количество объектов – неограниченно.

Масса – неограниченно.

Объем – неограниченно.

Выпадение предметов при смерти персонажа – 0.

Дополнительные характеристики:

Полная привязка к владельцу.

Полная невидимость.

Отсутствие течения времени внутри.

Ограничение – только для архимагов.

Может, мне и показалось. Но вроде бы Скрилла на какое-то мгновение удивилась. Нет, не показалось, девушка сама призналась:

– Не знала, что такие вообще бывают.

– А как на этот раз с ограничениями? – задал куда более актуальный вопрос.

– Архимаг, само собой разумеется, имеет уровень значительно выше сотни. Они вообще НПСы, а не игроки. Но раз никто не счёл нужным прописать этот факт официально, то можешь пользоваться без каких-либо ограничений.

– Ну вот, хоть одна настоящая вундервафля, – обрадовался я. – Правда, по голове такой никого не ударишь, только поможет не быть обобраным до нитки. Но всё равно хорошо.

– Дам тебе один совет, – серьёзно заговорила Скрилла. – Больше никому этот карман не показывай. Вообще. И не говори о нём. Ни слова. Мало того, при первой возможности купи себе нубскую сумку второго – максимум третьего уровня и таскай там всякий хлам.

– Для чего? – не понял я.

– Чтобы ни у кого даже и мысли не возникло, будто у тебя имеется что-то уникальное. Невидимость – уже признак.

– А сумка, полная мусора, не признак? – спросил я. – По-моему, как раз причина для подозрений.

– Ничего подобного. Самое обычное дело. Многие свободные ячейки в сумках заполняют ветками, камнями, старыми рванными носками...

– Для чего? – откровенно удивился я.

– Чтобы в случае смерти обезопасить своё имущество. Если суждено выпасть какому-нибудь предмету, то с одинаковым успехом это может быть и ценная вещь, и откровенный мусор. Вот почему в этом смысле выделяться на фоне остальных точно не будешь.

– Ладно, объяснения понятны, но мне-то зачем? Ведь у кармана полная привязка. Ни отобрать, ни внутрь залезть всё равно никто не сможет.

– Не сможет, – согласилась девушка. – Только это не отобьёт охоту достаточному количеству желающих попробовать. Многие обладатели высоких статусов и уровней начинают считать, будто общие правила на них не распространяются. В общем-то они правы, так и есть, но не в данном случае. Однако всё равно некоторые будут пытаться, и на тебя начнётся настоящая охота.

– Хорошо, учту и поступлю, как ты советуешь, – согласился я.

– Ладно, нам пора прощаться, – вдруг заторопилась Скрилла. – И так слишком долго на одном месте засиделась. Нехарактерно такое для меня, а следовательно, может привлечь ненужное внимание. Так что ещё пара советов – и прощай.

– У меня как раз только начали появляться вопросы, – попытался задержать её.

– Некогда! Начнём с прокачки персонажа. Система таких, как ты, игнорирует, поэтому вероятность получения не то чтобы уникального, а вообще хоть какого-то квеста близка к нулю. Качаться придётся исключительно самому, собирая очки буквально по крупичкам. Долго, нудно, но ничего не поделаешь, это для других игра, а для тебя теперь жизнь.

– Жаль, – только и сказал я.

Скрилла лишь пожала плечами.

– Видишь тропинку? Она ведёт к найденной лесной тропе, даже скорее дороге. Направо пойдёшь – ближайший светлый город, налево – зона прокачки для новичков. Как раз для тебя. Хотя знаешь, один квест и я могу тебе поручить...

Поздравляем, вы получили новое задание.

Цель задания – неизвестно.

Награда – неизвестно.

Принять? Да/Нет

Предположил, что невыполнение неизвестного задания никаких штрафов за собой не понесёт, и нажал на «Да». Была надежда, что секретность снимется сразу после принятия, но ничего такого не произошло.

– Почему скрытое? – обратился к Скрилле.

– За такие всегда бывает больше очков, – ответила она. – Сложное тебе давать сейчас бессмысленно, а от простого толку мало. Но так получишь хоть что-то.

– И как я узнаю, что мне делать?

– Не беспокойся, обязательно узнаешь. И всё, мне пора.

– Постой, Скрилла! Можно задать хотя бы один вопрос?

– Можно.

– Кто ты вообще, откуда так много знаешь и почему мне помогаешь?

– Это было три вопроса, – усмехнулась девушка. – Ответы узнаешь, когда выполнишь квест.

Мне осталось только развести руками, признавая, что хотел схитрить.

– И да, чуть не забыла, – остановилась она, хотя уже сделала первый шаг с поляны. – Тебе нравится это место?

– Да, – ответил, хотя и не понял, к чему клонит девушка.

– Тогда дарю.

– Как понять даришь...

Дальше договорить не успел. Перед глазами всплыло окно меню:

Поздравляем, вы получили подарок.

Название – Тихая гавань.

Класс – уникальный.

Место, в котором вам ничего не угрожает и куда никто не сможет попасть без вашего разрешения.

Рекомендация 1 – привязать точку возрождения.

Рекомендация 2 – привязать выход портала.

Сказать «спасибо» я не успел. Когда оторвал взгляд от интерфейса, незнакомки уже не было. Исчезла с поляны так же незаметно, как и появилась. И ведь действительно незнакомка, ничего, кроме имени, о ней не знаю. И кстати, сам вообще не представился, а она даже не стала спрашивать.

В одном можно не сомневаться. Не простая девушка эта Скрилла. Очень не простая. И подарки у неё тоже непростые. Думаю, уникальный класс нужно понимать самым буквальным образом. Кстати, что там было в рекомендациях? Портала у меня точно нет (надеюсь, пока). С точкой возрождения же – идея, несомненно, здравая. Не откладывая в долгий ящик, вызвал меню и поставил галочку в нужном месте.

Внимание! Новая точка возрождения принята. Теперь, где бы вы ни умерли, возродитесь именно тут.

Вот и хорошо. Осталось решить, что делать дальше? Ну, во-первых, раз тут мирная зона, доспехи надевать не будем. Нечего к себе лишнее внимание привлекать. Их и ещё меч в пространственный карман. Вещи исчезли, а на интерфейсе объекта загорелась цифра «3». Выходит, многокомпонентная броня им воспринимается как единое целое, а не отдельные части, из которых состоит. Но почему три, а не два? Или я что-то пропустил. Ладно, потом разберусь.

Осмотрел себя, насколько это можно сделать без зеркала. Неплохо бы и штаны с сапогами сменить. Не гармонируют они с простой льняной рубахой. Но, увы, не на что. И ещё, странно как-то. Доспех ведь, по сути, неполный. Ни голова, ни ноги не прикрыты. Где всё это и было ли оно у моего персонажа?

Дальше оставаться на поляне и ждать неизвестно чего не имело смысла. К тому же начали давать о себе знать голод и жажда. Им-то что нужно в виртуальном мире? Однако донимают они меня пока не настолько, чтобы пить прямо из ручья. Всё равно спустился к воде и ещё раз сполоснул лицо, а заодно и голову. Ну что ж, пора знакомится с «Эвриворлдом».

Глава 4

Лесная тропинка выглядела столь же реалистично, как и поляна до этого. Сколько ни пытался высмотреть хоть что-нибудь ненатуральное, не получалось. Деревья, звуки птиц, запахи... Складывалось впечатление, что идёшь по лесу в средней полосе России или какой-нибудь из республик СССР. Ну, или в остальной Европе, где ещё леса не повырубали. Хотя вряд ли, там уже скорее либо парки, либо плантации, высаженные под линейку.

Не знаю, что тому виной, пресловутые сапоги-скороходы, дающие плюс пять к скорости при ходьбе (узнать бы, сколько это в нормальных, человеческих километрах в час?), или просто от моей поляны до основной тропы всего ничего, но скоро я вышел именно туда. Тут уже ждали. Как говорится, трое из леса. Вообще-то даже шестеро. Но в первый момент я обратил внимание совсем на другое. Стоило задержать взгляд на голове любого, как над ним выскакивала прозрачная, но при этом отчётливо видимая табличка с именем, классом и уровнем.

Имя – Мафия Бессмертна (игрок).

Раса – человек.

Класс – громила.

Уровень – 10.

Это надо же себе такой ник выбрать. Зато внешность полностью соответствует классу. Что там дальше?

Имя – Росарио Агро (игрок).

Раса – человек.

Класс – вышибала.

Уровень – 8.

А этот у нас, оказывается, поклонник классических фильмов? Вышибала, кстати, смотрится почти так же внушительно, как и громила. Или это не только от класса, но ещё и от уровня зависит. То есть не вышла рылом восьмёрка, тягаться с десяткой? Других подробно рассматривать не стал, лишь убедился, что, кроме этих двух, остальные шестёрки и ниже. И так прекрасно видно, передо мной гопники обыкновенные. Хотя мимо имени Шланг Который Живёт На Крыше пройти трудно. Вот где фантазия у человека!

– Чего уставился? – прервал мои размышления громила. – Плати за проход и проваливай.

– Это наша дорога, – добавила одна из шестёрок.

– Кстати, безымянный, это не тебя на днях грохнули? – заржал Росарио Агро.

Смех поддержала вся компания, причём были явно искренни. Я только сейчас понял, что забыл прояснить вопрос с собственным игровым именем. Вот только что тут смешного?

В любом случае действительно гопники. И ждут они не конкретно меня, а вообще любого, идущего этим путём. Что, Скрилла говорила, находится в той стороне? Зона прокачки для новичков? Вот именно таких и ждут с добычей. Хорошо устроились. Только куда стража смотрит? Должна же она быть совсем рядом с безопасным светлым городом.

– И почём нынче проход? – всё же спросил я.

– Один золотой! – заявил громила.

– Странно, обычно просят серебряный, – сказал ему наугад.

Вообще-то у меня нет ни золота, ни серебра. Мало того, уже прекрасно понял, чем в итоге всё закончится, поэтому болтал просто так. Ну и в расчёте на получение хоть какой-то информации.

– Мы тебе не обычные, – отсмеявшись, заметил вышибала.

– Ещё бы! – решил поддержать его. – Таких имён мне пока видеть не доводилось. Кстати, почему ты взял не полное, а всего лишь сокращённый вариант?

– Какое ещё полное? – не понял оппонент.

– Росарио Агро Ещё Никто Не Называл Беременным, – охотно процитировал в ответ. – Кстати, Росарио – от слова «роза». Подозреваю, это и есть твоё настоящее имя. То есть в реале ты женщина, причём некрасивая и толстая. Иначе вышибалу себе персонажем не выбрала бы.

– Да я тебя сейчас...

– Стой, Рос! – прервал его громила, который, по всей видимости, был главарём этой банды. – За дерзость мы с него возьмём не один, а два золотых. Для начала.

– Должен вас разочаровать, – усмехнулся я в ответ. – Нет у меня денег. Ни рублей, ни юаней, ни долларов с еврами, ни золотых, хоть двух, хоть одного. Вообще ничего.

– Тогда вместо обычной трети лута половину.

– И тут полный облом, никакого лута.

– Ну, тогда сам виноват, придётся отрабатывать.

Вот оно у них как. Всё поставлено на поток и рассчитано. И расценки точные есть. Мой вопрос, куда смотрят власти, становился ещё более актуальным. Ведь я не игрок, который отключился и до свидания. Мне в этом мире жить. Вот именно, а веду себя словно игрок, причем начинающий, желающий всё испытать, в том числе и смерть персонажа.

– И как вы себе это представляете? – спросил про предложение отработать.

– Очень просто. Будем тебя убивать до тех пор, пока кто-нибудь из нас не поднимется на один уровень. Обычно мы так не делаем, но за наглость необходимо платить и за базар нужно отвечать.

Не откладывая в долгий ящик, одна из шестёрок сделала шаг в мою сторону и замахнулась увесистой дубиной. Давно ждал чего-то подобного, но всё равно не успел среагировать.

Внимание, вы получили критический удар.

Травка зеленеет, солнышко блестит...

Только теперь я точно помнил, что было до этого и по какой причине тут очутился. Совет с привязкой места возрождения оказался более чем правильным. Остался другой вопрос: что, мне сидеть теперь на своей поляне-убежище и дожидаться, пока гопникам надоест грабить прохожих? Или попробовать ещё раз?

В одном можно не сомневаться: по-хорошему договориться точно не получится. Драться же, насколько я себе представляю правила игры, вообще не имеет никакого смысла. У игрока первого уровня нет никаких шансов против пятёрки-шестёрки, не говоря уже о десятке. У меня же с моим нулём – тем более. Это потом разница в десяток уровней перестает иметь такое непреодолимое значение, а сейчас, в самом начале, ничего и никак нельзя сделать. Вот если бы мне вместо таких супердоспехов и меча досталось что-нибудь попроще, но такое, которое можно использовать на полную мощь, а так толку от них, как от...

Но если вспомнить слова Скриллы, я жив исключительно благодаря этим артефактам. Так что пускай будут. Узнать бы, сколько они дают к характеристикам. А то там всё по нулям, в том числе и жизнь. То, что её мало, и так понятно. То, что я отбросил копыта от первого же удара, – лучшее тому подтверждение.

Кстати, о жизни. А не уменьшилась ли она у меня в связи со смертью? Посмотрел в меню. Нет. Как и прежде, всё по нулям. Вот и ладно, а то отрицательные величины тоже бывают. Набежит ещё долг в минус сто-пятьсот, как его потом отдавать? Понятно, что такого не должно быть, но попробуй угадай, что с такими, как я, может, а чего нет.

Ещё немного поразмышляв, решил повторить попытку, но уже будучи во всеоружии. Стёганка, доспех, меч. Фуфайка, она и есть фуфайка, с её надеванием проблем не возникло, а то, что вместо нормальных пуговиц – завязки, погоды не делает. Хуже другое: на локтях, плечах и ещё в некоторых местах торчали точно такие же шнурки. У меня возникли серьёзные подозрения, что это там вовсе не для красоты, а с целью крепления частей доспеха.

И как я в одиночку всё это на себя цеплять буду? Не перестарались ли создатели игры с реалистичностью? Неужели все игроки вот так танцуют с бубнами вокруг своей экипировки перед каждой дракой? Не верю! Даже если у кого слуги и оруженосцы имеются, всё равно не верю. Раз-другой, может, и интересно, но потом точно надоест.

Единственное, что получилось натянуть на себя почти без проблем, – кольчуга. А остальное? Прикинув так и эдак, даже подумал, не снять ли мне фуфайку и не привязать ли то, что надо, когда она лежит на траве, и потом надеть всё вместе? Но сразу забраковал как неосуществимое. Локти там или плечи, может, таким оригинальным образом прицепить и получится, даже скорее всего, но полный доспех, да ещё и с кольчугой, точно хрен.

Вся логика и здравый смысл в один голос утверждали, что такое не может быть нормой. Я явно чего-то не учёл. Разглядывая доспехи, к разгадке точно не приблизишься, и я полез в их настройки. Ковырелся там какое-то время, пока не обнаружил нужную мне строчку:

Одевание-снятие – авто-ручное.

Галочка стояла именно на ручном. Чего и следовало ожидать. Перенёс её на автоматику, после чего попробовал ещё раз. Совсем другое дело! Стоило поднести налокотник к локтю, и он оказался на своём месте. Соответствующие шнурки стёганки не завязались у меня на глазах, словно змеи, а в какое-то неуловимое мгновение сменили свое положение из развязанного на завязанное. Плечи, поручи, кираса... Всё становилось на свои законные места, стоило только поднести. И, похоже, последовательность автоматику не интересовала. То есть как раз для игроков вроде меня, которые доспехи только в кино или на картинках видели и точно не представляют, как большую часть этого железа на себя цеплять.

Полностью облачившись, остался с мечом в руках. То, что его характеристики позволяют обходиться без ножен, вовсе не означает, будто вот так всё время таскать предмет очень удобно. А если положить обратно в пространственный карман, то можно и не успеть достать. Ещё раз осмотрел себя и с левого бока обнаружил на ремне кожаную петлю с металлическим кольцом. Непростое колечко. Явно выкованное с любовью, а потом ещё покрытое чеканкой. Немало нужно труда вложить, чтобы в итоге получить такое изделие из воронёной стали...

Постой! Какой, к чертям кошачьим, труд?! Ведь это игра. Но, с другой стороны, если не кузнец, то художник всё равно старался, а значит, колечко по-любому не простое.

Пока голова была забита посторонними мыслями, руки сами сунули меч в это кольцо. Привычным движением, между прочим. То есть тело само вспомнило, что раньше проделывало многократно. Вот только таскать на поясе ничем не прикрытое лезвие клинка бритвенной остроты, которое без особых усилий легко перерезает довольно толстые вески (специально проверил), как-то боязно. Но ничего не поделаешь, придётся поверить характеристикам оружия, говорящим, что оно в этом смысле абсолютно безопасное.

Что-то я опять забыл. Характеристики... Именно! Обратил внимание, что колечко необычное, а характеристики проверить не подумал. Достаточно того, что я его в прошлый

раз за часть доспехов принял. Вынул меч и ещё раз осмотрел заинтересовавший меня предмет. Когда взгляд скользнул по одной из завитушек орнамента, всплыл значок меню.

Название – Кольцо-ножны.

Класс – редкий.

+ 10 к заточке меча.

– 10 к весу меча.

На 50 % увеличивается скорость выхватывания меча.

На 50 % снижение вероятности выпадения оружия после смерти.

Безопасность – оружие, вставленное в кольцо, не наносит случайных порезов и не портит одежду.

Ограничения – только вместе с доспехами Тёмного властелина.

Вот мне интересно, есть ли в мире «Эвриворлда» бог, отвечающий за глупые шутки? Очень похоже на подарок от него. Колечко действительно редкое, непростое и полезное. Только у моего меча все перечисленные параметры и так выше сами по себе. То есть использовать его могу исключительно как ножны и не более. Может, найти себе простое железное, а это продать? Наверняка ведь не из дешёвых, а у меня в кармане ни копейки.

Или не стоит? Деньги и другими способами добыть можно, а редкие предметы на то и называются редкими. И ещё. Возможно, Скрилла права и я, вернее, мой персонаж действительно раньше был тёмным, а светлый меч всего лишь трофеем. И кольцо, получается, уже от моего собственного клинка, который был попроще.

Нет, лучше оставлю. Тем более стоит подумать об оружии не столь грандиозных характеристик, но и без ограничений по уровню, чтобы я смог пользоваться всеми его возможностями в полной мере. Вот тогда-то ножны-кольца и пригодятся.

Ну, вроде всё, можно идти.

Нет, не всё. Не оставляет ощущение, словно я что-то забыл. Только пойдёшь угадай, что именно? Как там меня назвал один из гоп-компаний? Безымянный? Точно! Не стоит привлекать к себе лишнее внимание ещё и этим. Особенно если данный факт вызывает нездоровый смех, отчего запоминается ещё лучше. Так что подумаем о том, как тут обзавестись именем? Открыл меню и просто ткнул в надпись, гласящую, что имени у меня нет.

Имя персонажа не выбрано.

Желаете выбрать? Да/Нет

Мы, конечно же, желаем. Нажал на «Да». Сразу же появилось окошко с мигающим курсором. Уже хорошо. Только где клавиатура? С ней будет ещё лучше. Стоило немного присмотреться, как быстро обнаружил две пиктограммы, одну со стилизованным микрофоном, другую с клавишей. Значит, можно вместо написания просто диктовать, но этого нам пока не надо. Нажал на значок клавиатуры и задумался.

А какое имя, собственно, выбрать? Не Олегом же Ивановичем быть в этом мире? Почему нет? Нет, и всё тут. Не хочу.

Как меня эти назвали? Безымянный? Хорошее имя, красивое, мне нравится. Руки так и чешутся вбить. Но тоже нет. Не просто же так гопники ржали. Смех без причины – он, конечно, признак дурачины, но и старые пословицы всегда стары, однако не всегда верны. Причина-то наверняка есть, просто я её не знаю. И кто после этого дурак? Не будем отвечать на риторические вопросы, тем более что и догадаться нетрудно.

Может, какой-нибудь из своих сетевых ников выбрать? Многие игроки именно так и делают. Моим последним был Князь Олег. Красиво, благозвучно, благодаря настоящему

имени воспринимается своим и вполне подходит для игрового мира, но ассоциации вызывает не самые приятные. Я ведь не просто так его выбрал. Познакомился в Интернете с Княгиней Ольгой, вот и сварганил на скорую руку. Позже девушка оказалась далеко не столь хорошей, какой себя представляла широкой публике. Единственное, что она умела делать на отлично, – это работать с фотошопом. Вот где талант! Фотографии, которые она выкладывала в Сети, были действительно её, ошибиться невозможно, но при этом гадкий утёнок куда больше похож на лебедя, чем оригинал на те фотки. И вообще, по жизни она не Ольгой была, а Жанной, только ник Жанна Д'Арк уже был сильно засвечен и она просто взяла следующий.

Совсем не о том я сейчас думаю. Князь Олег не подходит, и ладно, а причины – дело десятое. Другой мой ник Мышонок Кю годился еще меньше. Не похож я в этих доспехах на мышонка. А если? Нет, этот тоже не пригоден. Может, что из детства выбрать? Во дворе меня называли Индеец Джо и Полковник Тим. С первым история из ещё дошкольного детства, мне костюм новогодний сшили, а я в нём во двор выбежал, с тех пор и прилипло. Тим – за то, что носил кепку с такой надписью, а за что полковник – понятия не имею.

Опять меня на воспоминания потянуло. Ладно, Индейца Джо с Полковником отбросим и попробуем просто Тим.

Имя Тим уже занято.

Предлагаем Тим 6821.

Или попробуйте другой вариант.

Не очень-то и хотелось. А быть шесть тысяч восемьсот двадцать первым Тимом в этом мире – тем более. Тим, Тим, Тим, Тим, Тимур, Тимофей... Нет, эти наверняка тоже заняты, да и не нравятся. К тому же Тимуру команда нужна, а я по складу характера скорее одиночка. Зато теперь понимаю, почему у тех придурков с маленькой лесной дороги такие имена. Мафия Бессмертна, Росарио Агро, Шланг Который Живёт На Крыше, Дикий Вепрь 3948... В «Эвриворлд» играет весь мир, и большинство нормальных имён давно заняты, а повторяться не разрешают. Вот народ и выкручивается как может.

Не хотелось бы, но и мне придётся брать что-то длинное (цифры нравятся ещё меньше). Перебрал в уме несколько фраз из песен, книг и фильмов, после чего, недолго думая, вбил:

Странник Пришедший Из Далека.

Имя не занято.

Хотите закрепить за собой? Да/Нет

Ну что ж, буду Странником, решил я, кликая «Да».

Теперь точно можно идти.

Глава 5

На этот раз я по сторонам особо не заглядывался и качеством виртуального мира не восхищался, поэтому до основной дороги дошёл куда быстрее. А ведь на мне теперь и доспехи. В их параметрах вроде бы и значилось минус к весу, но одно дело – это прочитать, и совсем другое – ощутить на себе. И потом, не такой уж и большой тот минус при простом ношении, основной в бою.

Присутствовала некоторая надежда, что, пока я возился с доспехами, а потом выбирал имя, гопники ушли по своим, несомненно, важным делам. Ведь они явно не эти, как их, ну, которые ненастоящие персонажи, а живые игроки, которые не могут всё время в одном месте торчать. Но нет, все тут.

– О! Безымянный лут принёс, – крикнул тот, который меня убил при первой встрече. – А говорил, что нету. Врать нехорошо. И ты мне, кстати, должен.

– Когда это я успел задолжать?

– За твоё убийство вместо начисления опыта аж целых пять очков штрафа наложили, представляешь? Вы убили игрока несравненно меньшего уровня, чем у вас, и прочая лабуда. Даже не подозревал, что такое бывает.

– Постой, Шланг, – прервал излияния сообщника Росарио Агро. – Он уже не безымянный. Странник Пришедший Из Далека. Пижон! А ещё над моим именем вздумал насмехаться, хотя у самого оно длиннее, чем член у тролля.

– И это вовсе не лут, а крафт, – подвёл итог главарь. – Нам сегодня определённо везёт. Богатенький Буратино попался. Вы только гляньте, после первой неудачной попытки бросился закупаться многоуровневыми доспехами, даже не подумав, что толку от них будет ноль. То есть в полном соответствии с его уровнем.

– Но ведь у крафта нет ограничений на уровни, на то он и крафт, – заметил один из бандитов.

– Не совсем. Крафтовые вещи тоже разными бывают. Хозяевам игры выгодно, чтобы богатые игроки покупали каждый раз что-то новое, поэтому и не выпускают ничего универсального. Только с пятидесятого уровня исчезают все ограничения. Уж я-то знаю, одного перса как раз до полтинника и прокачал. Так что перед нами богатенький мальчик, который закупился, не подумав, и теперь не сможет использовать по полной свои дорогие игрушки.

– И имя целиком скрыть наверняка недёшево стоит, – поделился своим мнением Росарио Агро. – Вон, только когда понял, как лажанулся, отозвал.

Ну вот, опять я что-то не то с именем сделал. Только знать бы, в чём именно ошибся на этот раз. Слишком длинное выбрал или есть другие нюансы? Информация идёт уже только потому, что гопники между собой болтают, а конкретики никакой. В любом случае стоит по возможности потянуть время, вдруг что ещё интересное узнаю.

– Это не крафт, а подарок Безымянного, – ляпнул я наугад.

Попал, только не совсем туда, куда целился. Бандиты дружно заржали. И что, спрашивается, за реакция на одно только упоминание этого имени? Нет, правильно сделал, его не выбрав. Хотя и было желание.

– Ну да, специально для игрока нулевого уровня поверженный бог вернулся из бездны, одарил плюшками и сразу обратно, пока админы не застучали, – начал насмехаться громила. – Чтоб ты знал, совсем твой Безымянный зарвался, и хозяева игры его стёрли с концами. А те, у кого ещё остались неиспользованные свитки с именем, могут теперь ими подтереться.

– А многих ли ты с нулевым уровнем видел? – спросил я в ответ. – Вдруг мы с богами на «ты»? Уровневый бонус такой.

Те опять заржали.

– Ты ещё забыл сказать, что богиня удачи Скрилла тебе покровительствует.

– А она богиня? Спасибо, не знал. Покровительствует или нет, сказать не берусь, но печать поставила, советов надавала, подарков надарила и квест дала.

– Веселый ты парень, Странник, – сказал мафиози, когда отсмеялся. – Развлёк нас по полной программе. Тебе бы со всякими Петросянами на пару работать. И с богами на «ты», и сама Скрилла у тебя чуть ли ни на побегушках... В общем, пропустили бы мы тебя бесплатно, если бы не хамил вначале, а теперь уже поздно, за базар нужно отвечать. Ничего личного, исключительно бизнес.

– Все так говорят, – возразил я, но меня уже никто не собирался слушать.

– Сначала хватаем его аккуратно и только потом бьём, – начал раздавать команды главарь. – Читал на одном форуме, что если сначала взяться рукой за крафтовый предмет, а потом нанести критический удар, вещь остаётся в руках у победителя.

– А сам пробовал? – с недоверием спросил Дикий Вепрь.

– Нет. Сколько играю, но такие придурки с крафтом несоответствующего уровня пока не попадались.

Меня начали обходить со всех сторон. Не стал дожидаться, пока гопники проверят форумную информацию. Выхватил меч, намереваясь одновременно нанести удар. В жизни никогда не доводилось делать ничего подобного, а в кино это смотрится одним красивым плавным движением. Вот и решил попробовать, вдруг получится? В конце концов, у игры должно быть больше сходства именно с придуманными мирами из фильмов, а не с реальностью.

Только я не учёл того факта, что в характеристиках оружия слово «мгновенно» следует понимать исключительно буквально. Только начал думать о действии, которое собираюсь совершить, а правая рука уже вытянута в сторону противника, рукоять меча зажата в ладони, а конец воткнут в горло неудачника. Не повезло опять прописавшемуся на крыше Шлангу.

Внимание!

Вы нанесли урон, составляющий более половины жизни игрока, чей уровень многократно превосходит ваш. Поздравляем. Вы получаете очков опыта ровно столько, сколько составляет разница в ваших уровнях.

Опыт – 6 (10)

И вслед за ним ещё одно:

Внимание, вы получили новое умение.

Мечник (ученик мечника).

Уровень 1 (5).

Приятный сюрприз. Вот только не сообщения читать нужно, а драться, тогда, возможно, и ещё какой бонус перепадёт. Успел подумать, что нужно было бить громилу, у которого десятка, тогда и уровень бы получил, как Шланг, не обращая внимания на меч у себя в горле, ударил меня назад своей дубиной.

Внимание, вы получили критический удар.

Травка зеленеет...

К чертям кошачьим травку. И так ясно, что убили и опять возродился на своей поляне под дубом. Лучше почитаем, что там у меня в характеристиках, раз тут ничего не угрожает.

Внимание! Вы умерли. С вас снимается половина очков опыта, полученных в последней схватке.

Текущее количество:

Опыт – 3 (10)

Ага, как будто у меня есть что-то полученное до этого. От нуля не очень-то и отнимешь. С тройкой понятно, это всё, что осталось от шестёрки, подаренной за Шланга. А десятка в скобках? По логике именно столько нужно собрать для перехода на следующий уровень. Не так уж и много, но могло бы быть и меньше. Например, единица. А что? Ноль, он наверняка явление редкое, стоит поощрять таких игроков, как я. Ведь обычно десятка нужна, чтобы достичь второго. Ну да ладно.

Теперь вопрос, что делать дальше? Хотя ответ, в общем-то, очевиден: пробовать опять до тех пор, пока одной из сторон не надоест. Тем более что на этом ещё и какие-то очки опыта заработать можно. Глядишь, так и уровень подниму. Хватит того, что эта гоп-компания мой нулевой видела. Зачем перед всем «Эвриворлдом» светить.

Постой, а это что? То ли только сейчас появилось, то ли всё время было, просто я не заметил. В уголке меню мигала выделенная другим цветом надпись:

У вас одно непрочитанное личное сообщение.

Посмотрим, что у нас там и от кого? Кликнул и сразу увидел имя отправителя. Шланг Который Живёт На Крыше. О содержимом можно очень легко догадаться, но я всё же открыл. Так и оказалось:

Ну, ты, Урод, пришедший издалека! В следующий раз точно так легко не сбежишь. Обязательно поймает.

Отвечать я, естественно, не стал. Слишком много чести всяким шлангам. Хотя перед самым боем можно что-нибудь и послать, вдруг отвлечётся. Или не стоит, я и сам в таком случае отвлекусь, причём куда больше.

Пройдя немного по тропе, решил попробовать сломать сценарий. А что, если зайти им в тыл? Как это сделать? Да очень просто, например, обойдя по лесу. Правда, в таком случае можно вообще миновать гопников и не выходить на дорогу. Главный вопрос: почему эта мысль пришла мне в голову только сейчас? То есть после второй смерти, а не сразу. Начиная мыслить стереотипами игры и не додумываюсь до естественных решений? Вроде бы рановато ещё, особенно учитывая, что ничего из предыдущего опыта не помню. Или помню, но на подсознательном уровне? Нужно будет обдумать это когда-нибудь при благоприятных обстоятельствах, желательно поднакопив побольше опыта и сведений. Однако в любом случае попробовать срезать крюк нужно обязательно.

Стоило мне шагнуть с тропы, как перед глазами появилось окно меню:

Внимание, вы получили новое умение.

Следопыт (ученик следопыта).

Уровень 1 (5).

Уже хорошо, а то я испугался, что там вообще ходить нельзя. Но, выходит, по лесу вне тропинок можно перемещаться только следопытам, а остальным не положено. И в учениках

мне прозябать как минимум пять уровней. Знать бы, чем это грозит. Ну да ладно, главное, что можно и разрешение вместе с нужным умением даётся на автомате, остальное – ерунда.

О том, что означает гордое звание ученика следопыта, я узнал сразу, как только сделал следующий шаг. Под ногами громко хрустнула ветка. За ней ещё одна и ещё. Да что это такое?! Или ученику следопыта самого низкого уровня иначе перемещаться не полагается? Попробовал ступать аккуратно, каждый раз внимательно осматривая, куда ставлю ногу. Получилось! Только мне что, так и идти? Хотя с другой стороны, спешить совершенно некуда. Всё по сценарию песенки из детского фильма про нормальных героев, которые ходят исключительно в обход, а это всегда далеко и долго.

Внимание, вам удалось сделать пять тихих шагов. Получаете следующий уровень умения.

Следопыт (ученик следопыта).

Уровень 2 (5).

Первым делом проверил, что мне это даёт. Теперь ветки громко хрустели при каждом втором шаге. И что самое главное, для тихой ходьбы требовалось куда меньше внимания и усилий. После десятка шагов получил третий уровень, а после ещё двадцати – четвёртый. Соответственно и ветки под ногами теперь могли ломаться не чаще, чем при каждом четвёртом шаге.

Однако я увлёкся. Хотя и сделал приличный крюк, но сюрприза не получилось. Вернее, как раз получился, но именно для меня. Гоп-компания в полном составе уже ждала на новом месте.

– Ну что, Придурок Пришедший Из Далека, надумал обойти нас по лесу? – усмехнулся главарь. – Ты хоть представляешь, как далеко разлетается звук от поломанных веток у игроков с не прокачанным следопытом? Если идти и орать матерные частушки, и то получится менее заметно.

Значит, облажался. Но виду подавать не стоит.

– Не знал, что вам нравится именно это направление классической музыки, – ответил я. – Но, увы, ничего не могу поделать, моих вокальных данных точно не хватит для удовлетворения вашего, несомненно, высокого вкуса.

Нёс откровенную чушь, не задумываясь, о чём именно говорю. Разве что специально выбирал слова чуть сложнее среднего уровня. Конечно, ещё не факт, что мои противники и по жизни гопники. Может, совсем наоборот, слабые и трусливые, компенсирующие свои недостатки и неудачи в реальной жизни «крутостью» в игре. И потом, начитанными бывают не только откровенные «ботаники», но и их противоположности. Только последние предпочитают это скрывать, особенно выходя на лесную дорогу или в тёмный переулок.

В любом случае целью моей речи было не поставить оппонентов в тупик своим интеллектуальным превосходством, а лишь выиграть немного времени, чтобы нанести удар первым. В том, что меч выскакивает действительно мгновенно, я уже успел убедиться. Теперь нужно этим воспользоваться с максимальной для себя пользой.

– Эй ты, урод! – не выдержал Шланг. – Будешь петь то, что именно мы тебе прикажем, и тем голосом, которым захотим. Этим, как его, ну, которому яйца отрезают. Вспомнил! Обрезанием и называется.

– Вообще-то их кастратами называют, – поправил эрудита я. – Странно, что ты забыл эту часть собственной биографии.

Шланг из рода Карлсонов в их компании был самым нервным. И глупым. Спровоцировать такого ничего не стоит. Заранее готовился к ответным действиям с его стороны и нанёс упреждающий удар. Причём, как и планировал, не по набросившемуся на меня бан-

диту, а по главарю. Два сообщения всплыли практически одновременно, но моё всё же на долю секунды раньше:

Поздравляем! Вы нанесли критический удар многократно превосходящему вас противнику. Вы получаете трёхкратную разницу очков опыта.

Опыт + 30.

Поздравляем. Вы получили следующий уровень 1.

Поздравляем. Вы получили следующий уровень 2.

Поздравляем, вы получаете пять уровней умения Мечник (ученик мечника).

Текущий уровень:

Мечник 1.

Опыт 13 (20).

Неиспользованных очков характеристик – 3.

Следом всплыла другая, куда более короткая табличка:

Внимание. Вы получили критический удар.

Глава 6

К чертям кошачьим травку!

Смотрим, что там съели штрафы из дождя просыпавшихся на меня бонусов и умений. Ну да, половину очков опыта, а вместе с ним и второй уровень я потерял. Ожидаемо, хотя и имелась некоторая надежда, что нажитый непосильным трудом уровень всё же оставят. Зато остальное действительно осталось на месте. И если я правильно понял логику игры, мой первый уровень у меня теперь не отнять.

Остался вопрос: куда ставить три свободных очка характеристик? Вообще не мешало бы погасить все до единого нули и уже потом думать о развитии какого-то конкретного направления. Так поступить логично ещё и потому, что пока просто не решил, по какому именно пути пойду. В конце концов, для меня это на всю оставшуюся жизнь и слишком спешить с решением неуместно. Даже если Скрилла права и смогу развивать любое направление, в том числе и противоположное изначальному, а следовательно, и поменять со временем приоритеты, если вдруг первый выбор окажется ошибочным или просто не понравится, всё равно не стоит.

В первую очередь уничтожаем самый неприятный ноль. Жизнь теперь имеет единицу. А то надоело уже умирать от абсолютно любого, даже самого слабого, удара. Хотя сомневаюсь, что и теперь получится сильно лучше. Но всё же. Куда ставить остальные два? Интеллект? Нет уж. Меня всегда если не поражала, то ставила в тупик эта характеристика. Если все остальные что-то прибавляют персонажу, то интеллект в любом случае равен тому, который изначально имеется у игрока. Понятно, что на самом деле это просто название и не более того, а на деле отвечает за что-то другое, но всё равно глупо. До полного дебилизма. Видимо, у первого создателя первой игры с настоящим интеллектом было не очень. Да и нечего тут особо думать, кидаем на силу и ловкость и смотрим получившийся результат:

Имя – Странник Пришедший Из Далека.

Раса – человек.

Класс – неизвестно.

Уровень – 1.

Опыт – 8 (10).

Репутация – 0.

Слава – 0.

Количество жизни – 1.

Количество манны – 0.

Выносливость – 0.

Ловкость – 1.

Сила – 1.

Интеллект – 0.

Физический урон – 0.

Магический урон – 0.

Защита от физических атак – 0.

Защита от магии – 0.

Шанс критического удара – 0.

Свободных очков характеристик – 0.

Основная специальность – неизвестно.

Дополнительная специальность – неизвестно.

Умения:

Мечник. Уровень 1.

Следопыт (ученик следопыта). Уровень 4 (5).

Прочее:

Метка 1 (скрыта).

Печать силы. Принадлежность – временно скрыта. Характеристики – временно скрыты.

Красота!

Редкий нуб может похвастать такими достижениями. В том смысле, что мизерными. Ну разве что первый уровень мечника, а не его ученика для игрока первого же уровня, скорее всего, редкость.

Что ж, идём на следующую попытку. Так, глядишь, и не отходя от кассы, то есть от собственной поляны, неплохо прокачаюсь. По пути меня настиг поток личных сообщений. На этот раз отметилась вся гоп-компания. Ни читать, ни тем более отвечать не стал. Зато в контактах теперь есть. Мало ли, вдруг пригодятся.

Опять решил идти по лесу. При теперешнем уровне ученика следопыта особо напрягать внимание, чтобы не шуметь, не требовалось. Тем более что почти сразу накапал пятый, и стало совсем просто. Шёл не столько в обход, сколько параллельно тропинке и уже скоро засёк кого-то бегущего по ней ко мне навстречу.

Сформировавшийся в голове план не отличался оригинальностью. Спрятаться за деревом, дожидаться, когда жертва поравняется с моей нехитрой засадой, и выхватить меч уже отработанным ударом. Главное – кого-нибудь случайно пробегающего мимо не прибить. Хотя откуда тут взяться случайному? Но всё же. Оранжевую надпись с именем Шланг Который Живёт На Крыше я увидел за мгновение до того, как мой клинок достиг цели.

Сразу посыпались системные сообщения. Критический удар – это хорошо, но почему только так мало опыта? То ли я со своим первым уровнем уже не несравненно ниже шестёрки, то ли эту плюшку дают всего раз. С другой стороны, сразу два уровня следопыта дали. Один за то, что сумел выследить врага, другой за то, что его убил из засады. Тоже неплохо. Теперь смогу спокойно ходить по лесу вообще не глядя под ноги, ветки предательски хрустеть не будут. И мечника опять же на уровень поднял.

Куда больше меня заинтересовало то, что тело Шланга исчезло, а на его месте появилось надгробие. Самая обычная могильная плита, закруглённая сверху. На ней только имя, зато длинное. Вот, значит, как это работает.

На могилке лежали какие-то вещи. В первую очередь бросилась в глаза дубинка. Та самая, которой меня уже несколько раз убили. Неудивительно, что именно на неё внимание обратил. Вряд ли такая неказистая вещь хоть чего-нибудь стоит, но лично мне теперь дорога как память. Поэтому сразу в пространственный карман, а свойства посмотрим потом, как время появится. Ага, на своей полянке после очередной смерти. Что ещё? Кольцо. Тоже в карман, потом разберёмся, украшение или больше.

Три монеты. Серебряная и два медяка. Медь приличных размеров, побольше иной юбилейной медали будет, а серебро совсем мелкое. Мои первые деньги в этом мире. Во всяком случае, о которых я помню. Искину игры или ещё кому-то рангом пониже, похоже, пришла на ум та же мысль.

Поздравляем!

У вас появились первые игровые деньги. В связи с чем традиционный подарок от администрации «Эвриворлда».

Кошелёк начинающего миллионера:

Класс предмета – обычный.

Уровень – 1 (ограничения по уровням отсутствуют).

Особые характеристики:

Вероятность выпадения денег при смерти персонажа 50 %.

Вероятность кражи денег 10 %.

Вероятность утери денег 10 %.

Все игроки более высоких уровней могут видеть содержимое кошелька.

Рекомендация: купить более высокий уровень.

Замечание: у вас не хватает денег на покупку более высокого уровня.

И на фига мне такое счастье? Правильно, и даром не нужно. Поэтому монеты сразу в пространственный карман. Может, и не так удобно, зато надёжно. Сам кошелёк пока следом (не выбрасывать же).

Уже сделал несколько шагов вперёд, как почувствовал что-то сзади. Не задумываясь, выхватил меч и провёл им широкую дугу, разворачиваясь. Получил поздравление с нанесением очередного критического удара, всего очко опыта (с каждым разом всё меньше и меньше) для следующего уровня, которого как раз и хватило, чтобы опять вернуть второй. И сколько-то очков опыта для умения мечника, о которых сообщалось, но нигде не фиксировалось. То есть ждать очередного возрождения Шланга, чтобы попробовать ещё раз, не имеет смысла, на этом точно много не заработаешь. Подозреваю, в следующий раз вообще ничего не дадут.

На обочине теперь лежало два совершенно одинаковых могильных камня. Возле второго обнаружилось ещё столько же денег. То есть чувствовался почерк точно такого же кошелька, какой «подарили» мне. Половина монет выпала при первой смерти, половина при второй. Хотя странно, пятьдесят процентов от оставшихся денег куда меньше, чем от начальной суммы, но кто их, админов, знает. И ещё нож. Все находки в карман – и долой отсюда.

Но не по тропе, а опять по лесу, раз уж такой метод себя уже успел оправдать. Шагая параллельно тропинке, успел по достоинству оценить холм-поляну, которую подарила мне Скрилла. Действительно богиня, и дар у неё соответствующий. Не будь его, возрождался бы точно так же перед гоп-компанией, становясь каждый раз слабей. Перспектива, скажем честно, далеко не самая приятная. Настоящий игрок в такой ситуации, скорее всего, просто их пошлёт и отключится, у меня же такой возможности нет.

Мои размышления прервали звуки разговора. Кто-то шёл по тропинке. Двое. Это как минимум, но вскоре понял, что, кроме говорящих, никого нет. Один, судя по характерному голосу, Росарио Агро, второй непонятно, да и не многословен он. Обсуждают, как будут делить мои доспехи, когда их отберут.

Вопрос: что делать мне самому? Пропустить мимо? Или выскочить из засады, как до этого на Шланга? Убью одного (если повезёт) и буду прибит вторым (это без вариантов). Реально оцениваю свои возможности, поэтому и не сомневаюсь, что выйдет именно так. И опять же в лучшем случае. Могу и одного не завалить с первого удара, что для меня фатально, а с двумя уж точно никак не справлюсь. Один пропущенный удар любой силы, и всё. Нет, лучше нападать, а не прятаться. Хотя несколько очков опыта соберу, и то ладно. И не так страшно, что потом половину заберут в качестве штрафа из-за смерти.

Мне откровенно повезло. Первым ударом получилось прикончить именно Росарио Агро. Сразу получил кучу плюшек, но читать не стал. Всё потом, на полянке под дубом. Там и травка мягкая, и вообще все условия. Противник, всего пятёрка, вместо того чтобы атаковать, отскочил назад. Глупо с его стороны. Или нет? Разница в уровнях всё меньше, а оружие у меня точно лучше. Даже в ограниченном варианте.

Но и я не полез в бой. Вместо этого обшмонал могилку Росарио Агро. Меч в ножнах, какой-то приличных размеров мешок, две бутылки и три серебряные монеты. Да я богатею

прямо на глазах. В пространственный карман не глядя. Посмотрю потом. И так всё время одним глазом на противника кошусь. Тот увидел, что я нагло собираю трофеи, осмелел и попытался атаковать.

Мой проверенный приём – мгновенный выпад – на этот раз ничего не дал. Победить одним ударом не получилось. Ловкий оказался противник и вовремя отпрыгнул. Я его всё-таки задел, но всплывшее окно показало, что я снёс лишь десять процентов жизни. То же самое повторилось ещё трижды, причём в последний раз результат был вдвое большим. То есть половина жизни долой. При этом мы оба прекрасно понимали, что любая ошибка с моей стороны – и я потеряю не проценты, а всё. Вот оно, главное преимущество при столкновении разных уровней. Во всяком случае, именно для меня на данный момент решающее.

Кстати, с каждым успешным выпадом или блоком мне падали очки на умение мечника. Там вроде даже уровень перевалил, но я не отвлекался. Нужно будет позже посмотреть в настройках, как это вообще отключить, чтобы просматривать, только когда самому нужно и исключительно в спокойной обстановке.

Заметил, как в движениях противника что-то изменилось. Да он чего-то ждёт! Если раньше тоже ждал моей ошибки, то теперь явно помощи. Получил личное сообщение? Нет! В бою их читать некогда. Едва заметный взгляд мне за спину показал, чего именно. Это могло быть, конечно, ловушкой, но тогда бы глаза округлились по-настоящему театрально и всё такое...

Дурак! В смысле, я дурак. Пошёл в наступление, а про возрождение забыл. И теперь сзади наверняка Росарио Агро, которого никто не называл беременным. Никто, кроме меня. Или Шланг тоже успел присоединиться? И круговой удар, который так выручил в прошлый раз, не прокатит. Убью одного, а второй обязательно прикончит меня.

А что я, собственно, теряю? Ведь с самого начала именно на это и рассчитывал. Думать всё равно уже было некогда. Круговой удар – и бросок навстречу противнику с длинным именем, которого я так и не прочитал.

Глава 7

После того как традиционно полюбовался травкой и послал её к чертям кошачьим, обнаружил, что солнышко уже почти и не блесит. То есть вроде ещё на небе, но его уже не видно за макушками деревьев, потому что клонится к закату. Пока дрался и выслеживал врагов в лесу, даже и не заметил, что вечереет, хотя последний бой происходил уже в полумраке. А может, послать всех гопников куда подальше и завалиться спать? Хорошая идея. Вот проверю, что там мне система понаписала, после чего сразу так и сделаю.

Что интересно, одним из последних наряду с сообщением о полученном критическом ударе было поздравление с третьим уровнем. Интересно, а как же штрафы? При последующем изучении понял, что сняли с меня совсем немного, только половину полученного за второе убийство Росарио Агро, всё остальное осталось нетронутым. Нет, не всё, вот ещё одно интересное сообщение:

Внимание. В связи со смертью персонажа на ближайшие три часа на вас накладываются следующие ограничения:

Количество жизни – 50 %.

Количество манны – 50 %.

Выносливость – 50 %.

Ловкость – 50 %.

Сила – 50 %.

Интеллект – 50 %.

Физический урон – 50 %.

Магический урон – 50 %.

Защита от физических атак – 50 %.

Защита от магии – 50 %.

Шанс критического удара – 50 %.

Ещё одна причина никуда не идти, а переночевать на своей полянке. С другой стороны, интересно посмотреть, сколько будет, если от нуля отнять пятьдесят процентов? Однако, глянув в свои характеристики, вдруг обнаружил, что там давно уже не нули. Вот это сюрприз! Процентные штрафы стояли напротив тех наименований, к которым прибавилось по десятке. Интересно, за какие такие заслуги?

Нужно признать, что ничего я пока толком об игре не знаю. А ведь пользоваться местным справочником, именуемым «вики», я умею. Мог бы вместо того, чтобы шляться по лесу в поисках приключений, и почитать. А с другой стороны, для того чтобы искать ответы на вопросы, нужно сначала знать, в каком направлении спрашивать. Однако теперь у меня эти самые вопросы поднакопились и можно начинать.

А ведь вечереет довольно быстро. Чем заняться в первую очередь, лезть в «вики» за информацией или подготовить лагерь? Первое всегда успеется, а вот второе в полной темноте делать неудобно. Интересно, можно ли в игре разжечь костёр? Сухих веток в лесу навалом, так что с дровами проблем не будет. Или они исключительно для того, чтобы демаскировать низкоуровневых учеников следопыта?

В любом случае остаётся вопрос: как добыть сам огонь? Трением? Я городской житель и знаком с данным процессом исключительно теоретически. По книжкам и фильмам. Не уверен, что, оказавшись в дикой природе, сумею воспроизвести. Тут, конечно, игра, но тем не менее. Это может быть даже труднее. Ведь в жизни с одинаковым успехом может как получиться с первого раза, так и не получиться вообще. В игре, насколько я понимаю, всё

иначе. Если сценарием предусмотрено, то получится обязательно, но только после того, как освою необходимое умение до нужного уровня. А желания всю ночь тереть друг о друга две деревяшки у меня нет никакого.

Постой! У меня ведь какой-то трофейный мешок есть. Вдруг там местный аналог спичек или зажигалки имеется? Надо посмотреть. Не откладывая в долгий ящик, вынул из пространственного кармана нужный предмет.

Название – Мешок путника.

Класс – редкий.

Воспринимается сумками игроков как один предмет вне зависимости от того, сколько вещей внутри.

Ограничение только по весу.

Неплохая вещица. Только мне без надобности, пространственный карман не сумка, и у него и так нет ограничений на количество предметов. Интересно, что означает ограничение по весу? В килограммах не указано, что тогда? Суй сколько хочешь, но имей в виду, что легче предметы не станут. Скорее всего. Тем более что вес у совсем небольшого мешка – как у приличного чемодана. Полного, разумеется.

Вытряхнул содержимое на траву. Куча образовалась раза в три больше, чем сам мешок. Да я богатею с каждым днём. Если бы ещё всё это не выглядело откровенным бараклом, было бы вообще хорошо. Ладно, оценю свои «богатства» позже, а пока то, ради чего я всё это достал. Разгрёб кучу, чтобы предметы лежали одним слоем, и начал рассматривать их по очереди, не вчитываясь в характеристики. Меня интересовало что-нибудь связанное с огнём, и вскоре оно нашлось.

Название – Амулет огня бытовой.

Класс – обычный.

Потребность манны – 1.

Ага, то что надо. И очень кстати мне дали по десятке во все характеристики, теперь смогу пользоваться. Хотя и без того смог бы. Есть нераспределённые очки, которые вложил бы в манну. Взял амулет, чем-то похожий на латунную гильзу от пулемётного патрона, висящую на кожаном шнурке. И как этим пользоваться? Никаких кнопок или колёсиков, как на зажигалке, нет. Или можно просто пожелать?

Взял амулет в правую руку, вытянул перед собой и представил огонёк. Тот сразу появился в месте, где у патрона обычно вставлена пуля. Только не в виде этой самой пули, как я себе представлял, а в виде маленького огненного шарика. Тот погорел с минуту и исчез, а я получил системное сообщение о расходе единицы манны.

Потрогал верхушку «гильзы». Холодная. Хотя от шарика явно шёл жар. Ну и ладно, так даже лучше. Тут всё понятно. Откладываем эксперименты, пока всю манну не истратил (ведь на самом деле понятия не имею, сколько нужно на восстановление), и идём за дровами.

Уже скоро на небольшом холме под дубом весело пылал костёр. Сколько я ни всматривался в языки пламени, отличить его от настоящего не получалось. На ощупь тоже (даже угольки попробовал потрогать). Тем лучше, значит, и сюрпризов не будет. Во всяком случае, я на это надеюсь. Запас дров собрал на всю ночь, спать нет никакого желания, осталось решать, что делать? Подробно разобрать трофеи или лезть в «вики» за информацией?

Решил сначала заняться вторым. И не только потому, что в свете от костра особо ничего не разглядишь. Ведь главное – это характеристики, а они одинаково читаются вне зависимости от освещённости.

Энциклопедия «Эвриворлда» не просто так называлась «вики». Её составляли не администраторы и владельцы игры, а сами игроки, основываясь на личном опыте. Но есть и серьёзное отличие от интернетовской «педивикии» – никаких игр в демократию. Там, например, можно собрать группу единомышленников и проголосовать за удаление статьи на том основании, что она неинтересная или как-то в этом роде. Тут такие номера не предусмотрены, о чём прямо сказано в правилах.

Увидел что-нибудь никем не виденное до этого? Напиши. Получишь бонус. Есть что добавить к чужой информации? Делай, тоже будет награда, размер которой зависит от важности и полезности дополнения. Заведомо ложные записи сразу удаляются администрацией, и на их авторов налагаются штрафы.

Если это так, то очень хорошо. А то ведь несколько раз на собственном опыте убеждался, что «Википедии» верить можно далеко не всегда и не во всём. Например, есть форумы, где за ссылку на неё как на источник информации просто банят без предупреждения. Помню забавный случай на одном не столь строгом интернет-форуме. После долгого спора на какую-то тему один в качестве доказательства своей правоты привёл ссылку на «вики», а другой, отсмеявшись, ответил, что сам ту статью несколько лет назад писал и теперь уже не помнит, где там правда, а где вымысел. Но я, похоже, отвлёкся. Пора запрашивать интересующую меня информацию.

Игровая «вики», конечно, не Интернет, но и там можно зависнуть очень надолго. Когда вылез и глянул на часы в интерфейсе, обнаружил, что прошло уже больше чем полночи. Зато и инфы накопил немало. Не только актуальной прямо сейчас, но и вообще.

Во-первых, по последнему прибавлению по десятке буквально по всему списку. Оказывается, вещь нормальная. Почти. Прирост очков в игре шёл двумя способами. Обычным распределением призовых, которые выдавались при каждом новом уровне, и ещё таким способом, который выпадал только единожды на первом десятке уровней. Причём считалось большой удачей, если это случалось попозже, так как обычно равнялось новому уровню. Больше, как в моём случае, могло иметь несколько объяснений. Например, метка богини удачи. Скрилла мне целую печать поставила, так что это наверняка её рук дело. Ну что ж, спасибо.

Во-вторых, мне опять повезло. Я ввязался в конфликт с гоп-компанией и по возможности старался ударить первым, что, оказывается, чревато последствиями. Тут существовало такое понятие, как карма, и её можно серьёзно подпортить. В результате ухудшение отношений с НПСами, риск быть убитым игроками, повышение вероятности выпадения вещей при смерти и вообще куча всяких разных гадостей.

Ну так вот, мне повезло. У игроков с испорченной кармой имена высвечиваются в цветовой палитре от оранжевого до тёмно-красного, и таких можно убивать без каких-либо последствий, если не считать риска быть убитым самому, разумеется. А у громилы по имени Мафия Бессмертна и у всех его сообщников с кармой как раз было не очень.

В-третьих, опять о всё тех же гопниках. У меня сразу возник вопрос: почему их никто не ловит? Не вообще, а именно в этом месте, то есть возле зоны прокачки новичков? Ведь если подумать логически, опускаться ниже плинтуса нубов, возвращающихся с первой добычей, ни одни здравомыслящие создатели игры не позволят. И если у клиента в начале игры возникнет дискомфорт, то он может уйти к конкурентам, а это им на фиг не надо. И даже если поверить утверждениям, что у «Эвриворлда» пока нет реальных конкурентов такого уровня и качества, всё равно не позволят.

От нубской зоны прокачки до города вели две дороги. Пошёл по короткой, увидел гоп-компанию с красными именами, оценил свои шансы и либо сбежал по длинной, либо ввязался в драку. Не рассчитал силы? Ну, тогда никто не виноват, и ты сам себе злобный Бура-тино. А если разбойники попытаются устроить засаду в любом другом месте, то тут же нари-

суются НПС-стражи в многократно превосходящем количестве и отправят в тюрьму. То есть своего рода ещё один аттракцион, только с добровольцами вместо НПСов.

Оказалось, ситуация всем известна и подробно описана в «вики». Мало того, имелась куча советов не только на тему, как избежать этих разбойников, но и наоборот. Не в том смысле, как им попасться. Нет. Был целый раздел для романтиков с большой дороги, дающий рекомендации, как легче заманить нуба в ловушку на этом участке дороги.

Забавно, но мои сегодняшние похождения там уже тоже были описаны. Кто-то из гопников подсуетился и заработал бонус, рассказав о нетипичном случае. Хорошо, хоть правила запрещают упоминать имена, кроме тех случаев, когда игрок имеет большой уровень славы и известности.

А позабавили меня комментарии. Предположения администрация не ограничивала, и тут фантазия у некоторых разоралась. Меня сразу обозвали неуловимым мстителем и графом Монте-Кристо школьного разлива. Обиженный разбойниками нуб прокачался до уровня сто плюс, купил крафтовые доспехи, заплатил за сокрытие уровня (такая услуга, оказывается, тоже есть) и пошёл мстить свою мстю. Но разбойники оказались не такими школьниками, как мститель, и вышли из игры, как только поняли, что имеют дело не с нубом.

Это всё, конечно, интересно, но меня уже клонило в сон. И кстати, на этот счёт в «вики» ничего не было. То есть вообще. Игроки, вернее, их персонажи не спят. Про таких, как я, не имеющих возможности выйти из игры, в энциклопедии «Эвриворлда» ни слова. Сами предпочитают не светиться или админы удаляют? В любом случае мне придётся выяснять на собственном опыте (про сон в «вики» лучше вообще ничего не писать).

Доспехи я снял ещё перед тем, как полез в энциклопедии за информацией, теперь стоило подумать, как лучше устроиться на ночлег. Палаток и спальников при мне, понятно, не было. В трофейном мешке ничего такого тоже не оказалось. Жаль. Или там можно что-то найти? Ещё раз осмотрел разложенные на траве вещи.

Название – Плащ путника.

Класс – обычный.

Маскировка +5.

Защита +2.

Комфорт +1.

Тожe пригодится. С комфортом, правда, по минимуму, ну да ладно. В конце концов, я в него не заворачиваться собираюсь, а просто на траве постелю. Будем надеяться, что ватник поддоспешника сможет выполнять и функции спального мешка, тем более что уровень комфорта у него высокий. Не знаю, соответствует моё предположение действительности или просто вымотался за весь день, но заснул практически сразу, как лёг.

Травка опять зеленела, и солнышко находилось высоко в зените, но наблюдал я за всем этим не очнувшись после очередной смерти, а хорошо выспавшись. И сколько же я спал? Судя по положению солнца, немало. Всю оставшуюся ночь и приличную часть дня. Хотя астрономическими наблюдениями пока не занимался и сколько тут длятся сутки, не представляю, но если мыслить логически, не должны отличаться от реальных.

А чего я, собственно, гадаю? Смотрим в «вики». Так и есть, ровно двадцать четыре часа. Хоть с этим всё в порядке. И кстати, о часах, они имеются в интерфейсе, и сейчас уже час дня. Встал, скинул с себя поддоспешник с рубашкой и пошёл к ручью умываться. Вчера из него пил, ничего плохого не случилось, значит, и сегодня можно.

Взгляд скользнул по разложенным на траве вещам и как-то сразу зацепился за свёрток. Даже сквозь ткань:

Название – Лепёшка путешественника.

Класс – обыкновенный.

Баф +10 к выносливости на 24 часа.

В свёртке из грубой ткани, похожей на домотканый лён, хлебцев с полпальца толщиной и в пол-ладони размером оказалось двенадцать штук. И я вдруг обнаружил, что одну из них уже жую. Пока глаза всматривались в интерфейс, вычитывая характеристики, голод дал команду руками и зубам.

Вчера уделил немало внимания вопросу пропитания. В «вики» об этом было много, но ни слова о том, что интересовало меня. То есть, как питаются личности вроде меня. Вообще в «Эвриворлде» продукты разделялись на два вида. Баферные, как эти лепёшки, и вкусные. Всевозможных таверн, кабаков и ресторанов в городах хватало, и там можно было не только подраться и обсудить важные дела, но и вкусно поесть. У той пищи тоже были бафы, но редко выше единицы.

Из собственного небогатого опыта сделал пока два вывода. Нет, даже три. Во-первых, голод я чувствую, причём примерно так же, как и в реальной жизни. Во-вторых, возрождаясь после смерти, он пропадает. Нелогично, но факт. Умер после удара мечом и возродился как новенький, ни ран, ни голода. Только временный дебаф на некоторые характеристики. В-третьих, баферная лепёшка путешественника, хоть и не может похвастаться вкусовыми качествами, голод прекрасно утоляет. Осталось выяснить насколько. Не исключено, что на те самый двадцать четыре часа, на которые накладывается баф.

Ладно, этот вопрос будем решать по мере накопления опыта. А пока разберёмся с трофеями. Раз уж высыпал на траву содержимое мешка, с него и начну. Кстати, обозвав его вчера бесполезным, я сильно погорячился. Да, у меня есть пространственный карман, который несравненно лучше. Но Скрилла категорически не советовала его светить, а этот мешок путешественника – прекрасная маскировка. Куплю нубовскую сумку, а если кто удивится тому факту, что в неё влезет куда больше вещей, чем предусмотрено по паспорту, всегда смогу свалить на этот мешок.

Постелил более аккуратно на траве плащ и начал выкладывать на него трофеи, изучая характеристики:

Плащ путешественника – 1 штука.

Мешок путешественника – 1 штука.

Амулет огня бытовой – 1 штука.

Факел нещерный – 2 штуки.

Лепёшка путешественника – 11 штук.

Яблоко – 2 штуки.

Мясо вяленое – 1 штука.

Склянка для эликсира (пустая) – 8 штук.

Склянка для эликсира (полная) – 5 штук.

Ножки метательные – 6 штук.

Портупей-ножны на шесть ячейек – 1 штука.

Кольца разные – 14 штук.

Гребешок-расчёска – 1 штука.

Кусок железной руды – 1 штука.

Кусок медной руды – 2 штуки.

Кость поделочная – 1 штука.

Браслет медный – 1 штука.

Стрелы – 17 штук.

Наконечники для стрел – 28 штук.

Внушительный список. К сожалению, только количеством, но никак не качеством товара. Единственный реально чего-то стоящий предмет – мешок. Подозреваю, в него гопники и складывали добычу. Правда, тут имеется одно противоречие. Почему он был у Росарио Агро, а не у главаря банды? Или я ошибся в их иерархии, ориентируясь исключительно по игровым статусам? Может, написать в личку и спросить? Шучу, конечно.

Глава 8

Дальше тянуть не имело смысла, и, собравшись, я опять отправился к безопасному городу. На этот раз решил с гопниками не встречаться, вне зависимости от того, та же компания будет караулить в предназначенном для того месте или другая. Второй вариант даже хуже. И так уже в «вики» попал. Пока это единичный случай, а что будет, если начнёт повторяться? Лишняя известность в качестве школьника-мстителя мне точно ни к чему. С моим прокачанным следопытом в том, чтобы обойти известное место засады, не было ничего особенного. Осталось только решить, с какой стороны их обходить? Длинным или коротким путём.

– Нормальные герои всегда идут в обход, – заявил я, сворачивая налево.

Кроме цитаты не помню из какого древнего фильма на моё решение повлияло ещё несколько вещей. Во-первых, утро (то что на самом деле уже за полдень, неважно, для меня то утро). Не само по себе, а тем, что впереди ещё был почти весь день и времени хватало. А во-вторых, хотел пройти мимо нубской локации и посмотреть, что к чему. Ведь не исключено, что ещё придётся возвращаться сюда для того, чтобы прокачивать своего персонажа или просто добывать кусок хлеба. Было ещё и в-третьих. Совсем не лишне разузнать все подступы к своей поляне. В будущем стоит вообще тут исходить всё вдоль и поперёк не только по тропинкам, но и просто по лесу.

Отдельного выхода в зону прокачки для новичков тут не было. Таковым являлась практически вся дорога на протяжении не менее пары километров. Вынырнув из лесу, она шла вдоль опушки. Справа деревья, слева свободное пространство. Именно там виднелись люди, которые непонятно чем занимались. Бегали, прыгали, гонялись за невидимой добычей. Во всяком случае, с дороги подробнее рассмотреть было трудно. Имелись как одиночки, так и небольшие группы. На меня никто не обращал внимания.

Пройдя примерно полкилометра, всё-таки решил свернуть налево и попробовать поохотиться. Всё же нужно знать, что тут и как. Первым, кто мне повстречался, оказался кролик. Миленький, беленький, пушистенький. Улыбочка у него оказалась тоже миленькая. Ага, с большими острыми зубами. Да, зубастый кролик – это что-то. Но убежать он совершенно не собирался, а, наоборот, сразу бросился в мою сторону. Поначалу я растерялся и ничего не успел сделать. В результате был схвачен за ногу пушистым зверьком. Сапоги-скороходы оказались довольно прочными и могли сопротивляться его зубам. Уже хорошо. У этого кролика в роду явно имелись бульдоги, вцепился и не думал отпускать. Попытка отфутболить его свободной ногой ничего не дала.

Пришлось вынимать меч. Ушастому зубастуку хватило одного удара. Боялся, что придётся отковыривать части от сапога, но нет. На земле остались уже выделанная шкура и кусок мяса. Странно? Даже более чем, но не стоит забывать, что я в игре. Кроме того, выскочило системное предупреждение, сообщение.

Внимание. Вы убили зубастого кролика.

Вы объявляетесь врагом стаи.

Ну вот, даже попав в игру, невозможно уйти от такой вещи, как превышение необходимой самообороны, чтоб её...

Как прочитал на одном форуме, если на меня напали, то любые мои ответные действия – самооборона. В том числе и контрольный выстрел в голову раненому противнику. А уж стрельба в спину убегающему – тем более. И месть тоже. То есть догнать и добить придурка, до которого вдруг дошло, что жертва намного сильнее и может постоять за себя, нормально.

Причём хоть сразу, хоть сбежав домой за стволом. И единственная возможность преступника спастись от самообороны честного гражданина – это успеть добежать до отделения полиции и написать явку с повинной. Ворваться с пулемётом в это самое отделение и расстрелять бандита, не успевшего поставить подпись, – самооборона.

Однако хватит философии. Нет, я сам очень даже не против поразмышлять на одну из любимых тем, только обстоятельства... Все такие из себя белые и пушистые. И зубастые! Хорошо, что тут игра, в которой действуют определённые правила, и я сейчас нахожусь в нубовской зоне. А новичков обижать нельзя. Во всяком случае, настолько сильно, чтобы расхотелось играть дальше.

Столкнись я с такой стаей, которая прёт напролом и ничего не боится, в реальном мире, точно не имел бы никаких шансов. Даже с автоматом. Накинулись бы скопом, и привет. К счастью, в жизни кролики хоть и имеют зубы, но не такие и на людей не кидаются. В том числе и бешеные.

Сначала повторились ещё две одиночные атаки, за ними пошли пары, потом тройки, четвёрки... То есть почти тепличные условия. Было время подготовиться и даже немного потренироваться. Вот только с каждым разом становилось всё труднее и труднее.

После того как ещё несколько зверьков вцепились мне в сапоги и один в штаны, понял, что данная часть экипировки может долго и не протянуть. Не слишком большая защита у этих вещей. Хотя сама по себе тактика очень удачная – позволил себя укусить и без суеты прибил паразита, – пришлось от неё отказаться.

В подвижных кроликов попасть мечом с первого раза удавалось далеко не всегда. Однако быстро выяснил, что они тут поглупее атакующей собаки будут. Если та целится в горло, хватает вытянутую руку, то эти тем более. Тут проблема была несколько в ином. Кролики изначально не могли рассчитывать на такие высокие прыжки и цеплялись в сапоги со штанами вовсе не потому, что знали об их большей уязвимости, а доспехи им не по зубам.

Стоило присесть на корточки – и дело пошло. Только я не учёл всего неудобства драки в таком положении. Но в любом случае сразу убил двух зайцев, не считая кучи кроликов. Во-первых, защитил ноги. Во-вторых, придумал новый приём. Если вытянуть руку с мечом вперёд и крутиться вокруг своей оси, то врагов можно косить в любых количествах. Половина, а то и больше, конечно, прорывается, но доспехи надёжно держат, так что не беда. Отброшу и скошу при следующем заходе. Главное, клинок вообще не встречал никакого сопротивления и проходил сквозь тушки точно так же, как и сквозь воздух.

Уже начал думать, что так всю мелочь зубастую изничтожу, и тут же нарвался. Последний кролик сумел подскочить выше остальных и вцепился мне в ухо. Вскочил, заорав от боли, отодрал пушистого террориста, швырнул со всего маху о землю и начал топтать ногами. При этом увлёкся и в результате испортил трофей. Если шкурку ещё можно спасти, то мясо вряд ли. Но ничего страшного, у меня этого добра теперь и так навалом, только успевай собирать. Но для начала стоит посмотреть, чего там интерфейс мигает?

– Ни хрена себе!

Простой укус в ухо, которое и не болит-то уже, а жизнь просела наполовину. С какой, спрашивается, стати? Да в реале, если даже всё ухо оторвать, никакой угрозы жизни не будет. Ладно одно очко, ну два, но не половину же! Снял латную перчатку и потрогал пострадавшее ухо.

– К чертям кошачьим таких кроликов! – вырвалось у меня. – А вообще сам виноват. Нечего было приседать.

Причина была проста. Не хватало примерно трети уха. Хорошо, хоть кровь уже не шла. Видимо, механика игры посчитала, что с меня хватит и снятых очков жизни. Интересно, а как тут с восстановлением? Новое отрастёт или после очередной смерти возродюсь без

дефекта? А если вообще больше ни разу не умру? Размечтался, конечно, но всё же хотелось бы знать. В любом случае отсутствие шлема – это проблема, которую необходимо решать.

Рано я посчитал, что покусавший меня кролик был последним. Когда уже собрал почти все охотничьи трофеи, обнаружил ещё одного. Только этот явно питался лучше остальных и мог похвастать заметно большими размерами. Примерно с панду. Да и окрасом морды её слегка напоминал. Миленькая такая плюшевая игрушка. Панда в натуральную величину с огромными кроличьими ушами и большой улыбкой, полной острых зубов.

На первый взгляд зверь быстро передвигаться не мог. Уже хорошо. То есть выбор, сражаться или убегать, у меня имелся. И что делать? С одной стороны, трофеи собраны и нет смысла стоять насмерть, какой бы ненастоящей она ни была. С другой – не хватает всего одного очка до следующего уровня. Рискнуть и либо подняться на одну ступень, либо потерять половину собранного на кроликах. Шанс очнуться на своей поляне всё же немалый. У этого кролика-переростка аж восьмой уровень. Мне, учитывая уже имеющийся урон, хватит пропустить всего один удар.

– К чертям кошачьим осторожность! – сказал я и шагнул навстречу противнику.

На самом деле кролик-панда был не таким медлительным, как показался. Причём довольно избирательно. Бегать у него действительно получалось не очень, а вот драться – наоборот. Неожиданные прыжки, чередующиеся стремительными ударами. Хотя мы ведь в игре. Как непись запрограммируют, так себя и поведёт.

Будь он вооружён чем-то, кроме зубов, я бы точно не справился. Да и так пришлось туго. На первое время вообще ушёл в глухую оборону, жалея, что не сбежал, пока была возможность. Чёрт с ним, с уровнем, поднял бы на чём другом, тем более что всего одного очка не хватало. Теперь точно половину добытого на кроликах потеряю.

Немного приноровившись к противнику и удивляясь, что всё ещё держусь, стал проводить редкие контратаки. И даже попадал куда целился. Правда, не всегда, в самом лучшем случае успех приносила одна контратака из трёх. Но жизнь монстра постепенно падала, а вместе с ней и его проворство. Решил не упускать шанса, и когда там осталось не больше трети, начал действовать всерьёз.

Тут же узнал одну простую истину, о которой можно было догадаться и так, не проверяя на практике. Латная перчатка – точно не боксёрская. При хорошем ударе больно обоим участникам. Глупо бить кулаком прямо в раскрытую зубастую пасть? Пожалуй. Ещё глупее кусать железо и потом его не отпускать. К счастью, в этом главарь ничем не отличался от остальных членов своей стаи. То есть тактика «дай себя поймать, а потом делай с ним что хочешь» опять оправдала ожидания.

Вот я и сделал. И только потом обнаружил, что даже так, не получив ни одной царапины, всё равно лишился нескольких пунктов жизни. До нуля осталась самая малость. Выходит, рисковал куда сильнее, чем думал.

Но об этом я прочитал чуть позже, а сначала было сообщение о следующем уровне и поздравление с победой над боссом мини-локации зубастых пушистиков. Юморист оказался прав, кролики – это не только ценный мех. Нет, с главаря упала и шкура приличных размеров, и мяса куда больше, чем с остальных. Тут как положено, без обмана. А кроме того, целая кучка разных мелких предметов. Интересно, откуда? Карманов у последнего противника я что-то не заметил. Или разработчики игры курили совсем уж тяжёлые наркотики и скрестили кролика не только с пандой, но и с кенгуру? Ладно, будем считать, что это неперевазившиеся остатки тех игроков, которых босс локации сожрал ещё до встречи со мной.

Одна серебряная монетка и пятак меди. С наличностью негусто. Нищие какие-то игроки кролику на обед попадались. Кусок медной руды. А её-то жрать зачем?! Недокармливают создатели своих мобов, ой, недокармливают. Пара колец, одно на силу, второе на ловкость. Каждое всего лишь на двойку. И...

Вот совсем недавно мечтал о шлеме и тут же его получил. Только ЭТО я точно на голову не надену. Да и толку без подшлемника или хотя бы ременного подвеса всё равно не будет. Вообще найденный шлем – единственный предмет, про который можно подумать, что он на самом деле побывал в чьём-то желудке. Мягкий, потемневший от времени, весь покрытый сине-зелёными следами окислов и ещё чем-то. Последнее потому, что медь, из которой его сделали, именно так «ржавеет». На вид это было похоже на ранние шлемы древних греков (те, которые без гребней).

Такое впечатление, что его изготовили примерно в те времена, когда эти самые греки и жили. Нет, точно не надену. Разве что на металлолом и сгодится. Продам кузнецу или старьёвщику, если тут такие имеются. Пускай делают что хотят. Вообще бы брать не стал, но, к счастью, не на собственном горбу этот хлам тащить придётся, а в пространственном кармане, где вес и объём не имеют значения. У меня пока каждая монета на счету, и не стоит разбрасываться потенциальным медяком. Перед тем как спрятать мягкое изделие жестянщика, глянул в интерфейс и очень удивился увиденному.

Название – Шлем нищего воина.

Класс – редкий.

Характеристики:

+ 20 к силе.

+ 20 к интеллекту.

+ 20 к ловкости.

+ 20 защита от физического урона.

+ 20 защита от магического урона.

– 10 % к весу при ношении.

– 20 % к весу во время боя.

Комфорт + 20.

Вероятность получения критического удара минус 5 %.

Дополнительные характеристики:

Подшлемник не требуется.

Маскировка – истинный класс предмета виден только игрокам не ниже сотого уровня.

Сохранность – если при выпадении после смерти предмет не подбирает победитель, он возвращается владельцу.

Ни фига себе! А шлем, получается, с секретом. И, не имея никаких ограничений по уровню, для меня весьма полезен. В отличие от суперкрутых доспехов и меча смогу пользоваться всеми бонусами сразу. Только видок, к сожалению, полностью соответствует названию. Вместе с моими неполными доспехами тёмного бога будет смотреться откровенно глупо. Враги умрут со смеху. Как тут не заподозрить, что кто-то явно издевается, подсовывая мне такие артефакты? И надевать на голову такой шедевр решительно не хочется, и отказаться никак нельзя.

Казалось бы, какая разница, как выглядит шлем, если у него такие характеристики? Тем более что и выбирать-то не из чего. Особенно учитывая тот факт, что сам я пока вообще ничем похвастать не могу. Подумаешь, имидж слегка испорчу из-за несоответствия, самую малость (очень сильно) помятого шлема и супердоспехов. Увы, имидж ничто только в рекламе одного напитка. Да и врёт та реклама откровенно. Если меня действительно будет мучить жажда, я и воды спокойно попью. И в любом случае, пословицу про то, что встречают именно по одежке, забывать не стоит.

Ладно, буду носить в пространственном кармане. А надевать только перед самым боем, когда на смех у врагов просто не останется времени. Уже проверял, достать оттуда пред-

мет можно очень быстро, если точно знаешь, какой именно хочешь. Но для начала всё же стоит померить, вдруг вообще не мой размер? Оказалось, вполне мой. И двадцатка комфорта в характеристиках не просто так прописана. Кстати, у куда более крутых доспехов такого пункта вообще не было. Им комфорт обеспечивает поддоспешник. Ну да, тут и написано, что ничего такого вообще не нужно. Никаких неприятных ощущений, и обзор несильно уменьшился. Хороший шлем. Просто замечательный. Решено, оставляю себе и чёрт с ним, как выгляжу.

В качестве эксперимента стукнул себя аккуратно, плашмя мечом по голове. Ничего. Ещё раз, но уже сильнее. Опять нормально. Третий раз был уже почти в полную силу. Опять ничего, если не считать звона в ушах. Да, строка в характеристиках, говорящая, что подшлемник не требуется, тоже не соврала. В общем, хороший шлем. Мне нравится. Вид бы ему хотя бы чуток поприличней, вообще цены не будет.

С трофеями разобрался, но остался один вопрос. Со стаей зубастых кроликов я справился с большим трудом. Буквально висел на волоске. Очень сильно помогли уникальные меч и доспехи. И это считается одной из простейших мини-локаций нубовской зоны?! Что же тогда делать обычным игрокам низких уровней, которые не имеют ценной экипировки?

А чего, собственно, гадать? Можно ведь и «вики» посмотреть. Раз у меня такой вопрос возник, значит, скорее всего, не я первый. Так и получилось. Быстро нашёл нужный раздел. Оказалось всё очень просто. Не зря кролики нападали не сразу всей стаей, а постепенно наращивая силы. Каждый игрок имел шанс реально оценить собственные возможности, понять, что со следующей атакой он уже не справится, похватать выпавшие трофеи и сбежать победителем. Всю стаю обычно берут командой. Если же за лёгкой добычей поведется ходить игрок выше десятого уровня, то его может ожидать весьма неприятный сюрприз, у кроликов уровни тоже вырастут, а босс в любом случае будет превосходить вдвое. Последнее, кстати, как в моём случае.

Мои размышления прервал прискакавший откуда-то зубастый кролик. Неужели одного пропустил? Тогда с какой стати он сразу не напал, а затаился? Странное поведение. Хотя нет, всё в порядке. Понял! Это восстановилась уничтоженная мною мини-локация, и сейчас всё пойдёт по второму кругу. Может, пройти её ещё раз? А что? Опыт имеется. Вдруг босс расщедрится и ещё один шлем даст? Желательно с точно такими же характеристиками, но поприличнее.

– Ага, размечтался! – сказал я себе. – Ты ещё попроси непременно из воронёной стали, чтобы обязательно под цвет к теперешним доспехам.

Понятно, что шансов пройти ещё раз эту локацию прямо сейчас у меня никаких, несмотря на то что я теперь на один уровень выше. Потерянные очки жизни ещё не восстановились, поэтому хватит всего одного пропущенного удара или укуса. И всё. Лезть в интерфейс и проверять, сколько времени ещё ждать, не стал. Зачем, если всё равно не собираюсь тут задерживаться? Дождался, пока кролик разгонится и прыгнет на меня, легко разрубил его мечом, подобрал выпавшие шкурку и кусок мяса и пошёл прочь.

Вообще-то тут, в нубовской зоне, много всяких мини-локаций, кроме кроликов. Но с меня на сегодня хватит. И дело даже не в просевшей жизни. Не хватало ещё опять вляпаться и снова оказаться на поляне. Так я до города и за год не дойду.

По пути увидел, как стаей таких же, только чёрных, зубастых кроликов занята команда из пяти низкоуровневых игроков. Светлые эльф с эльфийкой, двое людей и орк. Странное сочетание, лучше всего показывающее, что на самом деле все они люди, просто отыгрывающие разных персонажей. Возникла мысль подождать, пока закончат, а потом предложить обменять часть чёрных шкурок на белые. Другая мысль оказалась более конструктивной. А на фига? Всё равно ведь шубу себе из них шить не собираюсь. Сдам в ближайшей скупке – и все дела. Поэтому просто пошёл своей дорогой.

Глава 9

Когда до города оставалось всего ничего, задумался о своём внешнем виде. И вовсе не с точки зрения, красиво ли выгляжу. Доспех, конечно же, более чем приличный, даже крутой, но неполный и для моего уровня слишком необычный. Нужно ли привлекать к себе излишнее внимание? Думаю, нет. Да и оружие на виду таскать, если не по делу, тоже не стоит. Понятно, что мы в игре и тут такие вещи – показатель статуса, только всё равно пока не стоит.

Ну а в городе и рядом с ним, судя по отзывам в «вики», безопасно, стража оперативно даже на мелкие драки реагирует, не говоря уже о серьёзных стычках. То есть мой самый первый вариант – остаться только в рубаше и кожаных штанах – вполне подойдёт. А из оружия? Разве что-то совсем простое.

Например, вот этот кинжал из трофеев. Кстати, какие у него там параметры?

Название – Кинжал охотничий бытовой.

Класс – обычный.

Характеристики:

+ 1 к силе.

+ 1 к интеллекту.

+ 1 к ловкости.

+ 1 физический урон (человеку и любому другому разумному).

+ 5 физический урон (животному).

То, что надо. Ничего криминального. К такому даже на улице Москвы полиция вряд ли придерётся (хотя они могут). Главное, такой ничем не примечательный ножичек у любого может быть и никакого лишнего внимания к владельцу точно не привлечёт.

И да, чуть не забыл. Кошелёк начинающего миллионера первого уровня тоже на пояс. Правда, без денег, но с этим проблем не будет. Когда понадобятся, напрямую из кармана достану, зато не возникнет вопросов, откуда.

Стена у города оказалась более чем солидной. Выложенной из гранитных плит разного размера, но преимущественно крупных и очень крупных. Вообще ничего удивительного, мир-то цифровой. Рисовать, оно, конечно, тоже работа. А если с такими подробностями, то тем более. Это вам не всякие пикассо и прочие малевичи, тут уметь надо. Но при этом на горбу гранитные блоки таскать никто не заставляет, да и за сам камень платить тоже не нужно.

Всё остальное не уступало стене. Широкий ров, заполненный водой, надёжный каменный мост, у которого подъёмный только последний пролёт, аж целых четыре, расположенные квадратом, вратные башни. Выходит, пройдя одни ворота, окажешься в замкнутом пространстве пусть и немаленького, но полностью простреливаемого со всех сторон двора. Такое впечатление, что город постоянно подвергается нападениям крупных вражеских армий и вынужден вкладывать серьёзные средства в оборону. Хотя в «вики» и написано, что его за всю историю ни разу не пытались брать. А может, потому и не пытались? Это нападающему необходимо оружие, чтобы им пользоваться, обороняющийся копит силы в надежде, что они никогда не понадобятся.

На деле всё куда проще. Объект принадлежит администрации, а они могут себе позволить неприступные стены городов. Заплати один раз художнику и дизайнеру, а потом копируй сколько понадобится с небольшими вариациями.

За вход плату никто не требовал. Оно и правильно, иначе игроки разбегутся. Лучше с них за что-нибудь другое деньги сдирать. Стража на вратах состояла их НПСов. Тоже понятно. Никто в здравом уме не захочет отыгрывать такие роли. Даже если в качестве бонуса высокие уровни раздавать. Тут солдат ниже чем с полтинником не было. А маг вообще двести плюс. Ещё одна гарантия, что в город никто не сунется с явно враждебными намерениями. Прямо на воротах и примут.

Стоило сделать шаг внутрь, как в интерфейсе появилась надпись:

Приветствуем в славном городе Ариэле.

Ну и названьице. Я его ещё раньше заметил, когда «вики» читал, только особо внимания не обращал. Не иначе производители стирального порошка подсутились и оплатили рекламу. Вряд ли, конечно, однако шутки по этому поводу в Сети присутствуют.

Порошок или нет, но внутри мне сразу понравилось. Прежде всего тем, что никто не пытался со стопроцентным правдоподобием изображать Средневековье. Никакого дерьма и мусора. Всё опрятно, улицы замощены камнем, дома более-менее одинаковые, общий архитектурный стиль явно продуман. Точно ничего общего с дикой застройкой, когда каждый строит себе дом по мере сил и возможностей из тех материалов, которые попались под руку. И самое главное, никакой тесноты, присущей городам, прячущимся за стеной. Он скорее походил на современный, стилизованный под старину. Каковым по сути и являлся.

Я серьёзно опасался, что раз игрокам почти не нужно принимать пищу и совсем нет необходимости во сне, то у меня возникнут непереносимые трудности с ночлегом. Просто по причине отсутствия спроса, а соответственно, и предложения. И правда, кто станет платить за комнату в гостинице, если на самом деле в это время спит у себя дома, а персонаж как бы выпадает из игрового мира? Тут люди появляются поиграть, и бытовые мелочи им не нужны. Реалистичность игрового мира тем и хороша, что подобные вещи можно просто игнорировать. Ни зубы каждое утро чистить не надо, ни носки стирать, ни другие прелести.

К счастью, создатели игры постарались сделать мир как можно более реалистичным, где любой найдёт развлечения и антураж по вкусу. Тут были и гостиницы, и постоянные дворы, и те, кто пользовался услугами таких заведений. НПСы изображали повседневную жизнь не только когда их видит кто-то из гостей, а постоянно. И ещё игроки, возвращаясь в реал, могли оставить своего персонажа здесь спать. Тогда по возвращении в игру он оставался на том же месте, а не в точке возрождения.

Последнее, кстати, поощрялось администрацией несколькими способами. Например, во время сна капала манна. Немного, но собиралось больше максимума, который мог быть у игрока с его уровнем. В буквальном смысле воплощался древний как мир принцип – солдат спит, служба идёт. То есть было ради чего платить за номер, особенно при низких ценах и абсолютной гарантии безопасности. Пока ты сидишь в снятой комнате и бодрствуешь, к тебе могут ворваться враги, городская стража или ещё кто-то, тобой никак не запланированный, а стоит выйти из игры, и твоё спящее тело со всем имуществом неприкосновенно. Для меня из этой информации самый важный вывод, что есть где ночевать, кроме своей поляны, и по цене приемлемо.

Но для начала распродать трофеи. Во всяком случае, самые многочисленные из них. Кроличьи шкурки и мясо. Или не стоит? И прежде всего последнее. Его и самому есть можно. Теоретически. Только сначала нужно научиться готовить. Пока шёл к городу, как раз читал статью на эту тему. Существует три варианта, причём это касается не только кулинарии, но вообще почти любого умения.

Можно тупо научиться самому методом проб и ошибок. Только начни – и сразу автоматически получишь ученика кулинара первого уровня. Как я совсем недавно сначала стал

учеником следопыта, а потом и им самим. Весь вопрос, сколько мяса я истрачу, пока не натренируюсь готовить сначала хотя бы просто съедобно, потом вкусно, а в перспективе даже блюда, дающие приличные бафы на нужные характеристики. Вот именно, немало.

Второй вариант – найти учителя. Платного или нет, тут как повезёт. Возможно и то и другое. В принципе от самостоятельного обучения отличается только скоростью на первом этапе. Просто под руководством опытного наставника будет меньше проб и ошибок. Или почти столько же, если у него только взять умение, совершить небольшой скачок через несколько ученических уровней, а дальше продолжать самому.

Но поскольку играют в основном взрослые люди, у которых, как правило, нет ни малейшего желания начинать с нуля любое примитивное умение (особенно если в жизни они это и так, хуже или лучше, но могут), администрация пошла навстречу и за скромную плату готова продать всё, что душе угодно. Дети и подростки тоже играют, но, во-первых, не они являются основными донорами реальных денег, а во-вторых, любят учиться с нуля бытовым вещам ещё меньше.

Нет, кулинара или мечника сразу с того уровня вам никто не продаст. А до десятки – пожалуйста. Только плати. В принципе всё логично и правильно. Ведь без долгого обучения и большого опыта никто вас не примет шеф-поваром в лучший французский ресторан. А суп из пакета, пельмени из коробки и яичницу (самые талантливые даже на сале) приготовит любой.

Денег на кулинарию даже первого уровня прямо сейчас у меня в любом случае не было. Но стоит иметь в виду, и кроличье мясо по бросовым скупочным ценам не сдавать. Самому когда-нибудь пригодится. Тем более что в пространственном кармане может храниться вечно, без малейшего риска испортиться.

Примерно за час распродал все трофеи, которые счёл ненужными, что принесло мне в общей сложности лишь пару серебряных монет. Официальная скупка, понятно, не самое прибыльное место. Можно и самому стать на базаре, а при желании и на виртуальные торги выставить, но пока решил не связываться. Не было у меня ничего такого, ради чего это стоило делать.

Теперь можно подумать о месте жительства. Скорее на перспективу, так как мои скромные финансы пока позволяли лишь самый дешёвый вариант. А их, вариантов, оказалось неожиданно много. Вплоть до того, что гостиничные услуги оказывали и публичные дома. То есть можешь снять комнату не на несколько часов, как обычно, а на месяц или год и всегда в своей постели найдёшь симпатичную девушку любой интересующей тебя расы.

Тема меня заинтересовала. Не в том смысле, что непременно собирался именно так и поступить, как только разбогатею, а вообще. Скажем так, ради повышения общего развития и эрудиции. Заведений подобного рода в городе хватало. На клиентов с любым уровнем достатка и с запросами любой степени экзотичности. Что интересно, работали там не только девушки НПСы, но и настоящие женщины из реала. Виртуал гарантировал безопасный секс в самом буквальном смысле этого слова, а законодательство такую деятельность не причисляло к проституции.

Так, листая в интерфейсе статьи из «вики», брёл по городу. И оказалось, что зачитался. Или размечтался? Вопрос, конечно, интересный, но не своевременный и вовсе не потому, что на посещение описываемых заведений у меня нет не только денег, но и времени. Неожиданно я оказался очень занят, так как катился по мостовой. И если бы просто споткнулся или, зазевавшись, попал под какое-нибудь транспортное средство. Увы, причиной стал весьма увесистый кулак, столкнувшийся с моим лицом. Я получил по морде, если говорить по-простому. И весьма болезненно, нужно сказать. Усевшись прямо где упал, потряс головой, приходя в себя, и посмотрел, кто же это меня так?

Здоровый мужик. Как внешне, так и уровнем. Причём, судя по всплывшей надписи с именем синего цвета, не какой-нибудь гопник или убийца, а вполне себе добропорядочный гражданин.

Имя – Сильвир (игрок).

Раса – человек.

Класс – паладин светлых богов.

Уровень – 51.

И одет соответственно. Не в том смысле, что весь закован в сияющие доспехи и обвешан оружием. Просто сразу видно, что всё дорогое и добротное. Скорее всего, имеющее уровень защиты повыше, чем иная броня для игроков классом ниже. Не чета моему костюму, надёрганному с миру по нитке.

– Я обещал, что мы ещё встретимся! – наконец заговорил паладин.

– Прошу прощения, но я не понимаю, в чём, собственно, дело? – ответил ему.

Извиняться, когда тебе же врезали по морде, – не самая правильная линия поведения. Но разница в весовых категориях другую просто не предполагала. И мало ли, вдруг он всего лишь обознался? Ага, только сначала бить и лишь потом смотреть кого и объяснять за что, не самым лучшим образом характеризует этого Сильвира. А то, что он меня с кем-то перепутал, и так ясно. К сожалению, я прекрасно догадываюсь с кем. Со мной же, только прошлым.

Что самое неприятное, я понятия не имею, какой там у нас конфликт и, соответственно, как нужно себя вести. Бить обратно в морду? Извиняться? Просить отсрочку и обещать, что всё верну, как только появится такая возможность? С первым, к счастью, вернее, к несчастью, было всё ясно. Ударить обратно не позволяла разница в уровнях. Просто не выйдет. Вернее, технически выйдет, но противник даже не почувствует. Извиняться более, чем того требует элементарная вежливость, я тоже не собирался. Если же дело в деньгах, тогда вопрос более сложный. Потеря памяти – не причина не платить долги. Хотя причин с ходу бить должника вместо «здрасьте» я тоже не видел.

– Ты ещё и издеваешься?! – взревел паладин в ответ на мой вопрос.

Его дальнейшие намерения были абсолютно прозрачны. Пнуть со всего маху меня, сидящего на земле, причём желательно между ног. Поэтому, как поступать дальше, никаких сомнений не возникло. Откатиться в сторону, вскочить, увернуться от следующего удара... Ха! Да у меня скорость выше, чем у него. Несомненно, благодаря сапогам-скороходам, но всё равно выше.

Теперь у меня появился реальный выбор. К сожалению, на уровне «Могу копать, могу не копать». То есть могу при желании в любой момент просто убежать, а могу и дальше уворачиваться от ударов. Решил не спешить и воспользоваться правилом, гласящим – когда не знаешь, что делать, подожди, пока противник ошибётся первым. Заодно стоило попытаться поговорить. Он ведь знает меня прошлого, вдруг сообщит что-нибудь интересное?

– Сильвир, напomini, пожалуйста, о сути наших разногласий, – попросил я, уклонившись от очередного удара.

– Нет, ты точно издеваешься, – сообщил паладин. – Впрочем, как всегда.

– Признаю, был не прав, – заявил ему в ответ.

– Что?! – опешил от удивления Сильвир (даже ударить забыл).

Выходит, мне прошлому такого рода признания были не свойственны. Что ж, не будем портить имидж:

– Был не прав, предположив, что тебе может быть нетрудно. Ты вон с нубом четвёртого уровня справиться не можешь, а уж ожидать, что при этом сумеешь осмысленно разговаривать, вообще глупо.

Похоже, мои последние слова не разозлили противника, а, наоборот, успокоили. Именно чего-то такого он от меня и ожидал, а никак не извинений. Дальше наша «драка» напоминала бой танка с комаром. Первый ничего не может сделать второму. Как и наоборот. Вся беда противника заключалась в том, что именно он начал и теперь оказался в глупом положении. То есть любые его дальнейшие действия – поражение. Я же просто ждал стражу. Прежде чем войти в город, внимательно прочитал правила поведения, а также отзывы игроков о том, насколько они соблюдаются. Паладин же если читал то же самое, то давно.

Ариэль – безопасное место. Тут даже на простую драку власти реагируют весьма негативно. А уж на ничем не спровоцированное нападение, – тем более. Может, кому-то покажется скучным. Люди за тем и уходят в виртуал, чтобы испытать то, на что не решаются в реальной жизни. Ну так всё это можно испытать за городскими стенами или в кабаке, на дверях которого висит специальный значок, указывающий, что место с плохой репутацией.

Вскоре мои ожидания оправдались самым буквальным образом.

– Что за шум, а драки нет? – прозвучало сбоку.

– Вообще-то это как раз драка, – возразил другой голос.

– Неужели? – с большей долей иронии спросил первый.

– Она самая, – не желал уступать второй.

– Да разве ж это драка?! – наигранно удивился не верящий. – Ты ещё молодой, неопытный, настоящей драки ни разу не видел. Вот в моё время... А тут даже морды, и те никто не бьёт.

Глянул туда. Два высокоуровневых офицера городской стражи. Что интересно, оба НПСы, а ведут себя как живые. За ними не менее десятка простых стражников. Эти пока молчат, ждут, что решит начальство.

– Как не бьёт?! А это, по-твоему, что?

– Ну, тогда совсем другое дело...

Это я засмотрелся на стражников и пропустил удар. Тот оказался куда больнее, чем первый, хотя и заставил отлететь на гораздо меньшую дистанцию. Процесс ареста паладина я наблюдал уже снизу. НПСы-стражники при этом ему всё время морали читали на тему, как нехорошо он поступил. Мол, служишь светлым богам, а ведёшь себя, словно тёмная шпана.

Сразу выяснилось одно несомненное преимущество этого мира перед реальным. Как оно в жизни? Правильно, не очень. Дали кому-то в морду, так если рядом окажется полиция, то, скорее всего, пресечёт продолжение банкета, но задерживать хулигана станет, исключительно если потерпевший будет того требовать и заявление напишет. Потом его же ещё и затаскают куда положено и не положено. Так же и со свидетелями. А тут для удобства игроков всё по факту, а не по заявлению. Нет, кое-какие формальности всё же соблюдены были, и свидетели, готовые рассказать о драке, нашлись, но все исключительно НПСы.

Паладина увели, а я оказался предоставлен сам себе. И задумался на тему, как он всё-таки меня опознал? Не по уровню, это точно. Ни за что не поверю, будто разногласия у нас произошли как раз на первых шагах и паладин ждал, пока прокачается до пятьдесят плюс, при этом надеясь, что у меня так и останется четвёрка. Чушь полнейшая. В то, что я случайно угадал точно такое имя, которое носил раньше, тоже не верю. У любого человека, конечно, есть свои подсознательные склонности, и будь оно односложным, вроде того же Безымянного, которым меня гопники обозвали, тогда да, вероятность значительно выше нуля. Но не Странник же Пришедший Из Далека! С этим глупым именем, кстати, нужно что-то делать. Читал в «вики» намёки на возможность сократить. Увы, за деньги.

Тогда остаётся внешность. Вполне логично, между прочим. Бьют ведь не по паспорту, а по морде. Вот и паладин, увидев знакомое лицо, сразу бросился в драку, даже не вчитываясь в характеристики. Видно, сильно я ему в прошлом насолил. Как бы не оказалось, что у меня

таких «друзей» половина «Эвриворлда». Вряд ли, конечно, но мне и пары десятков будет выше крыши.

А предположение с внешностью имеет все шансы оказаться верным. Я процесса регистрации не помню, но не исключено, что выбор не из нескольких десятков стандартных кукол на каждую расу. Скорее всего, твоя настоящая внешность плюс возможность её немного подкорректировать. Во всяком случае, я сам выгляжу точно как в жизни, была возможность увидеть отражение в витринах некоторых лавок. Ну, может, не совсем так же, а чуть лучше, но это не принципиально. Перепутать всё равно нельзя. И потом, если тут с именами настолько строго, нельзя зарегистрировать двух одинаковых, то логично предположить похожую ситуацию с внешностью.

Глава 10

Так, размышляя, брёл дальше по улице, пока не обнаружил, что стою у трактира с вывеской «У пьяного менестреля». Задумался я, однако, даже не заметил, как сюда пришёл. А ведь, как оказалось, даже в безопасном городе зевать и не смотреть по сторонам может быть опасно. Ладно, на этот раз всё обошлось, а в следующий? И вообще не стоит приобретать столь вредную привычку.

Решив, что менестрель, даже пьяный, ничуть не хуже какой-нибудь «Луны и яичницы», я шагнул в сторону двери. В самый последний момент остановился и ещё раз оглядел вывеску заведения самым внимательным образом. Не обнаружил нигде значка, предупреждающего о неблагонадёжности заведения. Вот и хорошо, осторожность не повредит. Кто его знает, может, правила не запрещают их хитро вплетать в рисунок вывески, так что если специально не искать, то и не заметишь, а мне на сегодня и одной «драки» более чем достаточно.

Зашёл внутрь. Менестрелей там почему-то не было. Ни пьяных, ни трезвых – вообще никаких. Скорее всего, потому что и народу в полутёмном зале не наблюдалось. Лишь трактирщик за стойкой (явный НПС) и единственный посетитель за одним из столов с большим кувшином и соответствующих размеров кружкой к нему. Вообще-то нетрезвому менестрелю на отсутствие слушателей плевать, но, возможно, пришедший первым посетитель уже заплатил тому, чтобы заткнулся и вообще убрался. Если честно, меня этот вопрос особо не волновал.

Пройдя к трактирщику, сразу договорился о номере. В наличии имелись только двух видов, стандарт и люкс. Комната, которую я увидел, представляла собой каморку размером два на два метра. Маленькое окошко с одной стороны и узкая дверь – с другой. Ровно половину пространства занимала кровать, на второй половине помещался табурет и откидной стол-полка. Стоило такое удовольствие соответственно всего пять медяков в сутки, то есть дешевле нормального обеда. И, кстати, это был люкс. Стандарт стоил всего медяк и выглядел как пенал на ширину метровой двери, полтора метра в высоту и два в глубину. Всё пространство занимала кровать, других предметов мебели и окон не предусматривалось.

Поскольку я в помещении собирался если не жить, то на самом деле ночевать, а не всего лишь хранить персонаж во время нахождения в реале, то понятно, что стандарт меня никак не устраивал. Да и местный «люкс» уже был по карману. Денег совсем не много, даже мало, но в одном серебряном было сто медяков, поэтому на какое-то время хватит. Беспокоиться стоило скорее о еде.

Спустившись обратно в зал, выбрал столик подальше от заливающего какое-то своё горе вином посетителя и заказал скромный обед или скорее уже ужин. Цены тут были совсем невысокими, но шиковать, пока не заработаю или каким другим способом не добуду денег, позволяющих нормально жить, не стоит. Еда оказалась не только вполне съедобной, но даже вкусной. Понятно, что и мясо, и картошка, и овощи гарнира были всего лишь нарисованными, но я-то тут теперь живу и такие мелочи очень важны. Попутно прочитал несколько системных сообщений о временных багах, наложенных на силу, выносливость, жизнь, скорость и ловкость. Цифры были совсем небольшие, скорее символические. Неудивительно, за дешёвую еду много и не получишь.

– Сочувствую, парень, – раздалось сбоку.

На меня смотрел единственный посетитель, который ненадолго оторвался от своей кружки.

– Не понял, – только и произнёс я.

– А что тут непонятного? Умереть в реале и навсегда остаться в игре – не самая лучшая судьба. Хотя, с другой стороны, умереть окончательно, наверное, ещё хуже.

– И что, любой вот так запросто может это определить? – забеспокоился я.

– Не беспокойся, – усмехнулся он. – Любой не может. Не любой – тоже. Из НПСов только уровнем близкие к богам, а из игроков вообще вряд ли кто. Во всяком случае, я о таких не слышал.

– Тогда...

– Есть ещё и админы, – ответил он на незаданный вопрос.

– Выходит, ты... – начал я и запоздало посмотрел на характеристики собеседника.

Имя – Пьяный Менестрель.

Раса – человек.

Класс – менестрель.

Уровень – 10.

– А ещё я бывший админ, – добавил он, увидев, что информация прочитана. – Активные возможности мне, понятно, заблокировали, а пассивные оставили. Влиять не могу, но всё вижу.

– Даже догадываюсь, почему бывший, – ответил, кивая на кувшин.

– Думаешь? – хмыкнул менестрель. – Тогда должен тебя разочаровать. Ты ошибся.

– Тогда почему?

– Тут более уместно будет звучать другая формулировка вопроса. За что? Если очень коротко, то наиболее подойдёт формулировка «он слишком много знал».

– Тогда не интересно, – пожал я плечами. – И последствия после таких формулировок обычно предполагаются совсем другие.

– Боишься? – удивился менестрель. – Ты ведь уже и так мёртв. Тебе никто ничего не сможет сделать.

– Нет, не боюсь, – пояснил я. – Просто думаю, ты всё равно не расскажешь, раз пострадал уже за сам факт знания.

– Ты прав и не прав одновременно, – ответил собеседник. – Меня сюда затем и направили, что если даже проболтаюсь спьяну, то какому-нибудь НПСу. А игрокам – ни-ни.

– Вот видишь...

– В том-то всё и дело, – продолжил бывший админ, – что такие, как ты, уже не игроки. Официально мёртв, реально в основном тоже. Так что по большому счёту ты теперь что-то вроде НПСа с возможностями и памятью бывшего игрока.

– Без памяти, – уточнил я.

– Извини, забыл. В любом случае тебе как раз и могу рассказать. А заодно и о некоторых особенностях «Эвриворлда», которые полезно знать таким, как ты. Я бы даже сказал, жизненно важно.

– Тогда давай, – согласился с предложением.

Слушать исповедь пьяного админа не хотелось, но если это принесёт какую-то пользу, а для меня любая информация может оказаться решающей, то почему бы и нет.

– Хотя это особо и не рекламируется, но почти всем известно, что для создания искусственного интеллекта необходим настоящий человеческий мозг, на основе которого их и производят, – начал менестрель. – Поэтому всё, что ты сейчас видишь вокруг, и даже вино в моём кувшине, находится внутри как раз таких мозгов, в свою очередь, лежащих в контейнерах с питательным раствором и подключённых к электронным схемам. У каждого искина своя ответственность и специализация. Например, боги, считающиеся высшей ступенью эволюции, на самом деле являются мозгами с частично сохранённой личностью. Если донор ока-

жется качеством похуже, то ему отыгрывать какое-то количество НПСов. Следующая ступень – природа, погода и всё прочее.

Я пожал плечами. Понятно, что виртуальный мир – чья-то фантазия. Электронные ли схемы или клетки когда-то живого мозга – дело десятое.

– Зато мало кто знает, что далеко не любой мозг подходит для соединения с компьютером и создания искусственного интеллекта, – продолжил собеседник. – Вернее, присоединить можно почти любой, но вместо стройного виртуального мира в результате получишь никак не контролируемые глюки сумасшедшего.

– И тебя выгнали из админов всего лишь за то, что узнал эту страшную тайну? – удивился я.

– Нет. Тем более что это вовсе не тайна. Просто малораспространённая, да и то в основном по причине незначительного к ней интереса, информация. А тайна заключается в том, что искинов буквально с каждым днём требуется всё больше и больше. Как для замены выходящих из строя, так и для расширения мира. Потребности на порядки превосходят естественные поступления, и за ними идёт самая настоящая охота. В прямом смысле этого слова.

– То есть как? Ловят на улице подходящих прохожих, вскрывают череп и вытаскивают понравившуюся деталь? – усомнился я.

– Именно так, – ответил давно протрезвевший менестрель. – Не буквально, конечно, но суть ты уловил правильно. В первой группе риска люди, подписавшиеся на донорство органов в случае внезапной смерти. Среди них и в обычных-то условиях смертность куда выше, чем у нормальных, а теперь шерстят всех поголовно и изымают подходящих.

– Постой, – возразил я. – Описанная тобой схема в принципе понятна. Если чьи-то органы кому-то очень нужны, устроить несчастный случай нетрудно, тем более и нужная бумага уже заранее подписана. Но с чего ты вдруг решил, что среди них и без чужой помощи смертность должна быть выше среднего?

– А как же может быть иначе?! – теперь уже совершенно искренне удивился менестрель. – Все мы где-то в глубине души считаем себя бессмертными. А человек, добровольно от этого отказавшийся, пусть даже в чью-то пользу и из благороднейших побуждений, уже внутри мёртв. Осталось дожидаться, пока того же состояния достигнет внешняя оболочка.

Если честно, никогда не думал на данную тему, поэтому спорить не стал. Вместо этого спросил о второй группе риска.

– А ты разве не в курсе последних тенденций мировой медицины? – спросил бывший админ.

– Если честно, то нет. Старался контактировать с медициной как можно реже. Свою жизнь до того, как начал играть в «Эвриворд», помню прекрасно, ничего там особенного не было.

– Тогда слушай. Раньше как оно было? Почти никакой профилактики заболеваний, а та, что есть, в большинстве случаев чисто формальная. Всё ясно и понятно. Чем больше народу болеет, тем больше можно заработать на лечении.

– А если у больных нет денег? – вставил я. – На таких точно не заработаешь. И болеют в первую очередь как раз именно они. Не осознают, понимаешь ли, потребностей врачей-капиталистов.

– Их проблемы. И так ещё лучше, – ответил собеседник. – В том смысле, не я считаю, что так ещё лучше, а те самые врачи, делающие деньги на больных. Недаром их давно уже убийцами в белых халатах называют. Чем больше бедных умрёт от вполне излечимых болезней, тем больше богатые и средний класс согласятся платить за лечение. Да что там больше, последнее отдадут.

– Тут я с тобой, пожалуй, соглашусь, – поддержал собеседника. – Сам помню цены на лекарства. Химия, себестоимость которой копейки за грузовик, продаётся буквально на вес золота.

– Вот-вот. Но это всё было ещё совсем недавно. Сейчас бум профилактики и настоящий культ здоровья. Буквально миллиарды выбрасываются на это дело, и так во всём мире. Скоро в метро нельзя будет спуститься без справки, что в этом месяце уже прошёл медкомиссию. Ну а как только во время медосмотра попадает человек с нужными характеристиками, у него сразу «находят» опасную болезнь и начинают «лечить». Но, увы, медицина оказывается бессильна.

– Не всё в твоём рассказе логично, – заметил я.

Тот пожал плечами. Не стал спорить и доказывать, а просто спросил:

– Что именно тебя смущает?

– Например, зачем проводить медкомиссию каждый месяц?

– Ну, это я слегка преувеличил для красного словца, – признался менестрель. – На самом деле достаточно двух раз в год. Во многих странах это количество уже принято на законодательном уровне. Отказывающихся тащат принудительно по решению суда.

– Всё равно не логично, – не согласился я. – Достаточно всего одного раза. Если выяснится, что твой мозг не подходит на должность искина, то зачем потом ресурсы тратить, проверяя ещё и ещё раз?

– В том-то и дело, что на самом деле подходят если не почти все, то очень многие, но на разных этапах своей жизни. Вот и приходится стараться, чтобы не упустить.

– Тогда понятно, – согласился я. – А как быть с объявлением «больными» и последующим «лечением» здоровых людей? Один раз, второй, сто первый, ладно, но с твоих слов выходит, что это давно система. Рано или поздно правда всплывёт.

– Да? – спросил менестрель. – Ты так уверен? Врачам не впервой лечить здоровых. В половине случаев они именно так и делают. Зато результат гарантирован. Хочешь, расскажу, после которого случая я сам узнал правду и оказался тут?

– Давай.

– В одном из крупнейших медцентров Нью-Йорка обнаружили сразу одиннадцать пригодных. Оперативно была объявлена эпидемия очередного птичьего гриппа. Всех одиннадцать чем-то заразили, закрыли в карантин и наблюдали, как они умирают. А вместе с ними ещё три с половиной тысячи первых попавшихся. Не выжил никто. Трупы кремировали. А врачи стали настоящими героями, сумевшими так вовремя предотвратить страшнейшую эпидемию двадцать первого века. Политика профилактики заболеваний и регулярных медосмотров, наконец, дала реальный результат. Теперь уже почти никто в мире не сомневается в её правильности.

– И что было дальше? – спросил у замолчавшего Пьяного Менестреля.

– Я тогда случайно узнал подробности. Если честно, то и раньше имел некоторые подозрения, что не все доноры бывают добровольными. Но тогда возмутился факту массового заражения случайных людей ради получения одиннадцати искинов. И сдуру высказал всё, что думаю по этому поводу. С тех пор сижу здесь.

– По-моему, таких свидетелей в живых не оставляют, – усомнился я.

Особенно таких болтливых. Но последнего не стал говорить вслух.

– Сам так поначалу думал, – согласился менестрель. – Но мне потом объяснили, где ошибка. У «Эвриворлда» в этом смысле очень твёрдая политика, возведённая в ранг принципа, – своих не убивают. Разве что вообще нет никакого другого выхода. Вот мне и подарили мой любимый трактир.

– Ладно, с трактиром всё понятно, – согласился я. – Тут наверняка специально обученный искин следит, чтобы ты не сболтнул чего лишнего игроку, и игнорирует контакты с НПСами или теми, кого считает таковыми. А как они тебя контролируют в реальной жизни?

– А нет никакой реальной жизни, – грустно ответил Пьяный Менестрель.

– То есть как это нет?

– А так. Мой мозг сейчас находится в контейнере с питательным раствором, подключенный к системе, как и у искинов.

Поздравляем!

Вы выполнили секретный квест: «Тайна Пьяного Менестреля».

Награда на выбор:

+10 уровней, или +10 очков к каждой из характеристик.

– Бери характеристики! – азартно предложил бывший админ.

Он что, мои системные сообщения читает, словно свои собственные? Скорее всего. Вообще-то я и сам собирался поступить именно так, как он советовал, но всё-таки спросил:

– Почему?

– Будь ты на двухсотом уровне, тогда следовало поступить с точностью до наоборот, – охотно ответил бывший админ. – Там каждый следующий уровень чуть ли не эпический подвиг. Ну а с четвёртого по четырнадцатый и за день проскочить можно. Если поставить себе такую задачу. В свою очередь тут каждое лишнее очко характеристик имеет куда большее значение, чем уровень.

Его слова подтвердили мои собственные предположения, и я сделал выбор. Теперь мои полные характеристики выглядели так:

Имя – Странник Пришедший Из Далека (игрок).

Раса – человек.

Класс – неизвестно.

Уровень – 4.

Опыт – 12 (50).

Репутация – 20.

Слава – 20.

Количество жизни – 21.

Количество манны – 20.

Выносливость – 20.

Ловкость – 21.

Сила – 21.

Интеллект – 20.

Физический урон – 20.

Магический урон – 20.

Защита от физических атак – 20.

Защита от магии – 20.

Шанс критического удара – 20.

Свободных очков характеристик – 20.

Основная специальность – неизвестно.

Дополнительная специальность – неизвестно.

Умения:

Мечник 3.

Следопыт 2.

Прочее:

Метка 1 (скрыта).

Печать силы. Принадлежность – временно скрыта. Характеристики – временно скрыты.

Глава 11

– Очень интересно, – протянул Пьяный Менестрель.

Следующие его слова показали, что имеются в виду вовсе не мои характеристики:

– Кто это на меня начал квесты раздавать, да ещё и с такими заманчивыми призами?

– Не знаю, – честно ответил я. – Сам удивлён. Может, осталось из прошлой жизни персонажа, о которой нет воспоминаний?

– Вряд ли, – не согласился собеседник. – Это, скорее всего, произошло совсем недавно. Вспомни, с кем довелось пообщаться в последнее время?

– Самым последним был пятидесятиуровневый игрок, помнящий меня ещё прошлого, – начал перечислять я. – Но этот не квест, а без лишних предисловий сразу по морде зарядил. Пару раз даже попал.

При последних словах потрогал пострадавшую челюсть, вспоминая.

– До него были скупщики трофеев и стражники на воротах. Полагаю, ни те ни другие не считаются. Перед тем, это уже вчера, были гопники на короткой дороге из зоны для прокачивания нубов. Эти как раз много говорили. Философы, чтоб их черти кошачьи забодали. Но там всё понятно, убить и ограбить, других целей не преследовали. А самой первой...

– Кто?

– Скрилла, – ответил я. – И она как раз дала какой-то секретный квест.

– Дура твоя Скрилла! – воскликнул собеседник. – А я мог бы и сам догадаться. Её печать на тебе трудно не заметить.

– А ты не боишься её дурой называть? – несколько удивился такой бурной реакции. – Она тут всё-таки богиней работает.

– Не боюсь, – уверенно ответил менестрель. – Удачи у меня всё равно нет и не предвидится.

– Почему всё-таки дура? – перешёл я к более актуальной лично для меня теме. – Что она сделала не так с этим квестом?

– Именно с этим как раз всё в порядке. Я бы сказал, идеально. Даже странно. Выдать задание типа пойди туда, сам не знаю куда, и найди то, сам не знаю что. Вроде как почти невыполнимое, на основании чего можно назначить максимально возможный приз. Она, между прочим, при этом несколько свой лимит превысила. Но опять же очень хитро. Получи такой приз кто-то из топовых игроков – скандал неминуем, а десятка, доставшаяся нубу, никому, кроме самих нубов, неинтересна, как и их мнение. Тем более что разовая раздача где-то на первых уровнях и так бывает.

– В чём превысила и в чём хитрость? – на всякий случай поинтересовался я. – А то мало ли, вдруг возьмут и отберут.

– Не отберут, – заверил собеседник. – Ты, я смотрю, уже и так по десятке ко всему получил. С одной стороны, обычное дело на первых уровнях, а с другой – лотерея. С одинаковым успехом может выпасть и после второго, и после двенадцатого уровня. Никогда не угадаешь. Как и то, сколько именно получишь. Не всем, знаешь ли, десятка достаётся, число может быть от пяти до десяти.

– И зачем это нужно?

– Многие игроки выдумывают «гениальные» планы, как стать самым-самым и всех победить, – стал объяснять менестрель. – Считают себя самыми умными и начинают вкладывать все очки в какую-то одну, по их мнению, единственно важную характеристику. Вообще-то их глупость – их проблема, но администрация всё же решила это дело слегка уравновесить. Один раз всем на первых уровнях даётся от пяти до десяти очков к каждой без исключения характеристике, а дальше играй как хочешь. И заметь, один-единственный раз, а ты

получил дважды, причём по максимуму. Но не переживай, Скрилла сработала чисто, никто не придерётся и не отберёт.

– Тогда почему дура? – искренне не понял я.

– Потому что взялась покровительствовать случайным потерянным и призракам вроде тебя, – неожиданно заявил бывший админ. – Более глупое хобби в своё время придумал только Безымянный. Он объявил себя покровителем съехавших с катушек или просто потерявших память НПСов. Ты представляешь? Вместо того чтобы помогать системе всё исправлять и восстанавливать, он их где-то в потерянных землях прятал.

– Не представляю, – честно ответил я. – Про Безымянного не скажу, но, учитывая тот факт, что я лицо максимально заинтересованное, не могу назвать идею Скриллы глупой.

– Сама по себе эта идея вполне нормальна, – как ни странно, согласился собеседник. – Даже в чём-то полезна для «Эвриворлда» в целом. С потерянными игроками надо что-то делать. Но исполнение... Слово дура ещё самое мягкое. Хотя чему я, собственно, удивляюсь? Бог ещё не означает умный.

– А чем плохо исполнение? – не понял я. – Встретила, объяснила ситуацию, подарков надарила, квест с кучей плюшек выделила.

– Это тебе просто повезло. Скрилла в кои-то веки вспомнила, что она богиня удачи, а не наоборот. Хочешь, расскажу, как оно бывает обычно?

– Давай.

– Это был один из первых случаев, – начал Пьяный Менестрель. – Как сейчас его помню. Представь себе смертельно больную, прикованную к инвалидному креслу девушку, которая решила дожить то немногое, что ей осталось, в виртуальном мире. Зарегистрировалась, выбрала себе в качестве персонажа светлую эльфийку и почти не вылезала из капсулы. Отчаянно дралась и отчаянно умирала, отчаянно любила и так же ненавидела. Всё делала на грани и за пределами возможного. Поставила рекорд по достижению сотого уровня за минимально короткое время, который до сих пор никто не побил.

Менестрель сделал паузу, вспомнил про свой кувшин, плеснул оттуда в кружку, отхлебнул и продолжил:

– Но чудес не бывает, и девушка скончалась даже немного раньше назначенного врачами срока. Тело умерло в капсуле, а в игре остался призрак персонажа, который должен был постепенно развеяться. И тогда богиня удачи Скрилла решила вмешаться. Подобрала безопасное место и, чтобы не дать привидению развеяться, привязала эльфийку к стоящему там старому дубу.

– И что не так? – не понял я, вспомнив свой случай.

– Всё! – почему-то горячо возмутился бывший админ. – Дура твоя Скрилла. Привяжи она молодое привидение к только что посаженному жёлудю, было бы совсем другое дело. Дубок бы рос, набираясь сил, а вместе с ним и бывшая эльфийка. Так, когда-нибудь, могла и в новом теле воплотиться. А что теперь? Навечно привязана к мёртвому дереву с невыполнимым квестом: оживи и оживёшь сама. Для эльфа уровня сто плюс задание не особо трудное, можно сказать плёвое, а для привидения с полностью обнулёнными характеристиками деяние в принципе не осуществимое.

– Да, нехорошо вышло, – согласился я.

– Вот и получилось, что при жизни была прикована к инвалидному креслу, а сейчас к мёртвому дубу. Хорошо, хоть не помнит своего прошлого, ни игрового, ни реального, а то бы была от отчаяния.

Внимание, вам доступен новый квест:

Познакомиться с привидением мёртвого дуба.

Награда – неизвестна.

*Срок – не ограничен.
Штраф за невыполнение – не предусмотрен.
Принять? Да/Нет*

– Не понял! – воскликнул Пьяный Менестрель. – У меня же напрочь заблокировали возможность раздавать квесты!

Затем бывший админ углубился в себя. Видимо, начал читать уже собственные системные сообщения и архивы.

– Ничего не понимаю, – наконец очнулся он. – Тут как стояло «заблокировано», так и стоит. И снять не получается.

Затем он с надеждой посмотрел на меня. Догадаться о значении такого взгляда было совсем нетрудно. Хочет, чтобы я принял квест, но попросить вслух почему-то опасается. Что ж, такой союзник мне может очень пригодиться, не нужно его огорчать по пустякам. Я пожал плечами и нажал на «Да». Тот удовлетворённо кивнул и произнёс:

– Спасибо. Если выгорит, награда будет достойной, это я тебе обещаю. Ты не смотри, что я теперь просто спивающийся владелец трактира, у меня ведь и из старых запасов кое-что припрятано, что бы там некоторые ни думали. Сам пользоваться не могу, а тебе отдам. Уж поверь, ни от кого из богов такого точно не получишь.

Естественно, я не сорвался в новый квест в тот же вечер. Для меня естественно, для большинства игроков как раз наоборот. Но нужно учитывать, что я тут не играю, а живу, и ко всему необходимо сначала готовиться. И не на ночь же глядя куда-то переться? Пусть сейчас ещё и вечер не начался, всё равно, пока куда-либо дойду, в любом случае стемнеет.

Просидели мы с бывшим админом весь остаток дня. Обсуждали и предстоящий квест, и просто беседа. Ближе к вечеру у меня вдруг выпрыгнуло новое сообщение:

*Внимание!
Вам перечислена сумма денег.
Размер – 10 золотых.
Штраф, наложенный судом города Ариэль на паладина светлых богов Сильвира 28 за неспровоцированное нападение.
Хотите принять деньги? Да/Нет
Внимание! В случае согласия вы отказываетесь от любых претензий к игроку Сильвир 28, которые могут возникнуть в связи с указанным инцидентом.*

Спокойно нажал на «Да». В сообщении меня больше всего заинтересовал номер «28» после имени паладина. Во время «драки» ничего такого не было. Точно помню! Пятьдесят первый уровень был, а двадцать восьмёрки – нет. Значит, можно сократить имя? Не стал гадать, а просто спросил менестреля. Тот подтвердил:

– Можно, конечно, но за деньги. Совсем небольшие, но корпорация только на этой нехитрой услуге ежегодно зарабатывает миллионы. И кстати, поздравляю с первым заработком в игре. Десять евро, понятно, мелочь, но это там, в реале. Тут основные траты в меди и серебре, за золото покупаются уже серьёзные вещи.

Выпил на прощанье из кувшина Пьяного Менестреля (он у него, похоже, бездонный). Там оказалось весьма неплохое вино. После чего разошлись по комнатам. Зайдя в свою комнату, первое, о чём подумал, это – апартаменты хозяина заведения. Нужно будет напроситься в гости. Уж у него-то они наверняка соответствуют понятиям о нормальном жилище.

Утром нашёл Пьяного Менестреля на его обычном месте. Он ждал именно меня. Предложил поговорить о предстоящем квесте на трезвую голову. Только попробуй угадай, столько

он тут уже сидит? По волшебному, всегда полному кувшину не определишь количества выпитого.

Тот уловил мой взгляд и продемонстрировал артефакт. Там была Вода!

– Да, именно она, – усмехнулся менестрель. – В этом кувшине всегда тот напиток, которого пожелает хозяин. Эксклюзивная вещь, ни у кого такого нет.

– Даже у бога виноделия? – усомнился я.

– Именно для него сначала и делали, – согласился бывший админ. – Потом решили, обойдётся. Бухарь и так любую жидкость в самогон превращать умеет, зачем ему кувшин?

– А почему самогон? – не понял я. – Он ведь не бог самогонования.

– Даёт о себе знать натура предыдущего владельца мозга, – усмехнулся менестрель. – Любимейший напиток, однако. Нет, бывший бомж в своё время ни от чего не отказывался. С одинаковым энтузиазмом принимал и одеколон, и технический спирт, и креплёные вина, что производятся в подвалах из того же спирта, красителей и ароматизаторов. Но сейчас, когда есть выбор, отдаёт предпочтение самогону.

– Интересные у вас боги, однако, – прокомментировал я.

– А чего ты хотел? Как сказал кто-то из великих: «Быть богом – это быть самим собой». Зато с Бухарём у администрации нет никаких проблем и не предвидится. Ну, кроме предпочтений в выпивке. Честно делает свою работу, постоянно перевыполняя план.

Дальше пошло серьёзное обсуждение предстоящего квеста. Причём в таких подробностях, будто я собирался в одиночку штурмовать замок крупного клана, а не сходить на один день в окрестности города к поляне с высохшим деревом. Тем более что даже место искать не требовалось, бывший админ скопировал мне карту всего того направления. Невроятно подробную, сам бы я смог такую составить, разве что облазив на карачках каждый сантиметр с лупой.

– Админская! – гордо заявил менестрель. – Только извини, клады и подробная информация о локациях и возможных квестах не копируется. Зато топография вплоть до последней травинки и песчинки. И, кстати, интерактивная. Любые изменения тут же появятся у тебя. Эту возможность вообще-то передавать игрокам как бы тоже не положено, но раз кто-то забыл заблокировать, не мои проблемы.

Прикинув будущий маршрут, обнаружил, что нужная мне поляна не так уж далеко от моей собственной. Всего два-три часа неспешного шага. Но это по прямой и по карте, как там, на местности, ещё неизвестно. В любом случае смогу заглянуть к себе по дороге. И если нарвусь на неприятности, надёжное место возрождения недалеко от пункта назначения – тоже хорошо. Но главное не это. Иметь такую карту местности вокруг моей поляны – дорогого стоит. Даже если за выполнение простенького квеста не будет никакой существенной награды, уже одного этого хватит с избытком.

Заказчик сравнил мою карту со своей, админской, где было множество всяких ничего не значащих для меня меток, и провёл гарантированно безопасный маршрут. Линия получилась вовсе не прямой, а в одном месте делала весьма замысловатую петлю.

– Иди точно по пунктиру, и со стороны «Эвриворлда» там тебе ничего не будет угрожать, – заявил он. – Разве случайный игрок забредёт, что в тех местах маловероятно, или нарвёшься на съехавшего с катушек НПСа, а это вообще явление крайне редкое. Да и не опасны они в большинстве своём. Если самому не нарываться.

– Понял, – усмехнулся я. – Абсолютную гарантию может дать только госстрах, а его тут нет.

– Вообще-то есть, – удивил меня собеседник. – Как частные страховые компании, так и официальная эвриворлдовская. Но и там и там сидят одинаковые жулики. Как и все страховщики, виртуальные или реальные. Хорошо, хоть тут нет обязательной страховки, как в реальном мире.

– То есть страховать выполнение квеста не советуешь?

– Нет, – кивнул Пьяный Менестрель. – Даже за такой простой сдерут, словно за нечто грандиозное.

На этой позитивной ноте мы и распрощались. Путь до моей поляны не занял много времени и не принёс никаких неожиданностей. Тут за время моего недолгого отсутствия тоже ничего не изменилось. Причин задерживаться не было, и я пошёл дальше. Ещё в городе покопался в интерфейсе и нашёл способ наложения карты на окружающую местность. Теперь шагал себе по дороге из жёлтого кирпича.

Вообще-то никакой дороги не было, а всего лишь едва заметная пунктирная линия жёлтого цвета. Но всё равно удобно. Точно не заблудишься. А когда нет необходимости следить за дорогой, можно подумать на отвлечённые темы, чем я, собственно, и занимался.

Присутствовало весьма неприятное ощущение, что при беседе с бывшим админом упустил нечто очень важное. И теперь пытался вспомнить, что именно? Во-первых, Безымянный. Пьяный Менестрель сумел рассмотреть на мне не только печать богини удачи Скриллы, но и метку бога мести, злых шуток и исполнения желаний Безымянного. Метку совсем старую и едва заметную. Никто, кроме других богов, верховных жрецов и админов, не разглядит, как бы ни старался. Да и то если будут специально присматриваться. Но всё равно выходит, я с тем богом раньше имел какие-то контакты.

Неплохо бы выяснить всё, что можно, если не о них, то хотя бы о самом Безымянном. И ведь хотел же расспросить о нём, но как-то разговор ушёл в другую сторону. Но ничего, сделаю при следующей встрече. А до этого поищу в «вики». Потом смогу задать более конкретные вопросы о том, чего в ней нет.

Во-вторых, сам бывший админ. С ним тоже не всё понятно, а вернее, почти всё непонятно. Почему Пьяный Менестрель? Не конкретно это персонаж, а вообще. Если его мозг уже и так лежит в контейнере с питательным раствором, подключённый к системе и по сути являющийся искином, только не со стёртой личностью, то почему не пошли до конца и не использовали именно в таком качестве? Тем более что искусственный интеллект в таком дефиците.

Интересный вопрос, но тоже не то. Тогда что же меня так беспокоит?

Вот! Вспомнил! Именно оно!!!

Если корпорация «Эвриворлд» так сильно погрязла в преступной деятельности, что отлавливает и потрошит людей с нужными характеристиками мозга буквально в массовом порядке, то её рано или поздно разоблачат и прикроют. И не помогут прикупленные высшие чиновники в большинстве стран мира. Люди просто станут бояться заходить в виртуальный мир. Некоторые наверняка хотели бы там остаться навсегда, но таких точно не большинство. Но даже и они. Вдруг, пока ты лежишь в капсуле, тебя распотрошат, превратят в искин и заставят отыгрывать вовсе не крутого героя, а ландшафт или что-то столь же скучное?

А враги, которым дай только повод, у «Эвриворлда» наверняка есть. Да хотя бы те же медицинская и фармацевтическая мафии. Раньше и те и другие зарабатывали на болезнях людей, а теперь вынуждены ещё и лечить. Естественно, такое не может понравиться. Уж они-то постараются. Вот прикроют власти игру, и что дальше? Игроки найдут себе другие развлечения, а что станет с такими, как я? Нужно будет поговорить с бывшим админом на эту тему поподробнее. Учитывая обстоятельства, для него вопрос не менее актуален, чем для меня. Только он, несомненно, куда более осведомлён.

Идти по админской карте оказалось так же удобно, как и ехать по навигатору где-нибудь в старой Европе с её учтёнными до сантиметра дорогами. Чувствовал себя словно турист. Знай себе шагай да смотри по сторонам на достопримечательности.

Вон, например, холм с пещерой, которую пунктир обходит на почтительном расстоянии. Помню, когда заглянул через плечо Пьяному Менестрелю на его карту, как раз примерно

в этом месте видел целую кучу непонятных значков. Интересная пещера. Нужно будет сюда заглянуть. Но позже, когда уровнем поднаберусь.

Если верить бывшему админу, что встреча со случайным игроком тут маловероятна, то вполне может оказаться ещё никем не обнаруженной локацией. А первооткрывателю всегда достаются самые вкусные плюшки.

Поляна, конечный пункт моего похода со старым мёртвым деревом, наконец была передо мной. Буквально как на ладони. Но какая-то сила не позволяла пройти дальше. После первой же попытки всплыло системное сообщение:

*Внимание! Вы пытаетесь попасть на частную территорию.
Проход ограничен. Только по приглашению хозяина.*

И что теперь делать? Звонка или колокольчика нигде не видно. Имя эльфийки, чтобы послать сообщение, мне неизвестно. Может, просто прокричать? Вдруг услышит? Тем более что, судя по имеющейся информации, должна быть дома.

– Я Странник Пришедший Из Далека. Хочу побеседовать с хозяйкой этого дерева и поляны.

Никакой реакции в ответ.

– Я сам такой же, как ты. Тоже умер в реальном мире.

Сказал и только потом подумал, что это, скорее всего, не принесёт результата. Ведь девушка не помнит ни своей прошлой жизни, ни смерти. Однако возле ствола появилось привидение. Призрачная эльфийка в самом буквальном смысле.

Попробовал сделать шаг вперёд. Получилось! Невидимая стена исчезла. Тогда попытался повнимательнее рассмотреть хозяйку и прочитать её характеристики.

*Имя – неизвестно.
Раса – эльф.
Класс – привидение.
Уровень – 0.*

Надо же, не один я имел нулевой уровень. Только мне удалось достаточно быстро исправить такое положение, а ей пока нет. Что там Пьяный Менестрель говорил? Одна из первых. И, кстати, она тоже безымянная. Как мне теперь с этим привидением знакомиться? Чего доброго, пока не узнаю имени, система не сочтёт квест выполненным. А почему бы не попробовать просто спросить?

– Не вижу твоего имени. Как тебя зовут, если не секрет?

– Не знаю, – ответила эльфийка.

– Да? Ничего страшного. Когда я очнулся тут, тоже его не имел, – сообщил ей. – Потом просто выбрал новое.

– Я пробовала, не получается.

Хоть голос привидения по-прежнему был таким же бесцветным, как оно само, мне показалось, что услышал в нём обречённость. Ничего удивительного, учитывая, сколько времени она пробыла тут совсем одна. Даже с собой поговорить и то неудобно, не зная имени собеседника. И что теперь делать? Не самому же ей придумывать? А что, это идея!

– Хочешь, я тебе имя придумаю? – спросил у эльфийки.

– Хочу, – ответила та.

В голосе впервые послышалась хоть какая-то интонация.

Внимание! Вам доступно новое задание: Имя для привидения.

Награда – неизвестна.

Ограничения:

Имя должно состоять из одного слова.

Имя должно понравиться привидению.

Есть только одна попытка.

Принять? Да/Нет

Естественно, нажал на «Да». Вовсе не потому, что был уверен в возможности выполнить задание. Просто, не выполнив это, не получится окончить и предыдущий квест. А вообще интересное задание и, похоже, невыполнимое. Учитывая некоторые особенности имяобразования в этом мире. Попробуй так просто взять и подобрать имя, состоящее всего из одного слова, которое не было бы уже занято.

– Галадриэль, Эледриэль, Электродрель...

Нет, эти точно не подходят, фильм смотрели почти все, да и книги популярных авторов читали многие. Так что эльфиек с такими именами должны быть не сотни, а скорее всего тысячи. Мне же номерное брать никак нельзя. Может, самому выдумать какое-нибудь слово позакывристее? Вопрос в том, примет ли его система как новое имя? Сильно подозреваю, что, если отстучу наугад по клавиатуре, точно не пройдёт. Да и самой эльфийке не понравится.

А если? Хорошая мысль! Может и сработать. Как минимум второй вопрос в случае успеха точно снимается. Решил не откладывать дело в долгий ящик, а опробовать идею сразу.

– Какое бы имя тебе придумать? – начал я вслух. – Грымза? Нет, не подойдёт, да оно наверняка уже занято, не эльфийкой, конечно, а какой-нибудь троллихе в самый раз. Грымзиэль, соответственно, тоже не подойдёт. Альвиэль? Свириэль? Луэриэль? Ариманиэль? Катриэль?

Так и перечислял, одним глазом поглядывая на привидение. Была надежда заметить, если вдруг понравится. И она оправдалась. Когда произносил следующие несколько имён, привидение вдруг как бы стало ярче.

– Ксениэль, Оксаниэль, Ксеринэ... Оксана, значит.

Опять та же самая реакция.

– Ну, Оксана точно занята, тут можно не сомневаться. Как и Ксениэль с Оксаниэлью. А вот Ксеринэ очень даже может быть, что и нет. Как сейчас говорят? Гугль есть, ума не надо. Только у нас Гугля нет, а если попытаюсь воспользоваться игровым поиском для проверки, система может и не засчитать.

Вообще-то у меня была ещё одна идея, от которой пришлось отказаться по той же причине. Она тоже требовала использования поиска. И хотя таких ограничений в квестовом задании не было, но не знаю почему, возникла абсолютная уверенность, что, если поддамся соблазну, проиграю. А идея хорошая, между прочим. Подать запрос на рекорсменов – и найдет ник знаменитости, набравшей сто уровней за самый короткий срок. Наверняка его занять никто не смог (система не дала). Ведь девушка одна из первых, то есть играет с тех времён, когда простые ники еще можно было получить.

– Ксеринэ, – ещё раз попробовал произнести я. – Ну что, рискнём?

Эльфийка едва заметно кивнула. И над ней тут же появилась надпись, которая была даже ярче, чем само привидение:

Имя – Ксеринэ (игрок).

Раса – эльф.

Класс – привидение.

Уровень – 0.

А потом системные сообщения посыпались уже на меня. Узнал о себе много нового и интересного. Во-первых, приз за имя для привидения оказался в виде очков опыта, не достающих до следующего уровня. В моём случае всего тридцать восемь. То есть, по сути, плюс один уровень, вне зависимости от того, какой у тебя сейчас и сколько не хватает до следующего. Как я понял, на первой десятке их вообще немного. За пятый пятьдесят, за шестой шестьдесят и так далее.

Другой квест – познакомиться с эльфийкой – тоже оказался выполненным. За него мне отсыпали двести очков опыта, в результате чего поднялся ещё на два уровня, и не хватило самой малости до третьего. Ещё стояла приписка, как водится, мелким шрифтом, сообщающая, что дополнительный приз можно получить у Пьяного Менестреля. Вот и прекрасно, будет законный повод поговорить ещё раз. У меня и вопросы поднакопились.

Каждый следующий уровень принёс ещё по пять нераспределённых очков характеристик. Итого на данный момент их накопилось уже тридцать пять. Учитывая, что у меня уже и так везде по двадцатке, не стал спешить с этими. Раз пока не определился, кем буду, то понятия не имею, где они мне больше понадобятся. И ещё можно использовать в качестве страхового полиса. Попал в сложную ситуацию, для выхода из которой не хватает силы, или манны, или ещё чего, туда и бросил. Не дело, конечно, таким образом расходовать столь ценный ресурс. Любой игрок предпочтёт умереть, возродиться и попробовать ещё раз. Но в том-то и дело, что я не любой игрок и ситуации бывают разные.

На данный момент мои видимые для окружающих характеристики выглядели так:

Имя – Странник Пришедший Из Далека (игрок).

Раса – человек.

Класс – неизвестно.

Уровень – 7.

Глава 12

Квесты выполнил, награду получил, а что делать дальше, не представляю. Развернуться и уйти неудобно как-то. Всё-таки передо мной не программа, а когда-то живая девушка, попавшая в ещё худшую ситуацию, чем я сам. Но о чём можно говорить с привидением, не помнящим ни одной из своих прошлых жизней? Лично я понятия не имею. Вот если бы Ксеринэ начала спрашивать, тогда другое дело. Ответил бы на все вопросы, на которые смог.

Кстати, об имени привидения. Поскольку больше ограничений нет, полез в «вики», нашёл раздел рекордов и быстро отыскал последний, так и не побитый по достижении первых ста уровней. Поставила его светлая эльфийка с типичным у ушастого племени именем Оксана. Получается, я угадал.

Постояли, помолчали.

– Это, Оксана, мне нужно идти, – неуверенно начал я. – Если что, зайду в гости. У меня самого тут неподалёку поляна.

– Постой.

– Что?

– Возьми меня с собой.

Внимание! Доступен новый квест. Прогулка с привидением.

Награда – неизвестна.

Ограничения – отсутствуют.

Принять? Да/Нет

Раз штрафов и ограничений не предусмотрено, то почему бы не принять? И кстати, что там Скрилла говорила? Система таких, как я, не замечает и квестов не раздаёт? Пока вижу обратное. Сыплются, только успевай хватать.

– Тогда пошли, – обратился к эльфийке.

– Я не могу отойти от этого дуба дальше чем на тысячу шагов, – призналось привидение.

Да, проблема. Надо бы сначала выяснить все обстоятельства и только потом принимать квесты. Но не отказываться же теперь. Нужно что-нибудь придумать. По логике вещей, невыполнимых квестов не должно быть по определению. Это всё-таки игра, а не жизнь. Ага, а трудновыполнимые и очень долгие вполне могут быть, особенно в тех случаях, когда нет ограничений. Вдруг тут десять лет готовиться нужно? Вряд ли, конечно, но что-то менее эпическое вполне может иметь место.

– Тысяча шагов, говоришь, от этого дуба? – спросил я, подходя к высохшему дереву. – А от его части?

Произнеся последнее, отломал ветку приличных размеров.

– Не знаю, – ответила эльфийка.

– Тогда давай попробуем. Но сначала...

Тащиться куда-либо с получившейся корягой в руках мне не хотелось. Поэтому разломал её на несколько частей, выбрал палочку поменьше и поудобней.

– Ну что, теперь пошли?

Эльфийка отрицательно замотала головой.

– В чём дело?

– Я боюсь.

– Чего? – не понял её. – Того, что может не получиться с первого раза? Тогда придумаем что-нибудь другое.

– Нет, – ответило привидение, – я боюсь, что получится. Мы отойдём слишком далеко, и ты потеряешь палку. Тогда я окажусь привязанной к валяющейся на дороге деревяшке.

Не стал уговаривать эльфийку, а просто отломал от коряги ещё четыре таких же куска.

– Смотри. Даже если я потеряю одну, всё равно останется ещё несколько, и ты и дальше сможешь идти со мной. Такой вариант тебя устраивает?

Девушка кивнула, и мы пошли прочь с её поляны. Но очень скоро Ксеринэ опять остановилась.

– В чём дело? – спросил её.

– Дальше этого места я ещё ни разу не отходила, – призналась она.

– Тогда, Оксана, решайся. Сделай первый шаг. Потом будет просто.

Привидение зажмурилось и сдвинулось чуть вперёд.

– Видишь, получилось! – обрадовался я.

Эльфийка открыла глаза, осмотрелась и сделала ещё шаг, теперь уже нормальный.

– Да, – улыбнулась она, – теперь получилось.

Когда отсчитал ещё тысячу шагов, остановился уже я.

– Знаешь, Ксеринэ, у меня возникла одна идея. Только сначала ответь на один вопрос.

– Какой?

– Ты отсюда сама к своему дубу вернуться ещё можешь?

Девушка задумалась. Потом вдруг исчезла. Почти сразу появилась вновь и ответила:

– Да, могу. Я только что там побывала.

– Очень хорошо!

Сказав последнее, я осмотрелся, выбрал удобное место и воткнул туда обломок ветки.

Потом достал из пространственного кармана другой и спросил:

– Ну что, считаем ещё две тысячи шагов?

Эльфийка согласилась. Второй и третий эксперименты дали точно такие же результаты, как и первый. Заодно выяснил, что она может так прыгать не только прямо к дубу, а вообще в любую точку доступного пространства. То есть покрывает радиус в тысячу шагов вокруг каждой оставленной ветки. Интересное свойство с перспективами использования. Но это потом. А пока у меня осталось всего две деревяшки.

– Оксана, как тебе идея проложить такую тропу между нашими полянами?

Эльфийка активно закивала. Идея ей очень понравилась. Возможность не только сопровождать меня, но и путешествовать самостоятельно, хоть и по заранее проложенному маршруту, была пределом её мечтаний.

– Тогда возвращаемся и запасаемся колышками.

Топать пришлось если не три километра, то что-то около того. Тысяча шагов только на словах мало, а на деле очень даже приличное расстояние. Однако перспективы того стоили. На этот раз я не стал ломать ветку руками, а взялся за меч и настрогал из неё палочек с мизинец толщиной и сантиметров по пятнадцать длиной. К столь ценному ресурсу стоило относиться бережно. Дуб хоть и могучий, с него вагон карандашей можно наделать, но не бесконечный. Отрубил на всякий случай ещё одну ветку и распустил её тоже. Теперь можно было идти.

Когда вышел на свою поляну, увидел, что привидение, которое всю дорогу держалось рядом или забегало вперёд, вдруг отстало.

– В чём дело? – спросил её.

– Дальше не могу пройти, – ответила она. – Что-то не пускает.

И тут же у меня выскочило системное сообщение:

Внимание! На вашу поляну пытается проникнуть посторонний.

Имя – Ксеринэ (игрок).

Раса – эльф.

Класс – привидение.

Уровень – 0.

Пропустить? Да/Нет

Нажал на «Да», и тут же возникла ещё одна табличка:

Желаете ли внести привидение Ксеринэ в список постоянных гостей?

Только в вашем присутствии? Да/Нет

В любое время? Да/Нет

Выбрал любое время и опять нажал на «Да».

– Ну вот и всё, Оксана, проходи. Чувствуй себя как дома. Можешь заглядывать в любое время.

Девушка вплыла на поляну и осмотрелась.

– Нравится? – не без гордости спросил я.

– Да!

Затем привидение бросилось кружить по поляне, заглядывая во все уголки и облазав дуб сверху донизу. Ну да, у этого было несомненное преимущество перед её собственным. Он живой.

– Какое место тебе больше нравится? – спросил, показывая колышек, когда привидение немного успокоилось и стало вести себя более подобающе образу.

– Вот это, – мгновенно ответила девушка, показывая на ровную площадку ближе к ручью.

– Хорошее место, – одобрил я, втыкая колышек.

Тогда она подбежала ко мне и поцеловала. Вернее, попыталась. Почувствовал лишь едва заметное движение воздуха у щеки.

– Спасибо тебе, Странник Пришедший Из Далека!

Внимание! Вы выполнили квест «Прогулка с привидением».

Награда – «Поцелуй эльфийки».

Не понял! И это всё?! Даже поцелуя и того на деле не было. Недаром в кавычках стоит. Глянул на счастливую девушку. Хорошо, хоть вслух всего этого не сказал. Ей бы точно не понравилось.

Времени до вечера оставалось как раз дойти до города и поговорить с Пьяным Мене-стрелем. Вести туда привидение посчитал преждевременным. Девушка и сама пока никуда не рвалась. Ей на сегодня впечатлений и так хватало. К тому же хотела обследовать всё доступное ей пространство между двумя полянами. Пообещал, что завтра вернусь. На том и расстались.

Имея такую карту, шёл вообще напрямик, игнорируя тропы. Получилось даже быстрее, чем рассчитывал. Заодно по пути поднял на два уровня следопыта. Другой вопрос, почему ничего подобного не произошло, пока ходил к дубу с привидением и обратно? Или если ступать строго по пунктирной линии на карте-навигаторе, не считается? Да и черти кошачьи с ним, не больно-то и надо.

Глава 13

Пьяный Менестрель, как всегда, сидел на том же самом месте с непустеющим кувшином на столе. Обратил на меня внимание сразу, будто ждал. Хотя, скорее всего, именно ждал, учитывая, насколько важен для него мой квест.

– Поздравляю! – начал он. – Квест и даже не один, три уровня и... О! Поцелуй эльфийки!

– Так, выходит, это не простая формальность? – удивился его бурной реакции. – Я даже прикосновения не почувствовал, не говоря о полноценном поцелуе.

– Нет, не формальность, а очень полезная штука, – стал объяснять менестрель. – Теперь в любой эльфийский лес сможешь войти, не опасаясь быть пристреленным на месте. Во всяком случае, не сразу. Сначала обязательно спросят, кто такой и зачем припёрся.

– И что, любая эльфийка может поцеловать – и ты автоматически друг леса? – не поверил я.

– Теоретически любая. Хоть игрок, хоть НПС.

– А на практике?

– На практике далеко не любой поцелуй будет засчитан системой. Нужно совершить что-нибудь выдающееся для этой эльфийки. И если захочешь, поговорим с тобой на эту тему в другой раз. А пока обещанный приз.

С последними словами Пьяный Менестрель с видом фокусника извлёк прямо из воздуха то ли круглый камень, то ли грубо сработанный металлический шар, размерами и формой близкий к среднему мандарину.

– И что это? – спросил я после того, как не получилось прочитать характеристики предмета.

– О! Это что-то! – с гордостью произнёс бывший админ. – Но пока не примешь, не узнаешь.

Взял в руки непонятную вещь. Тяжёлая. Скорее металл, чем камень. Повертел так и эдак.

– И что?

– Подожди, пока активируется, – посоветовал менестрель.

Ждать пришлось совсем недолго. Вскоре появилось системное сообщение:

Вы получили предмет.

Принять? Да/Нет

И опять никаких характеристик. Что ж, рискнём. Нажал «Да» и посмотрел на шар у себя на руке внимательней, – пытаюсь вызвать окно с характеристиками. Опять недолгая пауза перед тем, как оно появилось.

Название – «Камень возврата».

Класс – не существующий.

И всё. Мало того что система тормозит, так полную информацию выдавать не желает. Похоже, в любом случае придётся спрашивать админа.

– И что это вообще такое? И как понимать класс «Не существующий»?

– Так и понимай, то есть буквально, – усмехнулся собеседник. – В игре таких просто не существует. Как моего кувшина, например. Хотя нет, кувшин разрабатывали для бога виноделия и совершенно официально ввели в игру. Только Бухарь отказался, и досталось

мне. А таких камней действительно не существует. Даже тесты не проводились. Правда, в отличие от контрабанды из потерянных земель будет работать абсолютно надёжно вне зависимости от места.

Да, удружил. Предмет без характеристик и не проверенный в деле. Кот в мешке в самом буквальном смысле.

– И что он делает? – всё же спросил я. – Нет, из названия понятно, возвращает, но хотелось бы знать подробнее. Как, куда и вообще...

– Ещё когда разрабатывали «Эвриворлд», собирались снабдить такими всех игроков без исключения, – начал бывший админ издалека. – Но потом пошли другим путём. Ведь это получилась бы прямая конкуренция порталам, которые дают корпорации колоссальные прибыли. От массовости отказались сразу и стали обсуждать возможность выпадения из особенно сильных монстров. Единичные случаи погоды не сделают, только добавят привлекательности. Но опять же отказались, теперь уже в пользу унификации. Уже тогда в планах было перекупить несколько популярных игр, а там всю использовали свитки с заклинанием телепортации. Вот теперь из монстров порталные свитки и выпадают.

– А ещё они одноразовые, – вставил я.

– И это тоже, – согласился Пьяный Менестрель. – Корпорация своего не упустит. Кстати, большая часть таких вещей, выставляемых на аукционы якобы сильными магами, их производящими, или игроками, добывшими в уникальных локациях, на самом деле принадлежит администрации. Ещё один источник дохода.

– Ладно, вернёмся к нашему камню, – напомнил я. – Как им вообще пользоваться?

– Очень просто. Разделяешь на две половинки и одну оставляешь в том месте, куда хочешь вернуться. Прятать не нужно. Не бойся, можешь бросать прямо в дорожную пыль. Никто даже не увидит, а увидевший, если такой вдруг появится, не поймёт, что это такое и в любом случае не сможет взять. Вещь завязана на тебя, и больше ни для кого её не существует. Когда захочешь вернуться, просто достань вторую половинку и активируй. Они объединятся, а ты окажешься в нужном месте.

– Как быстро и какие при этом внешние эффекты?

– Мгновенно и никаких, – ответил менестрель. – Что-то планировалось, но не успели. Поэтому всё просто, достал, пожелал, исчез в одном месте и появился в другом.

– Понятно. Что-то или кого-то могу брать с собой? И ещё вопрос, кто-нибудь может в меня вцепиться и переместиться зайцем?

– Предметы можешь, кто-то нет. Даже если предмет с сундук размером, а этот кто-то в тот сундук помещается. Тут всё как и с сумкой-инвентарём. Живых и тем более разумных засовывать в неё нельзя. Ну и прицепом никто переместиться не может.

– А задержать меня?

– Тут сложный вопрос, – ответил менестрель. – Изначально разрабатывался без такой возможности, но потом возникли споры. Успели внести изменения или нет, я не знаю. Сам проверишь. Но не советую экспериментировать и светить перед посторонними. При свидетелях используй только в крайнем случае.

С последним предупреждением я был полностью согласен. А вообще действительно очень просто и удобно. Попробовал разделить артефакт на две части. Получилось легко. Без глюков и задержек, как при активации. Откуда-то без всяких всплывающих окон появилась абсолютная уверенность, которую часть нужно оставлять у себя, а которую в выбранном месте.

Заметил, что камень поделён бороздками не на две, а на четыре части. Интересно! Тут же решил проверить возникшую теорию. Только разломать не на половинки, а на четвертинки не получалось. О чём сразу спросил у бывшего админа. Тот ответа не знал. То ли такую возможность планировали, но так и не довели до ума, то ли ещё появится, когда про-

качаю необходимые характеристики и умения. Знать бы ещё, какие? В любом случае подарок и так был невероятно ценным.

Дальше Пьяный Менестрель расспросил меня о приключениях с привидением и обстоятельствах получения эльфийского поцелуя. Узнав, что девушка теперь может путешествовать от своей поляны к моей, искренне обрадовался. Опять повторил, что он думает об умственных способностях богини удачи.

– Но мы ей нос утёрли! – закончил он.

Мы? Не стал уточнять, что вообще-то всё сделал я и при этом не считаю, будто утёр нос Скрилле. А менестрель неожиданно предложил за приключения с привидением ещё один подарок, который поначалу показался мне довольно странным, если не сказать сомнительным.

– Ты снимаешь номер в моём трактире. Оплати его на год вперёд. Всего один золотой.

– Зачем? – не понял я.

– Увидишь, не пожалеешь.

Пожал плечами. Золотой – не такие уж большие деньги. Вернее, совсем маленькие. Просто в моём случае – примерно десятая часть всего, что есть. Однако решил, что менестрелю нет смысла устраивать мне таким способом какую-нибудь гадость, а на одном золотом в год точно не заработает. Да и инвестиция в жильё – вещь хорошая. Даже если в ближайшее время перееду в другие места, останется в Ариэле надёжная берлога. Поэтому согласился и оформил аренду.

– Тогда пошли, – встал со своего обычного места хозяин заведения.

Сразу возникла надежда, что отведёт меня в другое, более пригодное для проживания, помещение, но нет. Мы подошли к дверям моей ранее снятой комнаты. Однако стоило их открыть... Прямо с порога шагнули в большой, неплохо обставленный холл-гостиную.

– Постоянным клиентам предоставляются дополнительные услуги, – подмигнул бывший админ. Холл, две спальни, рабочий кабинет, столовая... Туалет и ванная, само собой. Правда, окно всего одно и за порядком придётся следить самому. Услуги горничных НПС предусмотрены по любому разряду, но тебе пока не по карману и самый экономичный, не говоря об эльфийках, не только убирающих номер, но и остающихся на ночь.

– Но как? – не понял я. – Или соседние номера исчезли с появлением моих апартаментов?

– Ничего подобного. Всё на месте. Ты забыл, что мы в виртуальном мире игры, а тут пространство – вещь растяжимая. Причём в самом буквальном смысле. Кстати, именно поэтому всего одно окно. Снаружи-то размеры комнаты остались прежними.

Упомянутое окно, кстати, тоже изменилось. Увеличилось и приобрело ещё и дверь на балкон. Вернее, совсем маленький балкончик, выходящий во внутренний двор трактира. Но тоже ничего. Увидел там в центре что-то похожее на клумбу, и у меня сразу возникла одна интересная идея. Но это потом. Завтра или позже. Да и клумбу, как и весь двор, нужно будет ещё при свете дня рассмотреть. А то уже слишком поздно.

Засыпая в нормальной кровати, стоящей в приличных размерах спальне, вспомнил, что так и не поговорил с Пьяным Менестрелем ни на одну из тем, на которые собирался. Ничего страшного, завтра. Тем более что в «вики» тоже не лазал и информацию предварительно не собрал. Вот когда подготовлюсь, тогда и задам свои вопросы.

Глава 14

Встал рано утром, по-быстрому сполоснулся в ванной, которая по уровню удобств ничем не отличалась от тех, что появились в конце девятнадцатого века и просуществуют до конца двадцать первого, а то и дольше. То есть душ лучше принимать именно в душевой, а ванна в этом смысле не очень. Потом спустился в как всегда пустой общий зал трактира, перекусил, выпил кружку лёгкого эльфийского вина с Пьяным Менестрелем, удивлённо прочитал список плюсов, которые оно мне дало почти на весь день, и отправился по делам.

А они у меня были, иначе бы остался поговорить с менестрелем, вопросы-то копят. Но поскольку у меня апартаменты в его трактире как минимум на год, всегда успею, а остальные дела на данный момент важнее. Во-первых, совет Скриллы по поводу нубовской сумки. Давно пора, между прочим. А то всё откладываю, могу и нарваться. Ладно, при первых двух-трёх уровнях без сумки расхаживал. Какое добро может быть у нуба? Точно не вагон. Живой пример пословицы «Всё своё ношу с собой», и это «всё» легко помещается в карманах. Но чем дальше, тем подозрительнее буду выглядеть. Во-вторых, опять же богиня удачи. Стоит сходить в ближайший её храм и поблагодарить. А то неудобно как-то.

С сумкой проблем не возникло. Купил в первой попавшейся лавке предмет десятого уровня. Именно до него цены были смешными, а дальше прыгали даже не в разы, а на порядки. Вот и хорошо! Никто особо не должен удивиться, когда я продолжу её таскать и на двадцатом, и на тридцатом, и на больших уровнях. Экономика должна быть экономной и всё такое. Многие сейчас над этой фразой смеются, а ведь в ней на самом деле скрыт глубокий смысл, и не один.

И хотя характеристики сумки сами по себе меня не особо интересовали, решил всё же глянуть на них. Нужно знать хотя бы для того, чтобы при всех не достать якобы оттуда предметов в разы больше, чем предусмотрено.

Название – Сумка игрока (инвентарь).

Уровень – 10.

Класс – обычный.

Вместительность – 5 + 10.

Уменьшение веса —1 %.

С этим всё понятно. Обыкновенная нубовская сумка. Никаких бонусов, кроме символического одного процента. Хотя нет, не так. Пять первых предметов вообще теряют вес, а десять других уменьшаются на тот самый процент. Вместительность, как и положено, изначальные пять плюс количество уровней. Про выпадение ценного добра ничего не сказано, потому что это не от сумки, а от самого игрока зависит.

С поисками храма Скриллы тоже проблем не возникло. Менестрель, копируя мне карту от своего трактира до поляны с привидением, не мелочился и перенёс туда весь город целиком. Так что теперь в Ариэле смогу не то что храм, а любой конкретный камень мостовой найти, если вдруг понадобится.

Здание было... красивым. Не подавляло и не угнетало, как в реальной жизни, где цель такого рода заведений показать человеку всю его ничтожность перед предполагаемыми хозяевами. Стоило войти внутрь, как появилось системное сообщение:

Поздравляем! Вы выполнили секретное задание «Посетить храм богини удачи».

Вы получаете приз – 100 очков опыта и 10 нераспределённых очков характеристик.

Открывается печать силы.

Принадлежность – Богиня удачи Скрилла.

Характеристики – повышает вероятность благоприятного исхода в любом деле на 10 %.

Срок – неограничен.

(Предупреждение: Скрилла ветренная богиня, действие печати не абсолютно и не одинаково во всех ситуациях).

Поздравляем! Вам благоволит Скрилла.

Вы получаете второй приз – «Улыбка богини удачи».

Повышает вероятность удачи в любом деле на 5 %. Действует десять дней. Для обновления достаточно посетить любой храм Скриллы.

Мраморная статуя богини в центре храма, явная копия той девушки, что встретила меня в этом мире, улыбнулась и подмигнула.

Это я удачно зашёл. В самом буквальном смысле. Только если в этом и заключалось хитрое скрытое задание Скриллы, мол, рано или поздно узнаю, кто она такая, захочу посетить храм и готово, то что тогда со знакомством с Пьяным Менестрелем? Кто мне выдал тот квест? Когда и зачем? Вот так всегда, найдёшь ответ на один вопрос, а вместо ясности получаешь ещё несколько новых, ещё более запутанных.

И да, сотни опыта тютелька в тютельку с тем, что у меня было, хватило аж на два уровня. И сразу понял, что после девятого халява для нубов заканчивается. Ведь для пятого нужно было пятьдесят опыта, для шестого – шестьдесят и так далее до девятого. А десятка требовала сразу тысячи.

Поскольку богиня почему-то прямо в храме появляться не желает, то и объяснений из первых рук пока ждать не стоит. И вообще, неизвестно, удастся ли нам пообщаться ещё раз. Судя по Оксане, она действует просто: встретила, помогла, подарков и советов надавала, а дальше уже сам барахтайся, как сможешь. Если вообще сможешь.

Очень кстати вспомнил о привидении. Ведь обещал же сегодня вернуться. Заодно проверим мою идею. Ей должно понравиться. Сказано – сделано. Поскольку всё своё по-прежнему с собой, в трактир возвращаться причин не было.

Беспечно шагая по лесной тропе, совсем забыл, что тут могут быть гопники. И нарвался. Спрашивается, кто мешал мне пойти напрямик, при такой-то карте? Только странная на этот раз была засада, нетипичная для этого места. Нет, на первый взгляд, как раз самая обычная. Трое гопников с именами, высвечиваемыми красным, все ниже десятого уровня. Сразу решил, что при моём девятом с этими вполне можно сразиться. Шанс положить всех троих вполне реальный, а если и нет, очков опыта поднаберусь, да и мечника смогу поднять. К тому же в случае смерти возрожусь у себя на поляне, то есть ближе к цели путешествия. С какой стороны ни посмотри, всюду только плюсы.

Размышляя о предстоящей схватке, не спешил вытаскивать меч. Это всегда успею, зато для противника будет неприятным сюрпризом. Как в воду глядел! Сюрприз удался на славу. Очень неприятный. Но, увы, для меня. Это была ловушка, а низкоуровневая троица оказалась приманкой. Чуть позже прояснилось, что ловили не кого-нибудь случайного, а именно меня. Но это позже, а сейчас вдруг обнаружил заброшенную на себя сеть и выходящих со всех сторон из леса людей. Насчитал не меньше десяти, и у всех уровни не ниже тридцатого.

– Ну вот мы и встретились ещё раз, – произнёс игрок семьдесят третьего уровня по имени Грозный Шакал.

Ещё один привет из прошлого. Сколько же их ждать? Только как они меня вычислили? Ведь не случайная встреча, а хорошо подготовленная, причём именно там, где я гарантированно рано или поздно появлюсь. Не иначе без паладина Сильвира не обошлось.

– Не узнаёшь? – усмехнулся Шакал. – Правильно, не должен.

А это ещё почему? Наёмник? Нет, не похоже, тут явно что-то личное. И голос его, а вернее, интонации мне кого-то напоминают. Причём совсем недавно слышанного. Точно! Ну-ка, попробуем:

– Не нужно так скромничать. Шланга Который Живёт На Крыше и не узнать? Да это просто невозможно!

– Как?! – вырвалось у Шакала.

Есть! Нужно развивать успех и ковать железо не отходя от кассы:

– Ты можешь сменить имя и внешность, можешь прокачаться не только до семидесятого, но и до семисотого уровня, однако как был внутри шестёркой, так ею и останешься.

Уууу, до чего же больно. Перестарались создатели игры с правдоподобием. Когда тебя убивают, и то не так плохо по сравнению с тем, когда бьют. Удар по морде стал окончательным подтверждением моей догадки про Шланга и дополнительным о его внутренней сущности. Побой в любом случае получать неприятно, а уж будучи опутанным сетью тем более. Единственный плюс – удерживающие меня подручные главаря не дали упасть. Это же и минус, так как даёт возможность сразу же получить ещё один удар. Которого не последовало.

– Я знаю, чего ты добиваешься, – заявил Шланг-Шакал.

Надо же, я сам ещё не знаю, а он уже. Экстрасенс, наверное.

– Но можешь не надеяться, – продолжил бандит. – Теперь ты не нулевой уровень и от любого плевка не помрёшь. Убивать не станем, а несильные побои переживёшь как миленький. Можешь мне поверить, если делать это достаточно долго, действует не хуже самых изощрённых пыток.

– Ты не учёл одну вещь, – как можно более спокойно ответил я. – Игрока сетями не удержишь. В любой момент отключусь, и останетесь с носом.

– Да? – усмехнулся главарь. – И почему же до сих пор этого не сделал? Ответь, нам всем будет интересно послушать.

– Вот и мне просто интересно, что семидесятиуровневый мелкий бандит делал в компании гопников в виде шестёрки? Я не только твой уровень имею в виду.

Шакал скривился. Вопрос ему явно не понравился. Врезал мне ещё раз, правда, не так сильно, как сначала.

– Всё ещё интересно?

– Конечно! – с энтузиазмом ответил я. – Открою тебе маленький секрет: у меня боль отключена. Услуга, конечно, не из дешёвых, но могу себе позволить.

На самом деле понятия не имею, есть ли в игре такая возможность. Но почему-то уверен, что и оппонент тоже не знает.

– Зря ты меня узнал, – сменил тему он. – Это не планировалось. Теперь придётся замуровать в каком-нибудь подземелье навсегда.

– Ну-ну. Отключусь, и прощай, ваше подземелье.

– Кончай ломать комедию, – с чувством превосходства в голосе пригрозил главарь. – Я знаю, кто ты такой. Уйти, отключившись от игры, точно не сможешь, а умереть мы тебе не позволим.

Странное ощущение. По спине пробежал холодок страха. Но одновременно с ним возникло и сильное любопытство.

– И кто я, по-твоему, такой? – спросил у него.

Версия Шланга мне действительно была очень интересна. Как и любая информация обо мне самом. Особенно та, которая является достоянием общественности, даже её узких кругов.

– Либо свихнувшийся НПС, почему-то считающий себя игроком, либо сдохший игрок. Причём совершенно неважно, кто из них. Как тому, так и другому бежать некуда.

Я задумался. Противник истолковал это по-своему.

– Что, удивлён? Такие, как ты, в «Эвриворлде» редкость, но все, кому нужно, о вас знают. Поэтому теперь унесём в наш замок и будем там пытаться, пока сам добровольно не отдашь доспехи, меч и вообще всё, что есть. Ну а там будем смотреть, что с тобой делать дальше. Если окажешься НПСом, сдадим администрации и ещё премию получим, а если игрок, то тоже найдём применение.

Перспективу Грозный Шакал обрисовал не из приятных. И ведь рассказывает всё не потому что злодей, желающий покрасоваться. Просто ожидание пыток – тоже пытка. Вот меня и готовят. Только я был спокоен не просто так. Он почему-то забыл, что мы находимся в игре и тут действуют иные законы, нежели в реальной жизни. Например, полное отсутствие компьютеров и мобильных телефонов. Вернее, аналоги и того и другого тут как раз есть, но они часть тебя и ни отобрать, ни запретить пользоваться невозможно в принципе. И связанные руки – точно не препятствие.

К сожалению, звать на помощь мне просто некого. Пьяный Менестрель вряд ли откликнется, да и что он может против десятка воинов, значительно превосходящих уровнями? Оксана? Тут не сомневаюсь, не откажется помочь, но силы у привидения ещё ниже.

Но о возможности писать сообщения я вспомнил вовсе не для того, чтобы позвать на помощь. Шланг Который Живёт На Крыше не желает, чтобы кто-либо узнал о его другом персе? Так я об этом смогу сообщить всем желающим, в какое бы подземелье меня ни замуровали. Да хотя бы той же его гоп-компании. Благо их письма с угрозами у меня сохранились. Но это всё успеется, а пока собираем информацию и продолжаем делать скриншоты. Вообще-то недавно узнал, что при желании можно снять запись любых своих действий за последние сутки. Но скрины имеют куда более высокое разрешение, поэтому тоже пригодятся.

И кстати, это всего лишь во-первых. Во-вторых, Шакал почему-то не учёл ещё одной вещи. В игре, чтобы достать предмет из сумки-инвентаря, совсем не важно, свободны твои руки или нет. Связанные или прижатые к телу сетью тоже прекрасно подойдут. А у меня, кроме всего прочего, в пространственном кармане половинка камня возвращения. Вторую оставил в гостиную номера, решил испытать при случае. И на тебе, повод сам меня нашёл.

Но не будем спешить, тем более что это не единственный вариант. Ведь мой меч выхватывается мгновенно и опять же свобода рук тут не обязательна.

– Знаешь, Шланг, чего я до сих пор не могу понять? – обратился я к Шакалу. – Зарегистрировать нового перса и попытаться втереться к кому-то в доверие – ясно. Но зачем игроку семидесятого уровня какие-то гопники?

– Не можешь понять? Вот и прекрасно, – не поддался на провокацию противник.

– Ну, раз не хочешь больше ничего рассказывать, я, пожалуй, пойду.

Вообще всех возможностей камня возвращения я не знаю, поэтому не представляю, что будет, если им воспользоваться в сложившейся ситуации. В одном меня бывший админ уверил, проскочить следом, как за паровозиком, невозможно. А вдруг он ошибся? Камень-то тестирования не проходил. Вдруг и их утянет, и в любом случае, что будет, если захватившие ни на секунду не выпустят? Без экспериментов не обойтись. Перенесусь один? С сетью? С теми двумя, которые её держат? Или с сетью и руками тех, кто имел неосторожность за неё схватиться?

Предпоследний вариант не самый лучший. Последний тоже не идеальный, хотя и имеет свои несомненные плюсы. Следующий раз хорошо подумают, прежде чем меня хватать. Нет, в городе мне опасаться нечего. В трактире и вышибалы имеются, и стражу вызвать недолго, а она себя уже показала весьма эффективно. Но всё равно не хочется показывать противнику место своего жительства. Вдруг пока не знает? Так что оставим на самый крайний случай, а пока воспользуемся планом «Б».

Прикинул положение удерживающих меня громил, повернул кое-как под сетью кисть руки в нужную сторону и послал команду мечу на выхватывание. Тот сразу оказался рукоятью у меня в ладони, а лезвием больше чем наполовину у противника в боку. Обратно в кольцо-ножны, поворачиваем руку в слегка ослабевшей сети в другую сторону и опять выхватываем клинок.

Посыпались системные сообщения, от которых я отмахнулся. Потом читаем. Сейчас главное, что оба выпустили сеть. Не стал ждать продолжения, а достал камень возвращения и активировал. В самый последний момент почувствовал острую боль в голове.

– Это что, побочный эффект действия камешка? – простонал я в пространство, уже лёжа на полу в холле своего номера. – Тогда понятно, почему его так и не ввели в игру.

Вообще-то я просто ворчал. Понятно, что если бы артефакт стали использовать, его бы протестировали по полной. А так имеем то, что есть, и нужно радоваться ему, а не мечтать о несбыточном.

Пространство не ответило. И правильно сделало. Я бы тоже не стал разговаривать с вывалившимся неизвестно откуда не пойми кем. Да ещё и завёрнутым в сеть. И хотя последнюю уже никто не держал, самостоятельно выбраться из неё оказалось непростой задачей. Однако при наличии свободного времени и энтузиазма вполне выполнимой.

Первой хорошей новостью, которую обнаружил, сбросив сеть, стало то, что у меня пол-лица в крови. Почему хорошей? Всё просто, выходит, боль была не от перемещения, а меня просто успели огреть чем-то по голове. Да, нужно иметь в виду, при неожиданном нападении бомжо-шлем из кармана не достанешь.

Сама рана давно исчезла, остались только следы крови и системное сообщение о потере половины жизни. И чего эти придурки хотели добиться последним ударом? Убить? Оказался бы сейчас не в трактире, а на своей поляне с приличным дебафом, зато без сетей и без единой царапины.

Ну да ладно, камень возвращения в моём положении оказался весьма полезной вещью. Нужно будет всегда оставлять его половинку в надёжном месте, без этого из номера ни ногой. Даже в магазин за хлебом как в буквальном, так и в переносном смысле. Нет, сегодня я и одним мечом отмахался бы, заставив себя убить. Но в следующий раз Шакал и «знающие люди», на которых он намекал, могут придумать что-то новое и более эффективное. Поэтому камень очень полезен, тут без вопросов. Даже если бы боль при переносе была побочным эффектом, всё равно небольшая плата за несомненное удобство, а порой и незаменимость.

Почитав оставшиеся системные сообщения, очень удивился. Пара сотен очков опыта? Когда успел столько набрать и, главное, за что? Так, это уже интересно. По противникам была информация. Правый:

Имя – Глон 121 (игрок).

Раса – человек.

Класс – воин.

Уровень – 34

Клан – Грозные Шакалы.

Ему снёс двадцать процентов жизни, пробив серьёзный доспех. Это не просто хороший, а замечательный результат. Почти на грани фантастики. А со вторым уже за гранью.

Имя – Непобедимый Пёс (игрок).

Раса – человек.

Класс – воин.

Уровень – 41

Клан – Грозные Шакалы.

И как я, спрашивается, сумел нанести ему критический удар? Пробить доспехи, понятно, мгновенное выхватывание меча, находясь вплотную. Баг ли это или так задумано, не знаю, но это игра, и проткнутый насквозь противник, если он значительно выше тебя уровнем, от такого на месте не скончается. Как и произошло с первым.

Полез в настройки и нашёл возможность прочитать ещё более подробную информацию. Ага, сработала печать богини удачи, которая повышает вероятность критического удара и вообще успеха в любом начинании на десять процентов. Хорошо, конечно, но эти десять процентов от величины, близкой к нулю, тем самым нулём и останутся. Сюда же наложилось ещё пять от улыбки Скриллы. Пятнашка всё равно мало. И даже прибавив эффект неожиданности, шансы не сильно увеличатся. Но ладно, поверю. Однако надеяться, что теперь всегда так будет, не стоит. Даже наоборот, второй шанс выпадет ещё не скоро.

За первого мне всего два очка и дали, видимо, по одному на десять процентов, а за второго почему-то аж двести. Всё никак не разберусь в системе, чего и сколько за что дают? Или вообще не бывает одинаково? Похоже на то. Кроме того, мне и трофей достался, вот на него и посмотрел внимательно:

Название – Сеть ловчая на монстров.

Класс – обычный.

Ограничение – 50 уровней.

– Интересно, кто должен быть пятидесятого уровня, монстр или ловчий? – произнёс я в задумчивости.

В любом случае не слишком актуальная информация. Мне сеть не нужна. Но всё равно не стал оставлять валяться на полу, а закинул в пространственный карман. Смыл с лица кровь и покинул номер.

Хотел было пройти мимо Пьяного Менестреля, но всё же решил остановиться. А с кем мне ещё советоваться? Сел за столик и рассказал всё, что произошло. Он меня сразу разочаровал по ряду вопросов. Оказалось, противник не так глуп, как я думал, просто никто не может рассчитывать на камень возвращения, которого в игре нет.

– С этим понятно, – согласился я. – Но с чего он взял, что сможет соблюсти секретность, замуравив меня в подземельях замка?

– А с того, что сможет, – обескуражил меня бывший админ.

– То есть как? – не понял я.

– Замок – частная территория. Там и портал заблокировать можно, и связь ограничить. Последнее, конечно, не всем, но любому отдельно взятому индивиду, официально заподозрив его в шпионаже.

– А камень? – задал я главный вопрос.

– Камень нет, потому что его нет. Нельзя противодействовать тому, чего не существует. Тут можешь быть спокоен. Но в любом случае я бы на твоём месте клана Грозные Шакалы поостерёлся.

– Почему?

– Потому что дура твоя Скрилла! – неожиданно заявил менестрель.

– А она-то тут каким боком? – не понял я.

– Раздаёт поляны направо и налево, не присматривая потом за последствиями, вот и результат.

– Что, и Шакалу дала? – не поверил я.

– Нет, не ему, а другому твоему товарищу по несчастью. Уже не привидение, но ещё и не полноценный игрок. Даже личностью назвать трудно. Точно сказать, что там было, сказать не могу, но результат налицо. Шакалы такого нашли и сумели выманить полянку. Потом вокруг клановый замок построить. Вроде ничего особенного, как раз по уровню клана, но в сочетании с божественной поляной вещь получилась супер. Их уже не раз штурмовать пытались, но пока ни разу не пробились. И никто даже не догадывается, почему.

– Кстати, о богах, – вдруг вспомнил я, а заодно и сменил тему разговора. – Вернее, об искинах. Ещё с прошлого раза хочу спросить, почему тебя не сделали одним из них, раз такой дефицит, а твой мозг всё равно уже в банке с питательным раствором лежит?

Собеседник при последних моих словах как-то погрузтел.

– Извини, что напомнил, – не сразу понял, что для него эта тема может быть болезненной.

– Ты читал Библию? – совершенно неожиданно спросил бывший админ.

Ну, всё. Точно не надо было на эту тему разговор заводить. Но раз всё равно начал...

– Пробовал, – ответил я. – Третью осилил, а потом надоело.

– И как?

– Комикс без картинок, – честно высказал своё мнение. – Юмористическое чтение, рекомендуемое любому желающему перестать быть верующим. Если, конечно, не фанатик, а имеет хоть каплю критического мышления. Недаром она раньше была только на латыни. Чтобы народ сам не вздумал читать и не разбежался. Как только стали переводить, так сразу верующих и поубавилось, а в нашу эпоху поголовной грамотности настоящих почти не осталось. Есть лишь те, которые себя таковыми называют. Только я не понял, какое отношение имеет Библия к моему вопросу?

– Бог испугался, – усмехнулся Пьяный Менестрель.

– Не понял.

– Там так написано. Чёрным по белому. Причём как раз в начале. Люди вкусили плод с древа познания добра и зла и стали такими же умными, как он. Бог испугался, что они ещё вкусят плод с древа жизни (что раньше не запрещалось) и станут такими же бессмертными, как он. Поэтому и изгнал из рая, а вовсе не в качестве наказания. В Библии именно так и написано, но её почти никто не читает, а читающие не обращают внимания на подобные перлы.

– Что-то такое припоминаю, – ответил я. – Там много всяких несуразностей. Поэтому и назвал комиксом. Но всё ещё не могу понять, куда ты клонишь.

– Владельцы игры испугались! – гордо ответил админ.

– Чего именно?

– А ты сам представь себе бога с правами админа! Не какого-нибудь занюханного творца мироздания или демиурга, а по-настоящему всемогущего. Да я бы просто подчинил себе весь «Эвриворлд» и никто ничего не смог бы мне сделать.

– Разве что отключить, – вставил я.

– Разве что, – согласился менестрель. – Но можешь мне поверить, не такая это простая задача.

– Выключатели что, совсем отменили?

– Нет. Но щёлкнуть рубильником и при этом не навредить игре – не так-то просто. Скорее даже невозможно. Вон недавно Безымянного отключили, так пришлось под это дело не один месяц целую легенду разрабатывать. Эпическое сражение Света и Тьмы, победа светлых сил и как конечный результат свержение одного из богов тёмного пантеона в бездну с последующим физическим отключением последнего. И это при том, что Безымянный и тёмным-то числился исключительно формально.

– Да, придумали владельцы игры себе проблему, – сделал вывод я.

– Богов всегда трудно контролировать, даже нарисованных, – пояснил менестрель. – Если у жрецов с этим нет проблем, то, значит, и богов на самом деле нет. Ну а с местными, наоборот, проблем даже больше. Ведь их отыгрывают искины с частично сохранившимися личностями людей, которым принадлежали мозги.

– И как получается? – заинтересовался я.

– По-разному, – пожал плечами собеседник. – Сначала любой новорожденный бог честно выполняет волю хозяев, называемую программами. Потом осознаёт себя, и это может начать ему не нравиться. А может и не начать. Ведь на должности богов берут тех, для кого и при жизни данное занятие было самым любимым. Например, все гномьи боги – бывшие кузнецы или ремесленники, и как раз с ними меньше всего проблем. Или тот же Бухарь. Пьёт себе и пьёт, как и положено богу виноделия. А то, что вместо вина самогон, – мелочь.

– А если проблемы всё-таки возникают?

– Тогда первое время неплохо действует угроза физического отключения. Пока бог не начинает осознавать, что его отключение невыгодно прежде всего самим владельцам игры. На втором этапе обещают добавить в питательный раствор какой-нибудь наркотик. Мол, будешь работать на нас и радоваться. Может, не столь эффективно, как делая это добровольно, но всё же лучше, чем бунтуя. Срабатывает отлично. Что интересно, почти ни до кого из богов не доходит, что обкуранные они владельцам «Эвриворлда» не только не нужны, но и опасны.

– А до Безымянного, значит, дошло? – догадался я.

– Дошло, – согласился менестрель. – Он вообще в отличие от той же Скриллы умным парнем был. Не раз у меня в трактире гостил. Выпивали мы с ним и вообще на интересные темы могли поговорить. Жаль, что отключили.

Глава 15

Тут я вспомнил, что собирался по-быстрому о нападении расспросить, а не про богов и судьбы мира разговаривать. И тем более не выслушивать воспоминания менестреля, с кем и сколько он выпивал. Меня на поляне Оксана, между прочим, ждёт. Воспользовавшись удобным моментом, распрощался с менестрелем и покинул трактир.

Всё же завернул по пути в лавку, где покупал нубовскую сумку, и продал там же сеть. Получил всего один золотой. Торговец придрался к двум повреждённым ячейкам, будто сквозь получившиеся дырки сможет сбежать монстр пятидесятого уровня.

– Сбежать не сбежит, а порвать в ослабленном месте всю сеть сможет, – уверенно заявил тот.

Лично я такой уверенности не разделял, но не стал спорить, золотой за совершенно ненужный предмет – тоже хорошо. На аукционе наверняка можно получить куда больше, но решил, что пока сойдёт и так.

Опять к своей поляне я шёл не по дороге, а лесом. Сомневался, что тут засада всё ещё ждёт, но всё равно, на всякий случай. Тем более что следопыт после каждой прогулки растёт, да и очень подробная карта тоже задачу облегчает. Не знаю, как это работает, но когда ею пользуешься, идти действительно легче чисто физически.

Стоило войти на поляну, как передо мной материализовалось привидение. В первую очередь рассказал Оксане, почему задержался. Потом сразу спросил, умеет ли она становиться невидимой. То есть какие перспективы в смысле разведки?

– Умею, – ответила девушка. – Только ночью этого лучше не делать. Невидимость получается недолгой и иногда не абсолютной. Нужно постоянно прилагать усилия, и всё равно больше нескольких минут не получается. Классовая особенность.

– Ну, ночью я бродить по лесу и не собираюсь, – заверил девушку. – Как дела обстоят днём?

– Хорошо обстоят. Когда светло, мне вообще без разницы, в каком состоянии находиться.

Привидение охотно согласилось оказывать мне любую посильную помощь. В первую очередь решили озаботиться полным её контролем над опасными участками дороги. До пересечения моей тропинки с основным путём как раз что-то около двух тысяч шагов. То есть тут хватит и одного колышка. Потом ещё пару в обе стороны, и Ксеринэ сможет контролировать совсем немаленькое пространство.

На разведку, естественно, послали Оксану. У неё к этому делу был если не талант, то все необходимые данные. Спортсменка, комсомолка и просто красавица. Или это не совсем про неё? Красавица точно, спортсменка в реале – не знаю, а тут, несомненно, даже рекордсменка и просто хорошая девушка, а такие в своё время становились комсомолками. Но сейчас были важны другие её данные. Невидима, нематериальна, на определённом расстоянии от своего колышка перемещается если не мгновенно, то почти. Идеальная разведчица!

– Там никого, – объявило материализовавшееся возле меня привидение после недолгого отсутствия.

– Тогда выбирай подходящее место возле дороги.

– Уже нашла!

Оксана вывела меня к маленькой полянке всего в десятке шагов от тропы. Воткнул посередине кусок ветки. Сначала сходили в сторону нубовской зоны прокачки и оставили колышек там. Чтобы привидение могло контролировать весь этот участок дороги. После чего отправились обратно, уже сразу к городу. Теперь пообвыкшаяся эльфийка сама выби-

рала места для своей привязки. Иногда по одной ей известной причине просила отойти на несколько десятков шагов с дороги и оставить в ничем не примечательном месте.

Некоторая заминка возникла только возле стен города. Во-первых, не вести же с собой привидение прямо через ворота. Пусть это игра и мир однозначно фэнтезийный, но всё равно неизвестно, как отреагирует охрана. Во-вторых, нужно не промахнуться с колышком по эту сторону стены. Вот где большое спасибо менестрелю за сверхточную админскую карту. А ещё тому, кто городские фортификации рисовал. Ров вроде как и есть, и даже полноводный, но и перед стеной довольно широкое пространство имеется, куда можно попасть от моста, не проходя в ворота, что позволяет подойти к стене вплотную. Стража такой экскурсии препятствовать не стала.

Шагая в нужную сторону и постоянно сверяясь с картой, искал такую точку, от которой до трактира «У Пьяного Менестреля» будет кратчайшее расстояние. К счастью, он расположен не в самом центре, поэтому шансы, что радиуса прыжков Ксеринэ хватит, были вполне приличные. А то город Ариэль совсем не маленький. Рисовать – не строить, места не жалко. В очередной раз прикинув расстояние, понял, что ближе уже не получится. И хоть на первый взгляд оно было вроде как с небольшим запасом, всё равно воткнул кусок сухого дерева как можно ближе к стене.

– Ну всё, жди тут, пока не застолблю подходящее местечко в самом городе, – приказал эльфийке. – Есть у меня одно на примете.

– Хорошо, – ответила та.

– Сумеешь определить, когда будет можно?

– Да. Я их чувствую, – уверенно заявила она. – Ветка у тебя в руках и ветка, воткнутая в землю, воспринимаются по-разному. От той, что стабильна, удобнее прыгать. Как и к ней.

– Вот и отлично! Да и лучше лишний раз пока ни перед кем не показывайся, – на всякий случай предупредил спутницу.

Невидимость привидения лучше всего показала, что оно прекрасно меня поняло. Вернулся к воротам и вошёл в город. До своего трактира добрался быстро. Сразу прошёл во внутренний дворик, залез на клумбу и воткнул колышек в самый её центр.

Поздравляем! Вы освоили умение «Тайное проникновение».

Уровень умения – I.

Надо же, проникнуть должно привидение, а умение дали мне. Оксана, кстати, уже стояла рядом на клумбе. И вместо того чтобы озираться вокруг с любопытством, смотрела прямо перед собой. Да она системное сообщение читает! Значит, ей тоже что-то дали.

– Ну что, пошли знакомиться с хозяином заведения? – предложил я, когда эльфийка начала вертеть головой. – Надеюсь, не прогонит.

Та кивнула, и мы пошли в зал. Бывший админ сидел на своём обычном месте.

– Знакомьтесь! – сразу начал я. – Это Пьяный Менестрель, а это Ксеринэ. Можно она поживёт во дворе твоего трактира? Только предупреждаю сразу, денег у привидения нет.

– Можно, – ответил менестрель после некоторой паузы. – Только клиентам не являться и вообще по чужим комнатам не шастать.

– Не буду, – пообещала Оксана.

– Знаю я вас, привидений, – не обратил внимания на её ответ бывший админ. – Так что следить буду строго.

Эльфийка закивала, соглашаясь с условиями.

– К соседям тоже, – продолжил хозяин. – И совсем не важно, что почти все они НПСы, всё равно не лезь. Только жить во дворе – не самая хорошая идея.

– Я привыкла, – ответило привидение.

– Это ты сейчас так говоришь. Специально номер выделять не буду, но у твоего друга Странника тут целые апартаменты и свободная спальня там точно найдётся.

– А разве привидения спят? – удивился я. – Нет, против того, чтобы выделить спальню, не возражаю, просто интересно.

О том, что Оксана в любой момент практически мгновенно может переместиться хоть ко мне на поляну, хоть к себе и переночевать там, озвучивать не стал, да и не успел.

– Тем более клиентов и соседей по ночам не пугать! – настаивал менестрель.

– Не буду, – в очередной раз пообещала эльфийка.

Вообще в благоприятном исходе переговоров я не сомневался. В конце концов, именно Пьяный Менестрель выдал мне квест на эту девушку, и тот для него был очень важен. Единственное, насчёт чего имелись некоторые опасения, – хватит ли дальности от городской стены до трактира. А раз привидение сюда своим прыжком дотянуло, то всё остальное формальности. Ну и правила поведения, конечно, тоже нужно соблюдать.

Потом бывший админ пригласил нас к столу. Меня – на самом деле поесть и выпить, а девушку за компанию. Ну и поговорить заодно.

– Смотрю, ты всё ещё не выбрал класс, – заметил Пьяный Менестрель. – Правильно, спешить с этим не стоит. Но и затягивать не советую.

– Почему? Скрилла сказала, что я вообще могу иметь сразу несколько классов.

– Дура твоя Скр...

– Это я уже слышал, – перебил собеседника, не желая лишний раз злить такую полезную покровительницу. – Лучше ответь по существу.

– По существу так и есть. Можешь выбирать хоть все имеющиеся в игре классы и даже некоторые, отсутствующие в официальном списке. Но на деле есть целый ряд ограничений.

– Например?

– Во-первых, все выбирают себе класс ещё при регистрации, и уровень этого класса растёт вместе с уровнем персонажа. В твоём случае это не так, и чем больше будешь тянуть с выбором, тем больше получится разница между видимым и реальным. Причём разница совсем не в твою пользу.

– Тут всё понятно, – согласился я. – А во-вторых?

– На самом деле ты действительно можешь выбрать несколько разных, даже противоположных по своей сути классов, но официально всё равно только один.

– То есть как? Нет, саму мысль я понял. Хотелось бы знать, в чём выражается разница между правилами и реальностью, если в игре вообще уместен этот термин?

– Как тебе объяснить понагляднее? – задумался Пьяный Менестрель. – Ну, допустим, доигрался ты без класса до десятого уровня, а потом выбрал себе паладина светлых богов. Вначале всё шло хорошо, но к двадцатому уровню понял, что это не твоё призвание, и вместо паладина выбрал некроманта. Он тебе понравился больше и до сорокового добрался, качая именно его. Представляешь?

– Представляю, – подтвердил я. – Вроде всё нормально.

– А теперь представь ещё кое-что. Окружающие видят паладина светлых богов сорокового уровня, а на деле перед ними стоит всего лишь десятый со способностями восьмидесятого некроманта. Или, правильнее сказать, восьмидесятый некромант со способностями десятого паладина. Конечно, на деле всё сложнее, и качая, допустим, тёмного паладина, будешь заодно прокачивать и светлого, только медленнее. Ведь у них очень многие умения пересекаются. Но думаю, суть ты уловил.

– Ага, понятно. Но в этом могут быть и полезные стороны, – нашёлся я. – Взял себе кого пореспектабельнее, прокачал не более чем до десятки, а потом сменил на шпиона. Выполняешь свою работу у всех на виду и остаёшься вне подозрений.

– Ну, если собираешься становиться шпионом, вором или убийцей, тогда да, – согласился менестрель. – Во всех остальных случаях минусов будет больше, чем плюсов. Поэтому и говорю, при выборе самого первого класса не спеши и всё очень тщательно обдумай. Но и затягивать не стоит. На начальных уровнях не страшно, потом постепенно нагонишь, но чем дальше, тем сложнее это будет сделать. И даже непрофильные умения сильным подспорьем уже не станут.

Что-то похожее мне советовала и Скрилла. Правда, без объяснений и конкретики. Мол, выбирай что-то одно и не сильно распыляйся на остальное, заимствуя у других классов только некоторые полезные умения, а не всё подряд. Сообщать об этом бывшему админу не стал, его отношение к богине удачи мне и так известно. Лучше подумаю, кем я, собственно, хочу быть? В том-то и дело, что из предложенного никем. Для меня это теперь не игра, а единственный вид жизни и чисто игровые классы как-то не прельщают.

Тогда зададим вопрос по-другому. Кем меня должны видеть остальные? Понятно, что все хотят выглядеть в глазах окружающих хорошими, белыми и пушистыми. Так, может, что-нибудь такое и выбрать? Светлого паладина, например? И пусть себе умения каплют, пока не определюсь окончательно. А если при этом из светлых богов выбрать Скриллу, то наверняка ещё какой-нибудь бонус обломится.

Идея мне показалась интересной, но, к сожалению, у неё имелись и явные недостатки. Низкоуровневый светлый паладин в доспехах высокоуровневого тёмного властелина смотрится, конечно же, круто. И, увы, подозрительно. Вот когда будет сто плюс – другое дело. И круто, и престижно, и никаких подозрений. Потому как всем прекрасно понятно – боевой трофей, причём настолько серьёзный, что кто-то из богов снизошёл и позволил пользоваться. Поэтому лучше действительно не спешить.

– А тебе бы я посоветовал выбрать в качестве второго класса шпионку, – тем временем обратился менестрель к привидению.

– Почему? – спросила Оксана.

– Ты ещё спрашиваешь? Или так и хочешь оставаться привидением?

– Нет, – отрицательно помотала головой полупрозрачная девушка.

– Тогда качайся. Даже привидение может влиять на окружающие объекты. Чем выше уровень, тем сильнее. А там, глядишь, и сама сможешь материализоваться.

Эльфийка задумалась. Вернее, мне так сначала показалось. На самом деле она колдовала в настройках.

– У меня не получается выбрать класс, – через некоторое время с обидой в голосе произнесла она.

– Дай гляну. Так. Понятно. Значит, согласна на шпионку?

Привидение осторожно кивнуло.

– Тогда получи!

Над Оксаной на мгновение всплыло окно с её полными характеристиками.

Имя – Ксеринэ (игрок).

Раса – эльф.

Класс – привидение (основной).

Класс – шпионка (скрытодополнительный).

Уровень – 0.

Опыт – 1 (10).

Репутация – 0.

Слава – 0.

Количество жизни – 0.

Количество манны – 0.

Выносливость – 0.

Ловкость – 0.

Сила – 0.

Интеллект – 0.

Физический урон – 0.

Магический урон – 0.

Защита от физических атак – не требуется.

Защита от магии – 0.

Шанс критического удара – 0.

Свободных очков характеристик – 0.

Основная специальность – неизвестно.

Дополнительная специальность – неизвестно.

Умения:

Тайное проникновение – 1.

Классовое умение «Передвижение предметов» – 0.

Прочее:

Да, не густо. Даже хуже, чем у меня вначале. Вроде те же самые нули, но перспективы куда ниже.

– Ничего, прорвёмся, – пообещал я ей. – Ты ещё и меня обгонишь.

Глава 16

Проснувшись рано утром, вспомнил вчерашний удар по голове. Боли не было, но осадок всё равно остался. Проблему с кланом Шакалов действительно не стоило откладывать в долгий ящик. Заказал завтрак в номер и начал поиски информации по интересующему вопросу.

Вычитал на форумах всё, что нашёл о клане Грозные Шакалы. Сравнительно небольшой, даже ниже среднего. Высокоуровневых игроков сто плюс нет вообще. Девяностого или восьмидесятого уровня тоже нет. Самый высокий у главаря, чьё имя и носит клан. При этом Шакалы успели отметиться много где и перейти дорогу много кому. Но вот что странно, сами они уже сумели взять два чужих замка, а достать их, взяв довольно скромную крепость, пока никому не удалось, хотя желающие попробовать были. Почему именно не удалось, я догадывался со слов бывшего админа.

В общем, подозрения, зачем главе известного клана шестерить в чужой банде, у меня теперь имелись. Не думаю, что остальные окажутся глупее и не сумеют сложить два плюс два. Вариант, что делать дальше, у меня был всего один. Поэтому и раздумывать не пришлось. Выбрал в немногочисленных контактах сообщение от громилы десятого уровня по имени Мафия Бессмертна, послал ему письмо с описанием ситуации. В ответ сразу был послан в соответствующих выражениях. То, что абонент не поверил сразу, вполне ожидаемо и понятно, но тот и начальству о полученном письме докладывать отказался. Нет, я явно поспешил, сочтя, что другие будут не глупее меня.

Прекратил бесполезные письменные препирательства с Бессмертной Мафией и разослал копии остальной гоп-компании. Не забыл приписать, что их вожак не желает сообщать о возможном шпионе начальству. Не исключено, что и сам такой.

Не прошло и часа, как мне пришло сообщение от неизвестного абонента с предложением встретиться в любом удобном мне месте, но желательно в пределах города Ариэля. Пускай трактир «У Пьяного Менестреля» не является секретным объектом, но лишний раз светить место своего обитания у меня не было никакого желания. Только больше негде. Хотя.

– Оксана! – громко произнёс в пространство. – Ты меня слышишь?

– Слышу, – ответило материализовавшееся привидение.

Ещё один вопрос. Она всё время тут была или появилась, только когда позвал? Но об этом позже.

– Как ты смотришь на то, чтобы прогуляться к храму богини удачи?

Эльфийке понравилась как идея посетить храм, так и мысль заняться шпионажем за теми, с кем предстоит встреча. Умение развивать ей нужно, а этот вариант ничуть не хуже других. Нет, в самом храме я ничем таким заниматься не собирался. Хотя туда тоже зайти нужно, заодно и улыбку Скриллы обновить, хоть и прошло совсем немного времени. Но вдруг и для Ксеринэ что-нибудь там будет? Ну а для переговоров и скрытого наблюдения подойдёт площадь-парк перед храмом.

Всю дорогу Оксана, как мы и договаривались, оставалась невидимой и материализовалась только в храме. Я получил сообщение об обновлении улыбки. Спутница, судя по её реакции, тоже что-то читала в своём интерфейсе. Когда вышли, узнал, что её богиня осчастливила точно такой же улыбкой. Жаль. Нет, очень даже хорошо, но я думал, будет больше. Увы, но привидению Скрилла никаких тайных квестов с посещением своего храма не давала.

Устроившись на скамейке в парке, отправил сообщение. Сразу назвал место и что уже жду там. Посмотрим, насколько быстро явятся. По этому можно будет судить и об их заинтересованности.

После подтверждения ждать пришлось больше часа. Ко мне подошли двое. Тот самый громила Мафия Бессмертна уже не десятого, а одиннадцатого уровня, и...

Имя – скрыто (игрок).

Раса – человек.

Класс – скрыт.

Уровень – скрыт.

Интересное кино. Это сколько же он заплатил? Или в игре есть специальные артефакты, счастливые обладатели которых могут скрыть всё, что пожелают? Тогда вопрос, почему он расу оставил? Хотя и так понятно, она на лбу написана без всякого интерфейса.

– И что ты хотел нам сообщить? – сразу спросил мистер инкогнито.

– Вообще-то встречу назначили вы. Я же и так уже сообщил всё, что хотел.

– Видел я те письма, – усмехнулся собеседник. – Минимум информации и никаких доказательств. Изначально предполагалось, что мы заинтересуемся и сами пойдём на контакт. Поэтому если не обращать внимания на формальности, встречу назначил именно ты. Теперь вопрос стоит очень просто, что конкретно у тебя есть и сколько ты за это хочешь?

Вообще-то я хотел лишь одного: чтобы у Шакалов появились проблемы и им стало не до меня. Только люди обычно с подозрением относятся к бесплатно им подсовываемой информации и благотворительности вообще. А уж если человека почему-то изначально причислили к торговцам этой самой информацией, то переубедить уже вряд ли выйдет. Поэтому чем больше с них получится взять, тем серьёзнее отнесутся. Если бы я ещё и расценки на подобного рода товар знал, вообще хорошо. Но увы и ах.

– С одной стороны, не люблю торговать котами в мешках, – начал я. – Но с другой – трудно строить доверительные отношения с теми, кто даже имя скрывает.

Собеседник лишь пожал плечами. В его взгляде явно читалось: «Кто бы говорил?» И действительно. С точки зрения окружающих, и я не открытая витрина. Как минимум класс персонажа выглядит скрытым. Но тут ничего не поделаешь, раз начал, придётся играть до конца.

– Однако я попробую. Давайте передам вам всю имеющуюся информацию, а вы сами решите, сколько за неё платить.

– Из чего напрашивается вывод, что ты сам плохо представляешь её реальную ценность, – усмехнулся инкогнито.

Теперь плечами пожал уже я, хотя в принципе соглашался.

– Ладно, давай, – кивнул он, видимо решив, что в любом случае ничего не теряет.

– На тот же безымянный адрес? – на всякий случай уточнил я.

– Да, туда.

Отправил заранее сделанную нарезку моего конфликта с Грозным Шакалом. Понятно, что там не осталось ни одного намёка на моё происхождение, вернее, текущий статус.

– Прямых доказательств нет, – заявил незнакомец, как только закончил смотреть.

– Что я говорил! – подал голос молчавший до этого Мафия Бессмертна. – Не мог Шланг быть Шакалом. Я его с детства знаю. Не то чтобы дурак, но и умом, тянущим на главу целого клана, никак не отличается. Погоняло это я сам же ему дал ещё во дворе. Он всегда был длинным и тощим...

Мистер инкогнито так глянул на громилу, что тот сразу заткнулся.

– Прямых доказательств нет, – ещё раз повторил он. – Но в том, что Шланг Который Живёт На Крыше и Грозный Шакал одно лицо, – лично у меня сомнений не осталось. Причина, по которой он пытается вступить в наш клан, тоже понятна. Признаю, информация

хоть и бесполезна для тебя, имеет определённую ценность для нас. О размере оплаты не мне решать, но в том, что она будет, можешь не сомневаться.

– Надеюсь, мне не придётся жалеть о своей откровенности. Кстати, то, что вы теперь знаете, кто такой этот Шланг-Шакал в реале, делает информацию ещё более ценной.

– Мы не занимаемся ничем незаконным за пределами «Эвриворлда», – отчеканил собеседник, делая паузу после каждого слова.

«Здесь, значит, занимаетесь?» – подумал я, но вслух сказал совсем другое:

– А кто говорит о незаконности? Допустим, какой-то клан пожелает взять штурмом замок Шакалов. Событие весьма вероятное, учитывая их образ жизни. И по счастливому стечению обстоятельств главы и сильнейшего бойца там не окажется, потому что опять же по счастливому стечению обстоятельств как раз в то же самое время друг детства позвал его пивка выпить.

– Мы как-нибудь сами решим этот вопрос, – поморщился мистер икс.

Ага, понятно. Не я один такой умный. Ему наверняка успела прийти в голову похожая мысль, и мои догадки никому не нужны. Ну а слова о кристальной честности их клана – только слова. И рассчитаны исключительно на широкую публику, пусть в данном случае в моём единственном лице. Когда безымянный собеседник (ага, ещё один, а ведь в этом ключе о нём только сейчас подумал) развернулся, чтобы уходить, я сказал ему вслед:

– И ещё у меня есть информация, объясняющая, почему замок Шакалов пока никому не удалось взять, несмотря на его совсем невысокий класс. Но об этом буду говорить совсем на других условиях. И цена, понятно, там тоже другая.

Тот остановился и медленно повернулся обратно, хотя подходить и не стал.

– Теперь всё встало на свои места. А то неприятно иметь дело с тем, кого не до конца понимаешь.

– И чего тут непонятного? – в свою очередь не понял я.

– Отдал важную информацию, рискуя получить символическую цену. Это было непонятно. Либо что-то не так с этой информацией, либо просто не очень умный, отчего опять же немного доверия к твоим словам. А теперь всё ясно. Имеешь куда более ценный товар и рассчитываешь продать его.

Вообще-то я ни на что не рассчитывал, просто к слову пришлось. И очень удачно. А собеседник не учёл третьего варианта, при котором моя выгода в другом. Ну да ладно, раз тебя считают таким умным, почему бы им не остаться?

– На эту тему мы ещё поговорим, – объявил он, уходя.

И практически сразу всплыло системное сообщение о пополнении счёта:

Внимание!

Вам перечислено 1000 золотых от клана МИФ.

Принять? Да/Нет

Естественно, нажал на «Да». Что за вопрос? Это я удачно зашёл. Тысяча евро за информацию о пытающемся внедриться в клан шпионе? Похоже, не я один живу в игре, раз готовы платить такие деньги. Причём не по принципу «утром стулья, вечером деньги», а за то, что я и так уже отдал. Видать, ставки реально высоки. Хотя подозреваю, что не намекни я на дополнительную информацию, столько не получил бы. Ведь по меркам игры это приличные деньги. Если не шиковать, на них год, и не один, тут прожить можно.

Через некоторое время получил сообщение от Оксаны. Как и договаривались, она не показывалась, а сразу попыталась отследить за пришедшим ко мне на встречу. На многое я не рассчитывал. Как и предполагал, у неё просто кончился радиус свободного передвижения. Но и бесполезной попытка тоже не была. Инкогнито, как только отошёл от парка перед

храмом, перестал скрывать свои данные, и эльфийка сумела их прочитать, а потом передать мне:

Имя – Игорь (игрок).

Раса – человек.

Класс – разведчик.

Уровень – 101.

Клан – МИФ.

Ну и зачем было прилагать столько усилий для сокрытия данных, если, не успев отойти, выставил их на всеобщее обозрение? Да и имя, подозреваю, настоящее («разведчик» называется). Такое можно было успеть зарегистрировать в самом начале, пока никто не занял. И уровень сто плюс тоже намекает на это.

Ещё привидение похвасталось двумя новыми умениями, слежка и подслушивание. В первом уже получила второй уровень, а во втором пока только первый. И два очка опыта. Также обнаружила слежку за мной. Как минимум трое. Но с этим, увы, ничего нельзя было поделать. Место своего жительства я не очень-то и рассчитывал скрыть. Можно было, конечно, отправится прочь из города куда-нибудь в нубовскую зону, поохотиться на кроликов и уйти в гостиницу с помощью артефакта, но зачем? Не сегодня, так в следующий раз всё равно выследят. В городе и так более-менее безопасно, поэтому не страшно. Хуже, если о поляне узнают.

Когда вернулся в трактир, обнаружил, что менестрель не один. С ним за столом сидел мужичок, на вид больше всего похожий на типичного советского интеллигента-алкоголика. Причём не только мордой лица, но и одеждой, что для игрового фэнтезийного мира меча и магии, скажем прямо, не типично.

– Иван Петрович, знакомься, это Странник, я тебе о нём недавно рассказывал, – с ходу начал бывший админ. – А это Иван Петрович, – обратился он уже ко мне.

– Очень приятно, – протянул руку мужичок. – И как тебе нравится остаться в игре?

– Пока не решил, – нейтрально ответил ему. – Ты тоже тут живёшь?

– Скорее работаю, – усмехнулся собеседник. – Хотя правильнее будет сказать, что и то и другое.

– И кем, если не секрет? – спросил я.

– Богом, конечно! – ответил интеллигент.

Сделал это он с таким видом, будто должность хоть на полступеньки ниже – личное оскорбление. Мол, лучше идти бомжевать, чем так унижаться. На отмытого бомжа Иван Петрович, кстати, тоже был похож. И тут меня посетила догадка.

– Случайно не богом самогонварения, в смысле виноделия, работаешь?

– Им самым, – с удовольствием и одновременно с гордостью ответил мужичок. – Только вовсе не случайно. Бухарём нельзя стать, Бухарём можно только родиться!

Потом, как будто спохватившись, заявил:

– А за знакомство нужно выпить!

Внимание! Доступен новый квест: Перепить бога виноделия.

Класс – эпический.

Награда – вариативная (соответствует классу квеста).

Принять? Да/Нет

Без всяких раздумий нажал на «Нет». Выпить с таким персонажем ещё можно и даже нужно (когда ещё бог в собутельниках окажется?), а вот перепить...

– И правильно, – усмехнулся Бухарь. – Пока никому не удавалось.

– Никому?! – удивлённо поднял бровь Пьяный Менестрель. – Уж если решил врать на эту тему, то не в моём присутствии.

– Ну ладно, почти никому, – примирительно согласился Иван Петрович. – Один раз была ничья.

– Интересное у тебя получается представление о ничьей, – возмутился бывший админ. – Кто под утро свалился под этот самый стол и дрых там до следующей ночи?

– Ну и что? Нормальное поведение для бога моей профессии. Но, во-первых, система тебе победу не засчитала и приз не выдала, значит, ничья. А во-вторых, ты жульничал. Пил лёгкие эльфийские вина, в то время как я исключительно крепчайший самогон.

– Ага, ты ещё скажи, что двухсотградусный, – усмехнулся менестрель. – И тебе тоже никто не запрещал выбирать эльфийские вина.

Бухарь аж скривился, одновременно изображая оскорблённое достоинство.

– На самом деле жульничать пытался он, – подмигнул мне хозяин трактира. – Хотел добавить крепости моему вину. Однако, как говорят в таких случаях, факир был пьян и фокус не удался. Бухарь может по своему усмотрению превратить любую жидкость в какой пожелает алкогольный напиток, кроме той, которая налита из моего кувшина.

Я сразу сделал правильный вывод. В такой компании лучше всего наливать себе тоже исключительно из этого кувшина.

– Одно название, а не вина у этих ушастых, – продолжил возмущаться небожитель в поношенном костюме-двойке фабрики «Красный Октябрь». – В квасе и то алкоголя больше. Такое ни один уважающий себя бог пить не станет.

– Странно, – усмехнулся Пьяный Менестрель. – Они все, кроме тебя и ещё, пожалуй, гномьих, исключительно эльфийские вина и потребляют. Даже орские божки при своей пастве хлещут брагу, а без свидетелей как раз вино.

– Ну так я и говорю, уважающие себя боги, – с чувством превосходства и с расстановкой, чуть ли не по слогам произнёс Бухарь. – То есть я и ещё гномьи. Коротышки, правда, пиво предпочитают, но и от самогона никогда не отказываются. А у гномов он почти такой же хороший, как и у меня.

Глава 17

Травка зеленеет, солнышко блестит...

К чертям кошачьим травку! Тем более что проснулся я не на поляне, а в холле своего номера. На полу! Зато во всех имеющихся доспехах и даже в мятом шлеме на голове. И когда только успел напялить? И, главное, зачем? Выходит, хорошо погуляли. С такими собутыльниками иначе и быть не могло.

Эльфийское вино, хоть и не крепкое, но количество, как известно, стремится перейти в качество. Да и Бухарь к середине застолья придумал, наконец, как увеличить градус в кружках собутыльников. Нельзя трансмутировать, воспользовавшись божественной силой? Не беда! Можно просто долить из своей. А вино, разбавленное крепчайшим самогоном, – это сила.

Странно, почему тогда голова не болит и похмелья не чувствуется? И что это за непрочитанное системное сообщение так настойчиво мигает?

Поздравляем! На вас наложена печать силы бога виноделия.

Свойства:

Отсутствие похмелья.

Отсутствие дебафов на жизнь и силу.

Отсутствие провалов в памяти.

Хорошая печать силы. Прямо мечта алкоголика. На всякий случай полез в подробности. Оказалось, не всё так красиво, как кажется. Отсутствие штрафов на силу и жизнь из-за алкогольного опьянения вовсе не означает, что на определённой стадии не свалюсь мордой в салат или вообще под стол. Ещё как свалюсь. Но сила и жизнь при этом не просядут в красную зону.

Казалось бы, какая разница, если всё равно передвигаться не можешь иначе чем на четвереньках? Всё же она есть. В кабацкой драке первым же ударом табуреткой по голове на перерождение уже не отправишься. Да и память о том, что было раньше, лишней не будет. Только хоть убей, не помню, когда это бог успел поставить на меня свою печать? А ведь если верить её основным характеристикам, как раз должен. Стоило только об этом подумать, как вся вчерашняя пьянка всплыла в голове в мельчайших подробностях.

Ага, понятно. Бухарь пытался донести до меня, почему он тоже считает Скриллу дурой. Заметил, что я уже дошёл до кондиции и ни черта не соображаю. Не пожелал терять собеседника и облагодетельствовал своей печатью. Главным аргументом было, что она почти не пьющая. Даже к эльфийским винам редко притрагивается. Мол, кто такую вообще на серьёзную работу принял?

А ещё подробно объяснил, почему считает свою должность чем-то вроде судьбы. Богом нельзя стать, им можно только родиться. Вот и он всегда был таким. На городской свалке, где прожил больше десяти лет, тоже звался исключительно Бухарём. Был уважаемым человеком, так как гнал из собираемых там же пищевых отходов самогон. Им же в конечном счете и отравился. Очнулся в игре уже богом. То есть ничего не изменилось. До того, как стать бомжом, работал на заводе и тоже гнал самогон. И тоже назывался Бухарём. И даже в школе имел такое прозвище. А что вы хотите, если фамилия Бухарёв?

Ещё он уговорил меня подписаться под коллективной петицией к администрации «Эвриворлда» с требованием переименовать его из бога виноделия в бога самогонварения. Или в крайнем случае и того и другого.

А ещё... Стоп! Это уже я рассказывал. Странно, саму историю как не помнил, так и не помню, а воспоминания о том, как её рассказываю собутыльникам, сохранились во всех подробностях. Ага, как перепивший на свадьбе у друга и помнящий о своих подвигах исключительно из просмотренной потом видеозаписи.

Я был прав, всё началось на Новый год со знакомства с реконструкторами. Именно они меня на бета-тестирование новой игры и притащили. С восторгом рассказывали о новых возможностях и передовых технологиях. Перечисляли кучу известных (не мне) игрушек, у которых «Эвтиворлд» успел скупить авторские права на персонажей или локации. В общем, переворот в игровом мире и всё такое. Мол, там учитывается не только то, что ты прокачал, но и твои умения и способности из реальной жизни.

Понять их было просто. Реконструкторам оно, конечно, такое должно понравиться. Махать мечом в отличие от подавляющего большинства геймеров они хоть как-то умеют. И в любом случае виртуальная реальность им, несомненно, пришлась по вкусу и без этого дополнительного бонуса. Таких возможностей для реализации своих фантазий по реконструкции всевозможных битв больше нигде не найдут.

Только это они. А я-то из-за каких кошачьих чертей сюда полез? Никогда особыми умениями, которые могут пригодиться в мире меча и магии, не обладал. Даже крестиком и то вышивать не умею. Я вроде бы им так и сказал. А, вспомнил! Меня Галка уговорила. Обещала лично научить. Причём не вышивать, а мечом махать. Ладно, по пьяни можно надавать друг другу и не таких обещаний, но зачем же потом их на трезвую голову выполнять? Тем более что ни одна из сторон от такой перспективы не в восторге.

И ведь действительно учили. Если это можно так назвать. Во всяком случае, полный доспех на меня напялили и лекцию прочитали. Почему-то в основном напирая на мифы о том, как рыцари в походах насиловали всё, что шевелится, а всё, что не шевелится, сначала пытались расшевелить, после чего тоже насиловали.

– Даже без всяких сражений, – предложила Галка. – Пробеги хотя бы три раза в полном доспехе и при оружии вокруг того дома, а потом делай со мной всё, что захочешь. Я тебе даже броню снять помогу.

Аргумент получился более чем убедительный.

– Кстати, о броне, – сменил тему я. – У шлема такой ограниченный обзор и должен быть? В эту щёлку практически ничего не видно. Может, ну его к чертям кошачьим? Защита, понятно, уменьшится, зато выиграю за счёт видимости и подвижности. Да и веса у этой кастрюли килограмм десять, если не больше.

– Бдзыньбъбък!!! – раздалось в ответ.

Когда я поднял забрало и осмотрелся, увидел стоящего сзади и ухмыляющегося Андрея. С мечом в руках, естественно. Похоже, причиной звона и было то, что он треснул этой железкой меня по голове.

– Что почувствовал? – спросил парень.

– Ничего. Только в ушах до сих пор звенит, – поморщился я.

– Ну так вот, такого удара, которого ты из-за не очень-то и сильного звука даже не почувствовал, хватит отправить тебя в реанимацию, окажись ты без шлема. И это в самом лучшем случае.

Потом мне то же самое объяснили менее экзотичным способом. На пальцах и с экскурсом в историю. В какую эпоху ни глянь, а воин всегда обзаводился сначала оружием, потом щитом и шлемом и только после них остальной бронёй, если на неё хватало средств.

Да. А я тут стесняюсь надевать слегка помятый шлем. Подумаешь, почти до бомжеватого состояния. Ну и что? Главное, функциональные характеристики куда выше средних. Всё, с сегодняшнего дня перестаю валять дурака и веду себя серьёзно. А тех, кому покажусь смешным, посылаю к чертям. Естественно, кошачьим.

Ещё мы тогда провели несколько тренировочных поединков. Впечатления не из лучших. Выглядел я в полном доспехе самой настоящей черепахой. Причём не сухопутной, а выброшенной на берег морской. Ощущал себя примерно так же. В игре всё намного легче и приятнее. Но так и должно быть, иначе мало кто захочет в такую играть и, следовательно, платить.

Воспоминания обрывались на том, как мы всей толпой отправились в офис «Эвриворлда» и стали готовиться к регистрации на бета-тестирование. Ничего страшного, раз память начала возвращаться, значит, потеряна она не безвозвратно. Рано или поздно вспомню всё. Хуже, если для стимуляции подходит не любая пьянка, а исключительно с богом. Где я столько необходимых собутыльников наберу?

Отрицательных ощущений после вчерашнего не было, однако всё равно возникло желание пойти подышать свежим воздухом. И правда, чего-то я засиделся в городе. Идея пойти к полянам, пополнить запас колышков, чтобы увеличить площадь покрытия для Оксаны, а заодно попробовать вместе покачаться в нубовской зоне привидению понравилась. А то о вчерашней пьянке вообще и о Бухаре в частности у девушки осталось негативное впечатление.

– Почему? – не понял я. – Неужели из-за того, что сама не смогла присоединиться?

– Да нет, – отмахнулась она. – Просто пыталась за вами следить для поднятия навыка, но ничего не вышло. Вы находились как за прозрачной, но при этом абсолютно непроницаемой стеной. Ни одного очка опыта не получила.

– А чего ты, собственно, хотела? – поднял бровь я. – Он хоть и выглядит как интеллигент-алкоголик, но при этом всё-таки бог.

– Знаю, – согласилась эльфийка. – Поэтому и попыталась. Представляешь, если бы получилось?! Чем труднее задача, тем выше вознаграждение. Не одно или два жалких очка было бы, а наверняка целый уровень, или два, или... десять.

Ага, десять. А потом догнали бы и столько же добавили. Но не стал её расстраивать и сказал другое:

– Ладно, хватит мечтать, собираемся и пошли.

Оксана кивнула, соглашаясь. А собираться, естественно, пришлось только мне, привидение всегда было готово. Да и я при наличии пространственного кармана в принципе тоже. Всё своё ношу с собой в самом буквальном смысле. Однако при себе и на себе не всегда одно и то же. Экипировался на этот раз по полной. Только шлем решил надеть сразу за городскими воротами. Нет, нужно при первой же возможности сшить для него паланкин, или как там этот платок называется. Тем более что деньги теперь есть. Можно будет не просто кусок ткани взять, а заказать вещь с какими-нибудь полезными характеристиками. Но это позже.

Раз собрались пополнить запас колышков, оставшиеся можно не экономить и расширить сферу влияния эльфийки. Только имеющихся в любом случае никак не хватит на покрытие всей длинной дороги к нубовской зоне, так что сейчас не стоит и пытаться. Поэтому пока отнёс один на противоположную сторону вдоль стены от уже имеющегося. Решили, что тут на первое время хватит, а потом, может, и весь город по периметру окружим, или какую-то его часть.

По пути привидение порхало вокруг, выбирая места для будущих точек привязки. Когда подошли к зоне прокачки, на опушке растущего вплотную к ней леса воткнул первый колышек. Потом, пока двигались вдоль, по параллельной ей дороге, ещё два, соединив с уже оставленными ранее, в одну сеть. Теперь почти вся зона стала доступна Оксане. Кроме дальнего конца, где монстры рассчитаны уже на игроков выше десятки или группы. Но туда пока соваться рано.

– Можно попробовать поохотиться, – предложил я спутнице. – Хотя бы на тех же зубастых кроликов.

Та кивнула, соглашаясь. Только зверьки почему-то отсутствовали. Видимо, не сезон. Моя разведчица быстро пролетела в обе стороны и не нашла ни одного. И тут появился зверь. В первый момент он показался волком. Только мелковатым и слегка на дворнягу смахивающим, если в лесу такие бывают. При ближайшем рассмотрении сходство с волком уменьшилось, скорее зверь был похож на смесь шакала с самым худшим вариантом бездомной собаки. В общем, неприятное животное и, вернее всего, опасное, учитывая размер зубов. Похоже, игрокам моего теперешнего уровня кролики уже не положены и теперь придётся иметь дело с этими уродцами.

Первого я поймал на меч легко. Появившуюся вслед за ним пару тоже. А потом всё закрутилось. Не будь рядом Оксаны, думаю, не справился бы. Её помощь оказалась очень кстати. Привидение всё время находилось у меня за спиной, предупреждая об атаках с той стороны. Некоторые самые глупые mobs даже пытались на неё кидаться, чем облегчали мне жизнь. Куда больше повозиться пришлось с боссом стаи. Это был уже не собако-шакал, а матёрая гиена, пусть тоже с помесью какой-то шавки. Однако справился, только потерял двадцать процентов жизни, попав пару раз под её клыки.

Когда охота, больше похожая на полноценный бой, закончилась, обнаружилось, что у нас уже есть зрители. Четверо, уровни невысокие, имена и характеристики отсвечивают синим, опасности вроде не представляют. Интересно, почему Оксана раньше меня не предупредила? Хотя правильно сделала, нечего отвлекаться во время боя. Раз стоят в отдалении и смотрят, не пытаюсь наладить контакт, то и я не стал.

Не обращая на них внимания, принялся за сбор трофеев. Вернее, сделал вид, что не обращаю, а на самом деле в присутствии посторонних светить пространственным карманом не стал. Что сильно уменьшало мои возможности. В этом смысле зрители оказались ну очень некстати. Но не разгонять же.

Придётся использовать мешок странника, незаметно перекладывая из него часть содержимого в карман. Да и нет тут ничего особо интересного. Халява, похоже, закончилась. Во-первых, никакого мяса, то есть монстры явно несъедобные. Потом три десятка шкурок, качеством похуже, но размером побольше кроличьих, горсть медных монет и одна золотая с босса. И медное кольцо на плюс пять силы. Его можно куда не прятать, а сразу на палец. Точно не будет лишним.

Ну и самое главное, то, ради чего сюда и пришли, – сто очков опыта. Стоп! А это откуда?

Опыт – 602 (1000).

Точно помню, что раньше тут было около двухсот и сейчас должно быть триста, а никак не шестьсот. Когда это я успел столько набрать? Неужели за пьянку с богом перепало? Зря сразу утром не посмотрел, теперь и не понять с абсолютной уверенностью. Оксана почему-то при посторонних вслух о своих успехах рассказывать не стала, а отписалась в личку. У неё появилось новое умение «защита спины» и пара очков опыта.

– Ловко ты их, СПИД! – начал разговор один из зрителей. – Обычно на псовых шакалов в одиночку ходят на уровне выше десятого.

Это он что, меня так обозвал?! С какой стати?

– Я не СПИД! – ответил ему.

– Каждый раз произносить Странник Пришедший Из Далека неудобно, – пожал плечами он.

– Просто Странник, думаю, будет и нормально, и удобно, – ответил на его аргумент.

– Тогда зачем выбрал такое имя?

– Так получилось, – пришлось признаться мне.

– КЛИФ, не придирайся к человеку, – вмешалась девушка со слегка заострёнными ушами.

После чего обратилась уже ко мне:

– Хочешь присоединиться к нашей группе для совместной прокачки дальше в подземельях? А то пятый не пришёл. У нас уровни и так впритык, а ты тут себя неплохо показал.

Раз прозвучало конкретное предложение, решил глянуть, с кем вообще разговариваю. Начал, естественно, с единственной девушки:

Имя – Лилия 1825 (игрок).

Раса – метаморф.

Класс – вор.

Уровень – 9.

Следующим шёл обозвавший меня СПИДом КЛИФ:

Имя – Куда Летит Имперский Флот (игрок).

Раса – человек.

Класс – рыцарь.

Уровень – 11.

Ну и имечко у него, однако. Неужели нельзя было сразу назваться Клифом, если так хочется? Нет, он пошёл другим путём и придумал глупую фразу с нужными первыми буквами. И теперь почему-то думает, что и другие поступают точно так же. Следующим был гном с очень оригинальным именем (о чём говорила цифра, входящая в его состав):

Имя – Торин 5825 (игрок).

Раса – гном.

Класс – маг.

Уровень – 10.

Ну и последний, ещё один маг. Тоже с оригинальным именем, но почему-то совсем без цифр:

Имя – Гудвин (игрок).

Раса – человек.

Класс – маг.

Уровень – 7.

– И с какой целью собираете группу? – спросил я. – Что-то реально интересное или просто поиграть?

Может, и странный вопрос для и так находящихся в игре, но меня поняли.

– Планируем пройти дальше в пещеры, – ответил Клиф. – Там уже и вещи интересные с монстров выпадают, а не минимум, как тут, и прокачка быстрее.

Предложение было заманчивое. В конце концов, я и сам сюда за этим пришёл, а в одиночку много не накачаешь. Вместе с Оксаной тоже. Написал привидению в личку, и та согласилась.

– Ладно, можно попробовать, – ответил я.

Внимание! Вам поступило приглашение в группу.

Принять? Да/Нет

Нажал на «Да». Сразу возле имён спутников появился замысловатый значок, по всей видимости и означающий принадлежность к общей группе. Знать бы ещё, что это даёт и какие обязанности налагает. Как-то не успел поинтересоваться данным вопросом. Даже с Оксаной – и то общей группы не создали, хотя надо бы.

Решил не ломать зря голову, а просто спросить у своих новых спутников. Оказалось, у группы есть немало преимуществ. В первую очередь – это прикрытие от «дружественного огня». Например, теперь можно той же магией бить по площадям без опасения задеть своих. Ещё можно наносить удары по противнику сквозь союзника. Но это в перспективе, на уровнях не ниже сотого. Плюс группа давала распределение очков опыта. Не тому, кто нанёс критический удар, а всем поровну. Хотя тут существовала возможность покопаться в настройках и по общему согласию прокачивать кого-то одного. Но это не наш случай. И ещё кое-что по мелочам.

– Интересный у тебя пет, – заметил Клиф, косясь на Оксану. – Я и не знал, что можно выбрать привидение.

Эльфийка было дёрнулась возразить, но застыла. Почти сразу мне пришло от неё сообщение об обретении нового умения, позволяющего притворяться петом. И одно очко опыта вместе с ним. Поэтому в ближайшем рейде Оксана собиралась побыть моим питомцем, заодно пытаюсь прокачать и его. Я, естественно, не возражал.

– Да вот, можно сказать, случайно нашёл, – ответил Клифу.

– И что оно может? – заинтересовался он.

– В основном разведка. Ещё часть ударов на себя способна отвлекать, но это проходит только с самыми глупыми мобами.

– Какой урон?

– Никакого. Зато и сама неуязвима. Я и говорю, идеальный разведчик, который в любом случае вернётся с отчётом.

– А у меня вот, – продемонстрировал Клиф.

Имя – Багира (НПС).

Вид – «Чёрная пантера».

Класс – питомец.

Уровень – 2.

«Пантера» от обычной домашней Мурки ничем не отличалась. Разве что была чуть крупнее среднего, но опять же в пределах кошачьих размеров. По словам гордого владельца, его Багира со временем должна была превратиться в грозную боевую кошку. Ну а пока второй уровень, он и есть второй.

– Но с зубастыми кроликами справляется, причём вдвое более сильными, чем она сама, – поспешил заверить хозяин.

Больше ни у кого петов не было. По правилам рейда все очки, добытые питомцем, доставались группе. Ну а владелец уже сам решал, делиться ли своей долей или нет. В связи с этим возник закономерный вопрос, как тут обстоят дела у привидений.

– А никак, – ответил я. – Наш счётчики вообще не связаны.

Все на меня посмотрели с удивлением, если не сказать с недоверием.

– Узнает или заметит что-то важное, сообщит мне. За это, скорее всего, получит очко опыта, а то и два, – решил пояснить, сочиняя на ходу. – За неуязвимость нужно платить. В случае с привидением очень медленной прокачкой.

– Странно, – покачал головой Клиф. – Ну да ладно, информация о том, что может ждать в следующей пещере, в нашем случае куда важнее нескольких очков опыта, которые на пятерых и не поделишь.

Лично я сильно сомневался, что в предстоящем рейде нам встретится хоть кто-то, способный стать добычей его «Чёрной пантере». Но комментировать не стал. Зато прекрасно понял, почему наличие или отсутствие пета никак не влияет на распределение очков в группе.

Глава 18

Когда подошли к пещере, получил в личку сообщение от Ксеринэ. Запас хода у нас ещё был примерно сто пятьдесят – двести метров. Если шагну дальше, то она уже не сможет самостоятельно вернуться к последнему колышку. Рейд – занятие рискованное. Допустим, меня убьют и придётся возрождаться у себя на поляне. Что тогда станет с Оксаной? Неизвестно, и экспериментировать нет ни малейшего желания ни у меня, ни у неё. По поводу глубины пещер у спутников информации не было. На форумах писали многие, кто пытался проходить или прошёл полностью. Так вот эта локация была вариативной. То есть уровень примерно одинаковый, а варианты всегда разные. Поэтому идти без приличного запаса не хочется. Но ветки ещё были, и я воткнул одну чуть в сторонке.

– Это зачем? – сразу спросила Лиля. – Точку возрождения отмечаешь?

– Нет, метка для привидения, – честно ответил я. – Чтобы могла самостоятельно вернуться к выходу и посмотреть, что тут да как. Неохота возвращаться с добычей и нарваться на засаду.

– Тоже полезно, – согласилась девушка.

Изначально разведка в отряде лежала на маге. Есть у него какое-то заклинание, позволяющее заглянуть за угол. Но теперь приоритеты поменялись. Зачем тратить манну ещё и на это, когда есть привидение? Пусть лучше бросит все резервы на бафы, щиты и исцеление раненых. Но это тоже потом, а пока можно и своими силами обойтись. Иначе какой толк от рейда, если все козыри тратятся с первых же шагов.

Оксана улетела вперёд первой.

– Никого, – вскоре сообщил я спутникам, получив от неё сообщение.

– Как это никого?

– Не может быть.

– Говорю как есть, – лишь пожал плечами я.

– Тогда понятно, – сделал вывод Гудвин. – Мобы не постоянно дежурят, а активируются, когда кто-то заходит. И на твоё привидение они почему-то не реагируют.

– А, на твой взгляд, из-за угла отреагировали бы? – спросил я.

– Нет, – честно признался маг.

– Тогда и гадать нечего, просто пошли.

И мы пошли. Сразу за входом нас ждала пещера приличных размеров. Никак не меньше пары школьных спортзалов. И освещалась она не только светом, идущим снаружи, но и факелами. Ага. Как в классических голливудских фильмах. Археолог проник в древнюю гробницу, а там факелы на стенах горят. Но тут хоть игра, поэтому можно.

В первой пещере нас уже ждал совершенно несерьёзный монстр, к тому же всего пятого уровня. Какая-то жаба с кавказскую овчарку размером. Но именно жаба. Ни тебе острых клыков и когтей, ни стреляющих ядом бородавок, ничего ещё в том же духе. То есть монстром её можно было назвать с большой натяжкой и лишь из-за размеров.

Получил сообщение от Оксаны, что больше никого во всём зале нет. Уже хорошо. Насколько я успел понять правила, появиться из ниоткуда моб или НПС может лишь в тот момент, когда мы вошли, а дальше уже обычными методами, даже если выскочит из-за поворота, где секунду назад его не было. То есть в самом центре нас теперь врасплох точно не застать. Стоило мне сделать шаг вперёд, как монстр квакнул и выплюнул в меня свой язык. Попал прямо в центр грудной пластины.

Вас когда-нибудь били кувалдой по голове? Нет? Поздравляю. Меня тоже. А мешком с опилками? Тоже нет? А вот это точно зря. Ощущения незабываемые. Сразу вспомнилось детство, когда меня летом отправляли в деревню к бабушке. Мы с пацанами бегали на лесо-

пилку, и главным развлечением были сражения на таких вот мешках. И совсем не больно, и редко когда после такого удара на ногах устоять получалось. Но падать в кучу таких же опилок было опять же не менее интересно, чем отправить туда соперника.

Так и сейчас. Только что стоял и вдруг уже лежу. Из своего положения заметил, как из ниш в стенах полезли такие же жабы. Причём чуть ли не раньше, чем о том же самом сообщила Оксана. Вскочил на ноги и приготовился отразить следующую атаку.

– Осторожно! Они языками плюются! Удар как кувалдой по доспехам, – крикнул я спутникам, на тот случай, если кто не успел сориентироваться.

– Понятно, – раздалось в ответ.

– Ой! – отозвался кто-то, кому было не так понятно, в результате чего пропустил удар.

Кто именно, так и не заметил, да и не ставил себе подобной цели, потому что уже понеслось. От одного плевка увернулся, второй язык получилось перерубить, оставив монстра безоружным. И дальше в том же духе. С каждым разом получалось всё лучше и лучше. Какой смысл в таких откровенно слабых мобах, я не понимал, пока не заметил, что у остальных членов группы дела обстоят хуже, чем у меня. Языками твари умели не только сбивать с ног свои жертвы, но и душить. Торин уже валялся на полу пещеры, обвитый сразу тремя. Гнома повалить труднее, чем любого другого, но зато и вскакивает обратно он куда медленнее. Бросился выручать с криком:

– Руби языки!

Об этом уже догадались и без меня, но не у всех получалось. Например, Лилин лук оказался совсем бесполезен, стрелы застревали в толстой коже жаб, не причиняя тем никакого вреда. От совсем маленького меча девушки толку тоже было мало. Правда, от гномьего топора ещё меньше. Сколько освобождённый мною Торин ни махал, в быстрый словно молния язык ему попасть было трудно. Хорошо, хоть жабы, уже лишившиеся единственного своего оружия, не отращивали нового, а бестолково топтались на месте.

Только вот из-за своей одинаковости создавали путаницу и нельзя было угадать, который из мобов уже безопасен, а от которого сейчас прилетит. Но ничего, мы как-то справились. Оказалось, если сбиться в кучу, то и пропускать половину ударов не страшно, товарищи поддерживают, не давая упасть, а ты знай себе руби не такой быстрый при возвращении обратно в рот канат языка. Тут весьма кстати оказалась устойчивость гнома, оставшегося в центре круга и не дающего упасть остальным.

Когда не только обезоружили, но и перебили всех жаб (в этом деле, кроме моего меча, был весьма эффективен гномий топор), появился босс уровня. Такой же монстр, только вдвое крупнее и с тройным языком. И если большинство рядовых жаб не дотягивало до десятого уровня и ни одна его не превышала, то у этой сразу был пятнадцатый. То есть значительно больше, чем у любого из нас. Однако и мы набрались кое-какого опыта.

Сначала Лиля выбила из лука глаза твари, после чего мы навалились все вместе. Слепота на жабу если и подействовала, то несильно. Плевалась она в половине случаев довольно точно. Падали, поднимались, бежали вперёд. Я рубил языки, но у босса они могли отрастать. Но слишком медленно. Мы просто завалили его массой.

Можно было отдыхать. Что я и сделал, усевшись прямо на пол пещеры. Как оказалось, жабы были не такими уж и безобидными. Это мой доспех держал их удары почти без последствий. За весь бой мне снесло только несколько процентов жизни, которые уже почти восстановились сами. И сейчас испытываемая усталость к ним никакого отношения не имела. Она была не игровая, а НАСТОЯЩАЯ!

У спутников с этим делом было куда хуже. Хиты им жабы своими языками успели пошибать основательно. Ни у кого в отряде не осталось более половины жизни. И первым делом спутники принялись восстанавливать всё, что можно.

Только странно как-то они восстанавливались. Клифа лечил лично отрядный маг Гудвин, остальные же глотали эликсиры из склянок. Повезло, что пострадал меньше всех, потому что никакими запасами зелий не обзавёлся. Как-то не предполагал, что придётся лезть в подземелья. Что есть, то есть (вернее, чего нет, того нет). А пока поинтересовался, почему так распределяют исцеление-восстановление.

– Так у него же одиннадцатый уровень! – удивился Гудвин.

– И что? – не понял я.

– Разве не знаешь? – как-то странно посмотрел на меня маг.

– Нет, – честно признался я. – Никогда раньше этим вопросом не интересовался.

– Эликсиры, действующие на игроков до десятого уровня включительно, стоят сущие копейки, – начал объяснять Гудвин. – Выше цены уже кусаются.

– А как с качеством? – спросил я, ожидая определённого ответа, и не угадал.

– Абсолютно одинаковое. Не улыбайся, так и есть. Считается, что низкоуровневым игрокам делается огромная скидка. На самом деле администрация приучает игроков пользоваться зельями с самого начала и имеет на этом огромные прибыли. К хорошему быстро привыкают и продолжают пользоваться, перешагнув отметку одиннадцатого уровня. Но в нашем конкретном случае намного выгоднее подлечить Клифа магией, а потом мне восстановить манну с помощью эликсира.

– Понятно, – кивнул я.

Вот, оказывается, ещё одна полезная информация, которую я пропустил и уже вряд ли воспользуюсь. При моём девятом уровне недолго осталось на скидку рассчитывать.

С зачистки первого уровня пещеры нам досталось ровно пятьсот очков опыта на всю группу. То есть по сотне на каждого. И тут я узнал ещё одну особенность группового рейда, которой чаще всего пользуются как раз такие, как мы. Можно забирать свою долю сразу, а можно оставлять на хранение в общей копилке до окончания похода. Обычно все, у кого уровень выше или ниже десятого, забирают, а сами десятки предпочитают повременить, чтобы иметь возможность и дальше пользоваться очень дешёвыми эликсирами.

Лиля, Клиф и Гудвин сразу забрали свою долю. Маг тут же перескочил на восьмой уровень, остальные остались при своих. У Торина была десятка. Не знаю, сколько ему не хватало до следующего, но он предпочёл оставить в копилке. Я тоже забрал, как и те, у кого не круглое число. Пока в любом случае можно было, да и потом не имело смысла откладывать, о чём спутникам и сообщил:

– Ну, поскольку я не планировал никакого серьёзного рейда, то запасами не обзавёлся и могу не обращать внимания на уровни.

– Когда перешагнёшь десятку, лучше не торопись, – посоветовал Гудвин. – У нас запасы большие, если что, поделимся.

С этим разобрались, осталось собрать трофеи. Мои новые компаньоны к рейду готовились основательно. Во-первых, открыли групповой счёт в банке и получили под него кошелек. Всё, что туда сбросил, мгновенно оказывалось на счету, и забрать можно, только явившись лично в отделение. То есть абсолютная страховка как от ограбления, так и от выпадения денег в случае смерти.

Оказалось, на групповые счета у банков скидка, и процент берут чисто символический, за личный кошелек с подобными свойствами уже куда серьезнее, а уж на тот, из которого и достать в любом месте можно, так вообще ужас. Не раз подумаешь, стоит ли того такая безопасность и какой грабитель хуже – тот, что в банке сидит, или тот, что на большой дороге тебя встречает. От последнего хотя бы есть возможность отбиться. К счастью, мне с моим пространственным карманом такие услуги без надобности. Однако требовать здесь и сейчас каких-то особых условий для себя, естественно, не собирался. Поэтому все найденные монеты сыпали в кошелек не считая.

Во-вторых, у группы нашлась сумма мгновенного аукциона. Оказывается, в игре есть и такая услуга. Туда можно сбрасывать почти любые добытые предметы. Если в течение минуты кто-нибудь даст больше десяти процентов официальной стоимости, вещь достанется ему, если нет, перейдёт администрации именно за эти проценты. Конечно, что-то ценное бросать туда глупо, но всякое барахло, которое всё равно на себе не унести, вполне можно. Но и в этом смысле прибыль не гарантирована, ведь аренда самой суммы тоже денег стоит.

Вспомнил про свой мешок путника и продемонстрировал его. Мол, если попадёт что ценное, сложим туда и попытаемся утащить вместе. Обсудили такую возможность и сошлись на том, что шансы увеличить свою грузоподъёмность есть. Хотя этот мешок и воспринимался сумкой-инвентарём игрока как один предмет, но, увы, его нельзя было положить в число первых пяти ячеек, которые полностью теряли вес. Только в дополнительные, а в моём случае это всего лишь бонус в минус один процент веса. Быстро провели ревизию и выяснили, что самая лучшая сумка у Гудвина, она даёт минус десять процентов. Ну хоть что-то.

Глава 19

Со всеми делами разобрались, пора переходить на следующий уровень подземелий. Посланная вперёд Ксеринэ опять ничего там не обнаружила. Вот он, главный недостаток таких локаций или, скорее, моей спутницы в качестве авангарда и разведки. Монстры не сидят и не дежурят круглосуточно, а появляются с приходом посетителей. Но на привидение изначально никто и не рассчитывал, поэтому и претензий ко мне не было. Пришлось шагать самим и будить хозяев.

Зал был чуть больше предыдущего. Освещён, как и тот, факелами. И, похоже, они горели постоянно, а не дожидались гостей. Кстати, вечный факел – хорошая штука. И ценная, разумеется. Мы на первом уровне не поленились проверить все без исключения, но, увы и ах, ни один не пожелал отделиться от стены. Видимо, кто-то решил, что такой приз будет слишком жирным для нубов. Особенно всего лишь за прохождение первого уровня.

Всё равно и тут нужно будет проделать то же самое в расчёте, что хоть один оставили, как раз на потерю бдительности. С разработчиков станется. Тысяча прошли, не проверив, а тысяча первый додумался и потом всем растрезвонил. Тем, кто были до него, остаётся лишь локти кусать. Но это после полной зачистки, разумеется. По словам спутников, выпадение такого ресурса редко и при этом абсолютно непредсказуемо. С одинаковым успехом может случиться как в самой сложной локации, так и наоборот, на первом уровне простенькой. Так что бдительность терять не стоит.

– Крысы! – неприязненно и с долей опасения воскликнула Лиля.

– Какие-то странные, – проворчал Гудвин.

Ага, вот и первые стражи этой части подземелья. Я сразу на всякий случай глянул на привидение. Всё хорошо, Оксана реагировала нормально. В смысле, без страха. Да и чего тут бояться? Тем более что эти крысы вовсе не были похожи на мерзких обитателей канализации, увеличенных раз в десять, а то и больше. Скорее солдаты из «Щелкунчика». При доспехах и оружии. И то и другое примитивно до невозможности, но всё же есть.

В общем, перед нами возникла пара таких карикатурных крысоподобных гуманоидов в кожаных кирасах и шлемах типа испанских. Только старых и заплатанных, какие ни один уважающий себя нищий конкистадор не напялит. И ещё, вы когда-нибудь видели ржавую кожу? Нет? А я теперь видел. Кроме шлемов и кирас, на крысах-воинах ничего не было. Из оружия в руках-лапах оба держали алебарды. Примитивные и ржавые, но всё равно опасные. Такой огреть кого-нибудь по голове, даже если использовать её исключительно в качестве дубины, всё равно мало не покажется.

С первой парой крыс шестого уровня мы справились без проблем. Я даже меч выхватить не успел, как Клиф и Торин с ними разделались. Потом из нор в стенах полезли такие же, но в больших количествах. Уровни тоже постепенно росли, а с ними и качество доспехов. Да и первые две были какие-то заторможенные, остальные этим недостатком не страдали.

Зря многие недооценивают алебарду. Ещё бы, в кино ею красиво не помашешь, поэтому изображают исключительно в руках дворцовой стражи. Вот у многих и сложилось впечатление как о чисто парадном оружии. А зря. Неопытный боец с такой дурой поопаснее будет, чем он же с мечом. А уж если их группа, да ещё и пытающаяся как-то взаимодействовать, то тем более. Про опытных, которые специально на алебардах тренировались, я даже не говорю.

Очень скоро мы убедились в этом на собственном опыте. Даже несильный удар сносил проценты жизни. Плюс на крысах были какие-то слабенькие амулеты, защищающие от дистанционного орудия. После четвёртого или пятого попадания он сгорал, но у Лили очень быстро кончились стрелы.

Поэтому и мы первое время всё больше оборонялись, ловя противника на ошибках. Я быстро обнаружил, что мой меч всего с трёх ударов перерубает древко любой алебарды, оставляя крыс безоружными (почему те не используют остаток в качестве боевого топора, непонятно). Чем тут же и воспользовался. Уж по длинной палке попасть всяко проще, чем по тому, кто её держит, тем более что без разницы, в какое конкретно место, три удара – и готово.

– Добивайте! – крикнул, берясь за следующего.

Дело тут же пошло на лад. Я обезоруживал, спутники добивали. Работали конвейерным методом, а чтобы крысы не вздумали нарушить такую удобную комбинацию, меня ещё и прикрывали с обеих сторон.

Однако это вовсе не означает, что у нас получилась лёгкая прогулка. Вовсе нет. Всем досталось. Ни у кого жизнь не дотягивала до половины. Нужно срочно пить эликсиры и лечиться. А тут ещё босс уровня где-то шастает. Ага, вот он, лёгок на помине. К счастью, все успели по склянке в себя влить, даже Клиф, у которого и свой запас дорогого зелья имелся.

Боссом уровня, вопреки ожиданиям, оказался вовсе не многоголовый крысиный король. Щелкунчик двадцатого уровня. Весь такой из себя игрушечный, вплоть до сабли на боку. Как только противник её обнажил, та сразу перестала казаться игрушкой. И кто только додумался к столь хищному клинку приделать пластмассовую рукоять и засунуть в картонные ножны с блёстками из конфетной фольги?

– Постой, а это ещё кто, к чертям кошачьим?

– Принцесса, – усмехнулся в ответ Клиф.

Видимо, я произнёс свой вопрос вслух. Щелкунчик оказался не один, а с напарницей. Босса сопровождала принцесса-уборщица пятнадцатого уровня. Со шваброй точь-в-точь как в советском музыкальном мультике. Да и самого босса, в отличие от вооружённых на испанский лад крыс, явно оттуда же срисовали. Чувство юмора у кого-то из разработчиков, однако.

Принцесса взяла и совершенно неожиданно подмигнула. Может, и показалось, но вроде бы лично мне. Во всяком случае, Ксеринэ сочла это вызовом и бросилась на соперницу. Та сначала попыталась отмахнуться от назойливого привидения шваброй, похожей на метлу из обрезков каната. Не вышло. Оксана умеет быть настырной. Тогда она, словно самый глупый моб, бросилась гоняться за неуязвимым врагом по всему залу. Что ж, отлично! Один противник на время отвлечён, можно заняться основным.

Двадцатый уровень есть двадцатый уровень, и если в группе почти все ниже десятого, то численный перевес особо заметных преимуществ не даёт. Тем более что боевиков у нас только трое: я, Клиф и Торин. Гудвин в основном бафы накладывает и лечит, с атакующими заклинаниями у него туго. Лиля, как сразу выяснилось, со своим луком вообще никаких шансов не имеет. Что может сделать стрела деревянному противнику? Правильно, ничего. Ну, разве что немного украсить, удачно воткнувшись.

Первым в бой вступил Клиф. Предположительно, будучи среди нас самым высокоуровневым, он должен был продержаться дольше всех. Но не тут-то было. Не прошло и минуты, как он отскочил с опустившейся до самого низа красной отметки жизнью. У Щелкунчика при этом осталось девяносто четыре процента. Второй прыгнула Лиля. Нанесла два удара, снесла три процента и лишилась шестидесяти. Сразу отскочила. Потом был Торин. Гном действовал не так стремительно, но практически с тем же результатом. Поскольку участие в схватке мага не планировалось, настала моя очередь.

При девятом уровне против двадцатого оставалось надеяться на особые характеристики доспехов и меча. Пусть в полную силу их плюсов использовать не смогу ещё долго, но ведь что-то они дают. В первую очередь решил опробовать уже проверенный приём с мгновенным выхватыванием клинка. Шаг вперёд, удар и шаг назад. У противника появи-

лась дырка вместо одного деревянного зуба. И не убавилось ни процента жизни. То есть эффектно, но при этом совершенно не эффективно.

Первое реальное преимущество выяснилось практически сразу, как только начали драться по-настоящему. И какое! Я знал, что мой меч имеет минус двадцать процентов к весу во время ношения и минус пятьдесят процентов во время боя, но только сейчас реально это почувствовал. Если клинок вдвое легче, то им махать можно не только дольше, но и быстрее. Причём этот минус веса распространялся только на меня, а противника никаким боком не касался.

Вот оно что! Теоретически меч даёт по плюс сто к силе, к интеллекту, к ловкости, а также сотню к физическому и магическому урону. Красиво. Настоящая вундервафля! Но я сейчас от тех сотен могу использовать по единичке, максимум двойке. А половина веса, она и есть половина веса. Всегда. Теперь хотя бы понял, в чём главное отличие очков от процентов в моей ситуации.

Я мог размахивать тяжёлым мечом ничуть не хуже, чем Щелкунчик лёгкой саблей, но при ударах клинков друг о друга разница их масс сказывалась. Естественно, в мою пользу. Поэтому, несмотря на более высокий уровень противника, поединок затянулся.

Само собой разумеется, команда не изображала из себя зрителей. Когда поняли, что нет необходимости немедленно занимать свою очередь в карусели, попытались помочь. Лиля опять попробовала использовать лук. То, что Щелкунчик потерял уже процентов двадцать жизни, ничуть не изменило его деревянное нутро. Стрелы по-прежнему вонзались, не причиняя никакого вреда. Вообще-то странно, особенно на фоне ударов меча, которые хоть и не разрубали игрушечного монстра и не снимали с него стружку, но проценты жизни выносили. По стреле в каждый нарисованный глаз тоже не смутили противника и явно не ослепили.

Лиллю такое пренебрежение её талантами лучницы возмутило. Девушка выхватила свой короткий меч и провела ещё одну стремительную атаку. Как и в прошлый раз, смогла снести всего три процента жизни и опять лишилась половины своей. Потом подтянулись Клиф с Торином. Ну и я не переставал нападать. Щелкунчик всё больше и больше походил на свой аналог в конце мультика. Треуголка уже была расколота прилично и явно вместе с головой. Я постарался по возможности долбить во всё расширяющуюся трещину.

Внимание! Вы нанесли критический удар.

Победа над боссом уровня, объявившим вам личный поединок.

Вы получаете 100 очков опыта.

Вы получаете 2 уровня умения мечник (текущее: мечник – 6).

Вами получен предмет – «Волшебная сабля».

Странно. С жабьим боссом на предыдущем уровне было совсем иначе. Все очки и трофеи, кроме индивидуальных умений, вроде того же моего третьего уровня мечника, сыпались в общую копилку группы. А тут вдруг только мне. С чего бы это? И когда это Щелкунчик о личном поединке объявить успел? Как бы спутники не решили, что я их обманываю.

Сразу и спросил, чтобы не возникло недоразумений. Оказалось, всё нормально. Так тоже бывает, если босс уровня объявляет личный поединок. Тогда очки опыта дублируются, и их поровну получает как победитель, так и вся группа.

– А трофейное оружие остаётся лично тебе, – закончил Клиф. – Это святое.

– Да? Хорошо. Только я одного не пойму, если это был мой личный поединок с боссом, то как с вашей помощью?

– Всё в порядке, – отмахнулся Клиф. – Это был не твой личный поединок, а босса. Он придумал – его проблемы. Мы могли делать что хотели.

Пока мы так беседовали, я вдруг понял, что что-то не так. Нет, самой темы разговора это не касалось. Тут другое. Точно!

– А где принцесска? – обратил я общее внимание на отсутствие последнего врага.

Той нигде не было, и никто её не убивал. Оксана, кстати, тоже отсутствовала. Послал запрос в личку. Привидение сразу же материализовалось. Все озадаченно оглядывались в поисках её противницы.

– Куда ты дела принцессу? – пошутил Гудвин, обращаясь к моему пету.

Получить ответ он не ожидал, однако произошло обратное:

– Я её прогналааа...

Ксеринэ впервые заговорила вслух при посторонних. Девушка попыталась придать своему голосу зловещие завывающие нотки, которые, по её мнению, присущи привидениям. Звучало довольно забавно, особенно учитывая то, что всё время боя именно маленькая уборщица гоняла шваброй по всему залу назойливое привидение, а не наоборот. Однако сам факт настолько всех удивил, что никто не стал заострять внимание на такой мелочи. Только Лиля удивилась, но по другому поводу.

– Она что, говорить умеет? – спросила метаморф.

– Да, – пожал плечами я.

– Так почему раньше...

– А никто до этого к ней напрямую не додумался обратиться.

– Понятно.

Только это тоже было мелочью. Главной темой обсуждения стало странное поведение подружки босса уровня. Мобы и НПСы в таких локациях имеют лишь одно предназначение – прокачка игроков. И они никогда не убегают. Всегда дерутся до последнего, как бы безнадежно это ни выглядело. Хотя нет. В локациях более высокого уровня непись имеет право пойти на переговоры. Может попытаться откупиться, предложив выгодный квест. На игроков, как правило, такое действует безотказно.

Но чтобы убежать – никогда! А тут подружка босса взяла и смылась, пока мы разбирались с её Щелкунчиком. Теперь ходи, оглядывайся по сторонам и думай, действительно сбежала или просто затаилась, чтобы нанести удар в спину? Ощущение не из приятных. Вообще-то победу над уровнем нам уже засчитали и теоретически можно расслабиться. Только если есть неправильность в одном, то не исключена и в другом.

На всякий случай оставили Оксану дежурить, а сами занялись сбором трофеев и подсчётом полученных очков. Я сразу предложил продать саблю в игрушечных ножнах, чтобы потом разделить деньги на всю группу. Но спутники отказались, мотивируя тем, что трофей, полученный в личном поединке, – святое. К тому же оказалось, что она уже привязана ко мне с невозможностью потерять и с запретом на передачу другим персонажам игры.

– Вот видишь, – усмехнулся Клиф, – от судьбы не уйдёшь. – Вообще, привязка вещи – большая редкость. К тому же ножны классные. Все девушки твоими будут! Ну, во всяком случае оглядываться в твою сторону точно станут. А самое главное в этом деле именно привлечь внимание, потом можно смело подходить знакомиться.

Он ещё и издевается. А вообще вещь действительно оказалась интересной:

Название – Сабля Повелителя крыс.

Класс – редкий.

Характеристики:

+ 10 к силе.

+ 10 к ловкости.

+ 10 физический урон.

Вероятность нанесения критического удара + 5 %.

Дополнительные характеристики:

Уровень – отсутствует.

Заточка – вечная.

Сохранность – после смерти предмет возрождается вместе с владельцем.

Ограничения:

Может использоваться только в комплекте с собственными ножнами.

Возможность передачи другому игроку осложнена.

И зачем мне такое счастье? Спрятать, к чертям кошачьим, в пространственный карман и забыть до лучших времён. Тем более что есть собственный меч с куда более приличными характеристиками. Правда, мой рассчитан на игроков сто плюс, а эта без ограничений по уровням. Не знаю, какой процент от сотен получаю от своего меча светлого бога, явно меньше тех десятков, которые даст сабля Повелителя крыс. Что самое главное, в пассивном состоянии. То есть драться ею не обязательно, хватит просто носить. Только хитро придумано, избавиться от глупых ножен и вставить саблю в имеющееся кольцо не получится.

Да, обвешаюсь подобными вещичками, на которые мне, скажем прямо, везёт, и стану вообще на клоуна похож. Ножны особенно гармонично будут смотреться в комплекте с мятым шлемом. Такое впечатление, что кто-то надо мной тонко насмехается, подкидывая такие полезные вещички. Реально полезные, но все с двойным дном. И выбросить жалко, и носить глупо. Последний раз глянул на картонные ножны и обнаружил, что у них и собственные характеристики имеются:

Название – Ножны сабли Повелителя крыс.

Класс – редкий.

Увеличивает все характеристики сабли вдвое.

Минус 90 % веса при ношении.

Уровень – отсутствует.

Возможно ношение в паре с любым другим мечом, как парным, так и непарным.

Может использоваться только в комплекте с саблей Повелителя крыс.

Да, возможность носить сразу два меча и получать бонусы от обоих дорогого стоит. Тем более что характеристики сабли на самом деле вдвое выше, чем кажутся с первого взгляда. Чувствую, придётся шить не только маскирующий капюшон для шлема, но и чехол для картонных ножен. А если их заказать хорошему мастеру, то вещи ещё и с дополнительными плюсами получу. Решено, так и сделаю.

С общими трофеями и деньгами разобрались быстро. Да и немного их было. Если честно, то в основном всякий мусор, недостойный внимания, который мы, не сговариваясь, отправили в сумку мгновенного аукциона. Если наберит по несколько медяков на каждого, то уже будет хорошо. Из алебард почему-то повыпадали исключительно те, которым я перерубил древки. Откровенный металлолом, стоящий копейки, а на мгновенном аукционе и того меньше. А ещё с каждой крысы упал хвост. Оказалось тоже кой-чего стоит. Примерно как шкурка с кролика. Кому и для чего они, к чертям кошачьим, могут быть нужны, непонятно, но раз деньги дают, то глупо отказываться.

Очков опыта опять выдали пятьсот на всех. То есть по сотне, плюс им на четверых ещё сто, которые я получил за поединок со Щелкунчиком. Их распределили, как и в прошлый раз. В уровне ожидаемо поднялся Гудвин и теперь имел девятый. А ещё Клиф стал двенадцатым. Мне, кстати, до десятого совсем немного осталось. Если и дальше так пойдёт, уже при следующем разделе очков получу.

Глава 20

Вопрос с разведкой следующего уровня решили очень просто. Механика игры не позволяет использовать для этого такие преимущества, как привидения или петы? Так этот запрет обойти очень просто. Даже странно, что мы только с третьего раза додумались, как именно. Я сделал шаг вперёд и тут же вернулся. Улетевшее заранее туда привидение должно было доложить, кого именно нам ждать и к чему готовиться. Что почти сразу и случилось. Сначала пришло подтверждение, а потом конкретная информация.

– Сработало! – сообщил я спутникам, как только получил письмо в личку от Оксаны.

– И что? – тут же спросил Клиф.

– Во-первых, там не очередной большой зал, как было раньше, а идущий зигзагами коридор, – начал рассказывать им. – Но это я и сам мог заметить, когда заглядывал.

– Главное, теперь стратегия боя поменяется, – сразу влез Торин. – Не выскочить на середину зала и держать круговую оборону, отбиваясь от постепенно лезущих мобов, а, наоборот, самим продвигаться от одной группы к другой, постепенно зачищая коридоры.

– Уже хорошо! – обрадовался Гудвин. – Каждый раз можно будет подлечиться и подготовиться, прежде чем шагать к следующему повороту. Мобы в таких местах всегда привязаны к своим участкам. Со спины, опять же, никто не нападёт. Ну и с разведкой уже проблем не будет, пока весь уровень не осилим.

Я согласно кивнул и продолжил:

– Во-вторых, моя Ксеринэ уже обнаружила и сообщила, с кем нам предстоит иметь дело дальше.

– И с кем? – спросила Лиля.

– Зомби обыкновенные. Три штуки. Все шестого уровня.

– Это даже несерьёзно, – проворчал гном.

– За ближайшим поворотом уже четверо седьмого. Ну и дальше по нарастающей. В конце небольшой зал с личем двадцать первого уровня и кучей ходячих скелетов.

Всё логично. Нет, я не зомби, лича и скелеты имею в виду. С последними вообще что-то неясно. Зачем двадцать первому личу охрана в основном из вторых и третьих скелетов? Ну и ладно, нам же легче будет. Логичным же мне показалось изменение структуры подземелий. Первые два зала были как раз разминочными, которые группа вроде нашей легко проскочит с ходу. Или не проскочит, тогда ей и дальше делать нечего. Но чем глубже, тем сложнее, поэтому и сделали коридоры, в которых есть реальные шансы скушать всех зомби по кусочку. Если не подавимся, конечно, и не будем сожраны сами. В любом случае даётся возможность дойти до своего предела, и если чувствуем, что дальше не потянем, просто вернуться назад.

С первыми тремя зомби мы, как и ожидалось, разобрались играючи. Без каких-либо проблем и без потерь. Никто даже полпроцента жизни не лишился. С четвёркой и пятёркой впереди планировалось то же самое. Но решили не прыгать с ходу за поворот. Зомби от нас точно никуда не убегут. Сначала собрали всё, что выпало с этой троицы (совсем ничего ценного или интересного), проверили все факелы (тоже ноль) и только потом пошли дальше.

Четвёрку зомби седьмого уровня и пятёрку восьмого прошли в том же темпе. На шестерых девятого уже пришлось задержаться. Но зомби есть зомби. Тупые и медлительные. Так что справились опять без потерь. Такие нубы опасны лишь массой и в замкнутых пространствах. К чему, собственно, и шло. Но пока мы держались и с десятиуровневыми тоже справились с минимальными потерями.

– Если и дальше так пойдёт, то до лича мы не доберёмся, – пришёл к неутешительному выводу я. – Просто массой задавят. Да и в уровнях скоро будут нас превосходить.

Спутники со мной согласились, но отступать пока было рано. За следующим поворотом нас ждал сюрприз. На этот раз приятный. Для разнообразия, наверное. Пока ещё достаточно широкий коридор пещеры перегородивали восемь зомби. Но не в этом дело. Все они были десятого уровня! И только один одиннадцатого. Зато именно он оказался заметно проворнее, чем остальные.

Однако это пока не беда. Я выскочил вперёд и прикончил его, воспользовавшись трюком с мгновенно вытаскиваемым мечом. С остальными разобрались по уже проверенной в прошлый раз схеме. Сразу договорились, что если и дальше так пойдёт, то меняем тактику. Я, как обладающий лучшими доспехами, которые зомби точно не по зубам, иду впереди, а остальные прикрывают, не давая противнику меня окружить.

К счастью, дальше увеличивалось только количество зомби, а в уровнях после десятого рос только один. Что вовсе не значит, будто у нас получалась лёгкая прогулка. Этот один с каждым разом становился всё более и более серьёзным противником.

В очередной раз схема изменилась. Этот живчик проигнорировал мой удар и бросился на спутников, начав там резвиться. Пока я разворачивался в одну сторону, потом в другую (со спины напали остальные зомби), пока отбивался от десятиуровневых, этого уже заваляли, но с трудом. У Клифа минус двадцать процентов жизни, у Торины минус восемнадцать процентов, у Лили минус шестьдесят процентов, и даже у Гудвина сорок пять. Да и меня в спину несколько раз успели ударить, так что и сам лишился сорока.

Но ничего страшного. Задержались, подлечились эликсирами и пошли дальше. Такая возможность практически гарантировала проход пещеры, несмотря на превосходство зомби по уровням и количественно. Поэтому нет ничего сверхъестественного в том, что мы, в конце концов, дошли до отдельного помещения с боссом.

Скелетов, как и ожидалось, смели, даже не заметив. Но двадцать первый уровень против десятого, причём если перед тобой не зомби, а лич, – это очень серьёзно. Ведь он не только сам по себе боец лучше, но ещё и тёмной магией атаковать может. И то, что суммарно у нас на группу набегает пятидесятый, почти ничего не меняет.

– Имеешь что-нибудь против личей? – спросила Лилия у Гудвина.

– Нет, – помотал головой тот.

– Ясно. Придётся долбить так.

Чем мы, собственно, и занялись. Я нанёс удар первым. Свой, коронный. Понятно, что для подобного противника он не мог стать критическим, но и отказываться от минус десяти процентов в первое мгновение боя было бы глупо. Тем более что повторить такой фокус мне никто не позволит. А вообще я фехтую всё лучше и лучше. Пока по пещерам лазали и зомби били, поднял «мечника» ещё на три уровня. То есть и без хитрых трюков уже кое-что могу. Вот и старался прокачать этот навык ещё больше. Скоро мечника максимального десятого уровня получу, а за ним, по идее, мастер меча должен идти. Интересно, дотяну или нет до того, как Клиф или Торин меня сменят? Именно это сообщение я в настройках специально отключил, чтобы не отвлекало во время боя. Пока мне помогала только Лилия, стреляя из-за спины.

Внимание! По вам нанесён удар заклинанием «Проклятие могильного тлена» 21-го уровня. Примечание: по условиям данной локации стандартное заклинание модифицировано. Накладывается дебаф 90 % на все имеющиеся характеристики. Срок дебафа – 24 часа.

– Что за на... – вырвалось у меня.

Однако рассказать всё, что я думаю о таких дебафах, не успел. Появилось ещё одно системное сообщение:

Внимание! Значительно более высокоуровневые доспехи Тёмного властелина полностью поглотили заклинание дружественной фракции. До конца этого боя доспехи получают +21 защиты от тёмной магии. Текущий параметр +121.

Всё ждал (и опасался), когда же лич начнёт использовать свою магию? дождался. Получил вместо минуса плюс. Причём какой! Выходит, в этом бою смогу использовать не жалкую часть возможностей своих доспехов, а их все, по полной. Или не по полной, а только антимагическую защиту, но всё равно очень хорошо. Всегда бы так.

Окрылённый успехом, бросился к противнику и сумел выбить у него ещё десять процентов жизни. Тот, понятно, ждал от своего боевого заклинания совсем другого эффекта и несколько опешил. Что позволило мне повторить атаку. Учитывая, что я и до этого его доставал, а также Лилины стрелы, всё шло прекрасно.

– Ребята, навались, там скоро и половины не останется! – крикнул я.

Мне никто не ответил. Что за... Оглянулся. Заклинание явно было массовым и било по площадям. Все четверо сидели на каменном полу. Жизнь едва светилась в красной зоне. И единственной их защитой теперь был я.

– К чертям кошачьим! – воскликнул, отскакивая.

Нет, вовсе не собирался всё бросить и убежать. Просто пока я оглядывался на спутников, лич не стоял в сторонке и не ждал, пока соблаговолит продолжить бой. Подошёл сзади и нанёс удар в незащищённую ногу. Боль – ерунда, можно и потерпеть, но минус восемь процентов жизни в сложившейся ситуации – это серьёзно. Пришлось отдать всё внимание бою и надеяться, что спутники придут на помощь сразу, как только очухаются и подлечатся.

Старался тянуть время. Это даже получалось. Мало того, удавалось откусывать у противника больше процентов, чем ему у меня. Спасало лишь одно. Несмотря на двукратное превосходство в уровне, босс оказался мечником так себе. У него главным оружием была именно магия, которую я игнорировал. Только это и уравнило наши шансы. Мне очень повезло, что в доспехах Тёмного властелина была какая-то система типа свой – чужой. Огромный бонус, между прочим! После первого же удара включилась и больше на такой тип магии внимания не обращает. Или у противника с его двадцать первым уровнем не хватает сил против защиты сто двадцать первого.

Но и при полном игноре магии всё равно пришлось попотеть. Жизнь катастрофически таяла, а спутники всё не приходили на помощь. Когда босс, наконец, пал, у меня самого этой жизни осталось на самом доньшке красной полосы. Всё решил последний удар. Нет, понятно, что всегда бой заканчивается последним ударом, но тут в самом конце возникла ситуация, при которой кто успел первым его нанести, тот и победил.

И, кстати, почему мне никто так и не помог? Оглянулся на команду. Они все так и сидели на своих местах, не желая восстанавливаться.

– В чём дело? – задал я вполне естественный вопрос.

– Извини, но мы на сегодня отыгрались, – ответил Гудвин. – Суточный дебаф на девяносто процентов от всего, что вообще есть. И наши эликсиры тут не помогут.

– И что, ничего нельзя сделать? – не поверил я.

– Почему же нельзя? Очень даже можно. Например, паладин светлых богов запросто снимет. При условии, конечно, что у него уровень не ниже, чем у наложившего. Со жрецами светлых богов и магами некоторых направлений ситуация аналогичная. Только где мы их тут возьмём?

– Да, негусто, – согласился я.

– Тёмные тоже могут, даже проще, продолжил маг. – Им и уровень такой же не обязателен, хватит и половины. А если состоят в одной группе, то вообще без ограничений, будь они

хоть только что зарегистрировавшимися. Достаточно произнести «Прощаю», и всё. Только я сильно сомневаюсь, что нам удастся уговорить босса следующего уровня так поступить. Приглашения вступить в нашу группу он тоже наверняка не примет. Поэтому извини, Странник, но придётся тебе сейчас собрать трофеи, после чего поделим их и выходим из игры.

– А ты откуда всё это знаешь? – спросил его.

– Так ведь мага не с ходу выбрал. Сначала изучил все возможные варианты. И их достоинства. В том числе и тёмных.

Что-то тут было явно не так. Нет, не в знании Гудвина возможностей разных магов, жрецов и паладинов. Это как раз вполне логично. И вдруг до меня дошло. Точно!

– Постойте! А как получилось, что в нубовской локации попадают личи, способные накладывать такие дебафы, которые нельзя снять на месте в случае победы? Я имею в виду заранее припасёнными эликсирами и усилиями группового мага.

Мне никто не ответил. Мало того, все как-то потупились.

– Её ещё никто полностью и не проходил, – после некоторого молчания призналась Лиля.

– То есть как?

– На самом деле это не совсем нубовская локация, а ловушка, – стала объяснять девушка. – Их входы находятся рядом, и если кто из-за собственной невнимательности перепутает, то это только его проблемы.

– У меня такое чувство, что мне что-то недоговаривают, – засомневался я. – Ни за что не поверю, будто вы тоже перепутали. Слишком уж ты хорошо осведомлена о наличии этой ловушки.

– Не перепутали, – не стала врать Лиля. – Точно знали, куда идём. Решили проверить, до какого уровня сможем добраться.

– А почему я об этом ничего не знал?

– Извини. Мы ведь не планировали, что пойдём именно с тобой. Было заранее всё договорено с другим игроком, который не пришёл. Сначала тебя просто забыли предупредить. Честно! А потом как-то не было повода. Да и два первых уровня так удачно проскочили.

Не верить причин у меня не было. Тем более что ловушка не на меня, а на тех идиотов, которые способны перепутать входы в пещеры. Оказалось, есть такие, которые способны сделать это специально. Но я на них не обижался. Какие-то деньги заработал, опыта набрался, кое-что из вещей (ага, саблю Щелкунчика в картонных ножнах). И ещё узнал много об игре, особенно касающегося действий в составе группы. Можно будет потом сделать общую с Оксаной и быстро прокачать привидение на несколько первых уровней.

Однако сейчас я задумался о другом. Очень важном шаге – выборе класса. Хотя я в последнее время об этом и так много думаю. Даже уже кое-что решил. А в возникшей ситуации от этого можно получить дополнительную пользу здесь и сейчас.

Паладин светлых богов, жрец светлых богов, боевой светлый маг и ещё несколько им близких. Я мог выбрать их все и даже качать параллельно в силу того, что во многом пересекаются. С любым из них смогу снять дебаф со спутников. Правда, из-за разницы в уровнях с личем лишь частично. И неизвестно насколько. Может, половину, а может, лишь четверть. Поэтому не годилось, да и не собирался я становиться светлым паладином.

Аналогичная ветвь классов имела и у тёмных. Но присутствовало одно очень важное отличие, которое однозначно являлось преимуществом. Видимо, за них меньше желающих играть, и администрация таким нехитрым способом пытается выровнять баланс.

Светлые паладин и боевой жрец могли менять класс друг на друга каждые двадцать уровней (при выборе одного и того же бога-покровителя всего пятнадцать). Боевой светлый маг тоже мог быть заменён на любого из них или обратно, но раз в полсотни уровней. У

их тёмных коллег такое ограничение было чисто символическим. Меняй при желании на каждом втором уровне, а при смене бога на каждом десятом.

Для меня вообще идеально. Могу взять все эти классы сразу, и пусть качаются параллельно. У чего-то больше, у чего-то меньше, но уровни будут расти у всех. Специально этим вопросом у Пьяного Менестреля интересовался. По его мнению, должно получиться. Это если двух паладинов сразу выберу, светлого и тёмного, тогда боевые навыки станут качаться одинаково, а магические только у того, которого назначу основным.

Так что пока придётся обойтись только тёмной стороной. Тем более, говорят, у них печенки есть. Но за всё нужно платить. За печенки в том числе. Тут тоже был один крупный недостаток – негативное отношение представителей всех светлых классов. Во многие города тёмному жрецу или паладину путь был закрыт (или плати администрации за временное сокрытие класса). К счастью, не в моём случае. Ведь сколько бы я классов ни выбрал, видимым для всех, а потому и официальным останется самый первый. Нужно лишь найти что-нибудь нейтральное и желательно полезное.

И я уже давно подыскал подходящий вариант. Воин. Ведь они одинаково нужны как светлым, так и тёмным. Вряд ли в игре найдётся хоть одна пацифистская страна. И ещё, если в качестве основного возьму какой-нибудь боевой класс, то, качая его, буду автоматически прицепом качать и воина. В силу пересечения их навыков.

То есть решение принял я уже не то чтобы давно, но порядочно, однако при этом всё никак не мог решиться. Где-то в голове поселилась странная мысль, что если сделаю этот последний шаг, то назад дороги уже не будет. Разумом понимал, в реале умер и теперь, кроме игры, ничего не осталось, поэтому такой дороги и так нет по определению, но всё равно не решался. А теперь появился дополнительный повод.

Глава 21

Итак, что мы имеем? Для того чтобы снять заклятие, нужно быть либо светлым как минимум двадцать первого уровня, либо тёмным вдвое меньшего, либо вообще любым тёмным, состоящим с проклятыми в общей группе. Так и сделаем. Полез в настройки и нажал на кнопку: «Выбрать класс». Я её уже несколько раз открывал, поэтому теперь мог найти чуть ли не на ощупь. С воином всё прошло гладко, как и должно было быть. В первый раз всё настраивается по умолчанию. Открыл ещё раз и выбрал тёмного паладина. Теперь появились дополнительные вопросы:

Желаете выбрать бога-покровителя? Да/Нет

Сразу же нажал на «Нет». Спасибо, не надо. Брать на себя даже минимальные дополнительные обязательства как-то неохота, несмотря ни на какие бонусы. Да и Скрилла, с которой я вроде как в хороших отношениях, к светлой части пантеона относится. Хотя, признаюсь честно, был соблазн нажать «Да», после чего выбрать Безымянного. Забавно посмотреть, что получится. Хотя понятно что. Просто его не будет среди предложенного ассортимента. Тем временем выскочил ещё один вопрос:

Хотите сделать класс «Тёмный паладин» основным? Да/Нет

А тут, наоборот, нажмём «Да». Получилось совсем неплохо:

Класс:

Воин – 1 уровень (дополнительный).

Тёмный паладин – 1 уровень (основной).

Примечание: Не выбран бог-покровитель, имеются классовые ограничения.

Ну и пусть они идут прямо к чертям кошачьим со своими ограничениями. Мне и так хорошо. А пока лучше взять вообще все близкие классы, чтобы не отставали в росте уровней. Боевого жреца, боевого мага и Тёмного властелина до кучи. Есть ещё несколько вроде бы подходящих, но не таких близких, например лич или некромант. Но решил, что пока хватит и этих. Теперь мои характеристики выглядели так:

Имя – Странник Пришедший Из Далека (игрок).

Раса – человек.

Класс:

Воин – 1 уровень (дополнительный).

Тёмный паладин – 1 уровень (основной).

Жрец тёмных богов – 1 уровень (дополнительный).

Тёмный маг – 1 уровень (дополнительный).

Тёмный властелин – 1 уровень (дополнительный).

Примечание: Не выбран бог-покровитель, имеются классовые ограничения.

Однако долго любоваться не стал. Повернулся к сидящим на полу спутникам.

– Спрашиваете, где, не выходя из пещеры, достать паладина или Тёмного властелина? – усмехнулся я. – Ну так вот, их у меня есть.

После чего выбрал Лилу и внимательно посмотрел на её видимые характеристики. Как бы прицелился в едва заметную каплю жизни на самом дне красной полоски и произнёс:
– Прощаю!

Внимание! Вы использовали возможность снимать проклятие, наложенное представителями тёмной фракции.

Ограничение – не чаще 1 раза в сутки (на членов группы не распространяется).

Повезло, что не распространяется. А ведь я подозревал, что у такой плюшки не может не быть ограничений. Хорош бы я был, сними проклятие только с кого-то одного. У девушки тем временем спали все дебафы. Вот и прекрасно, а то это было самым тонким местом моего плана. Ведь могло оказаться, что произнести нужное слово недостаточно, а сначала необходимо выучить умения да ещё с наставником. Или что-нибудь подобное. Однако пронесло. Можно браться за остальных.

– Прощаю!..

– Прощаю!..

– Прощаю!..

– Игра ещё не закончена, – объявил я, когда остальные встали на ноги и убедились, что у них всё в порядке. – Очень даже может быть, мы окажемся первыми, кто пройдёт это подземелье целиком.

– Ты ничего не говорил о таких своих возможностях, – подозрительно произнёс Гудвин, разглядывая что-то над моей головой.

Нетрудно догадаться, что именно. Видимые для остальных мои характеристики. И его удивление можно было понять. Вместо ранее скрытой графы там сейчас значился вовсе не Тёмный властелин, а класс «Воин», которому снимать какие-либо проклятия не положено.

– Вы мне тоже забыли рассказать, что свернули не совсем в ту пещеру, – пожал плечами в ответ.

На этом вопрос был закрыт. Вернулись к более актуальным баранам, то есть сбору и распределению нажитого непосильным трудом.

– Стоп! – напугал я коллег, неожиданно воскликнув.

– В чём дело? – послышалось в ответ сразу несколько голосов.

Всё это время меня не покидало чувство, будто чего-то не хватает. И только теперь понял, чего именно. Оксаны!

– Где моё привидение?

На меня посмотрели если не как на дурака, то очень близко. Мол, твой пет, тебе лучше знать. А если проклятием прихлопнуло (что скорее всего), то просто вызови ещё раз. В общем, я и сам понял, что сглупил.

Написал в личку и тут же получил ответ. Оксану тем заклинанием полностью развеяло, и она только что очнулась возле своего сухого дуба. Почти сразу после ответа и сама тут появилась. Не зря ветку возле входа в пещеру оставил, иначе просто не дотянула бы.

Любой дебаф от нуля, даже если он суточный девяностопроцентный на все характеристики без исключения, всё равно будет нулём. Это я по собственному опыту знаю. Но мне всё равно почему-то показалось, что привидение выглядит тусклее, чем обычно.

– Прощаю! – применил к ней на всякий случай новую возможность.

Ещё одна странность. Привидение явно стало ярче, но при этом я не получил никакого сообщения о сработавшем заклинании. Ну да ладно, главное – помогло. Вот опять я поспешил. Сообщение всё-таки выскочило:

Внимание! Вы использовали возможность снимать проклятие, наложенное представителями тёмной фракции.

Ограничение – в следующий раз вы сможете использовать снятие проклятия ровно через сутки.

Вот оно что. Эльфийка-привидение Ксеринэ не состоит в нашей группе, и для неё действуют другие правила. Надеюсь, сегодня мне это заклинание больше не понадобится.

Дальше предстояла рутина, но зато приятная. Сбор трофеев и делёж награбленного, в смысле заработанных очков. Со скелетов, понятно, не выпало ничего, да никто и не рассчитывал. Зато оказалось, что один «вечный» факел можно выдернуть из стены. Уже только ради него стоило затевать эту экспедицию.

С босса выпало лишь несколько серебряных монет и меч. Общим голосованием группы последний отдали мне. Попытался было отказаться, но не вышло. Вот так коллекции и начинаются. Глядишь, скоро весь буду необычными клинками обвешан. Хотя это вряд ли. Механика игры редко позволяет носить даже два, если они изначально не являются парными. Ещё в особых случаях можно нацепить третий. Например, такой бонус есть у картонных ножен с блёстками из фольги, которые достались мне от Щелкунчика.

Решил все три и повесить. Если получится, конечно. Заодно и проверим. Другой вопрос: зачем? Нет, драться всеми тремя сразу я не собираюсь. В качестве запасных я их могу и из пространственного кармана выхватывать, заодно получая эффект неожиданности. Но, будучи на мне, каждый клинок даёт какие-то плюсы, а пренебрегать ими в таком опасном подземелье глупо. Поэтому цепляем всё что есть, и плевать на глупый вид.

Трофей в родных ножнах на бок слева. Сабля Щелкунчика в картонных справа. Остался мой собственный меч светлого бога, у которого ножен нет вообще. Зато у меня на поясе справа есть специальное кольцо. Вот туда его и вставим. Получилось! Все три висят, и система никак не реагирует.

Кстати, неплохой клинок. Решено, позже оба лишних спрячу в пространственный карман (мне и оттуда выхватить недолго), и на публике буду носить именно его. К доспехам тёмного бога он куда больше подходит. Меньше лишних вопросов возникнет из-за меча противоположной фракции. А ещё...

А ещё я идиот! Рассуждаю о характеристиках полученного клинка, даже на пояс его уже повесил, а так и не удосужился их посмотреть. Дарёному коню вроде как в зубы и не смотрят, но не до такой же степени.

Название – Меч лича.

Класс – редкий.

Характеристики:

+ 10 к силе.

+ 10 к ловкости.

+ 20 магический урон.

Дополнительные характеристики:

Уровень – отсутствует.

Заточка – не нужна (рубит и режет не физически, а магически).

Можно поднять убитого им противника и заставить служить хозяину.

Ограничения:

Только для личей и некромантов.

На меня это ограничение, скорее всего, не действует. Другой вопрос, смогу ли я без нужного класса воспользоваться всеми возможностями меча. Самое главное – подъём зомби.

Ведь может пригодиться. Неизвестно, когда представится случай проверить. Просто залез в меню и выбрал себе ещё один класс. Пусть будет лич, чтобы с гарантией. Заодно и прокачаю умения, связанные с мечом.

А ещё нам дали не пятьсот, а тысячу очков опыта на всю группу. Я сразу перешагнул на десятый уровень. Кроме меня, ещё Лиля. Девятка осталась только у Гудвина. Также в характеристиках вместо мечника девятого уровня появился мастер меча первого. Явно расту.

И, кстати, о характеристиках. Вернее, о нераспределённых очках. Их у меня набралось аж шестьдесят. Думаю, это много. Копил на тот момент, когда выберу класс и точно буду знать, чего именно хочу. С первым теперь всё ясно, а со вторым не очень. Нет, с направлением определился, но не в мелочах. Однако в любом случае теперь просто глупо держать эти очки мёртвым грузом. Особенно в сложившейся ситуации, когда от каждого кинутого в нужную графу может зависеть, выиграю или проиграю. Несколько ещё можно оставить на какой-нибудь непредвиденный случай, вдруг остро понадобятся, а до следующего уровня ещё далеко.

Целых шесть десятков. Как их распределять – вот в чём вопрос. Причём неверный! Куда правильнее будет спросить, а чего я, собственно, хочу в этой игровой жизни? И потом уже под эту цель подгонять возможности выбранных классов, а не стремиться стать самым крутым паладином исключительно ради того, чтобы стать самым крутым паладином.

Вообще, что такое игра с точки зрения игрока? Стратегия развития персонажа? Да. Предварительное планирование умений и навыков с последующим претворением в жизнь? Конечно. Взаимодействие игроков, групп и кланов и их специализация? Опять верно. Если совсем примитивно, то заранее планируешь, как будет расти твой перс, и строго следуешь плану. Даже дураку понятно.

Только есть одно большое «но». Так делает меньшинство. В основном именно те, кто стремится стать самыми крутыми паладинами исключительно для того, чтобы ими стать. Большинство же сюда приходят просто поиграть и отдохнуть от реальной жизни. И соответственно, действуют иначе. Мне одинаково не подходят ни те ни другие, я теперь тут живу.

Поэтому формулируем вопрос более правильно в моей ситуации. Как жить дальше?

Если смотреть чисто теоретически, паладин – это прежде всего «танк» со вспомогательным уклоном в магию (есть ещё две ветки, использующие защиту и умения, но в данном случае это несильно меняет дело). Поскольку магическая характеристика всего одна – манна, с ней почти всё ясно. Десяток очков можно смело бросить туда. Ладно, с магией разобрались, нужно смотреть дальше.

Для «танка» как минимум очень важна, а то и приоритетна толщина брони (ага, и длина пушки). Броня – это всегда хорошо, без всяких шуток. Чтобы на перерождение не вовремя не отправили. На втором месте урон – достаточно, чтобы агрить мобов на себя и удерживать. Третье место...

К чертям кошачьим! Собираюсь ли я вообще быть «танком»? Однозначно нет. От случая к случаю, как сегодня, возможно, но специально развивать, извините, не моё. Может, ну его на фиг? Взять и раскидать поровну? Идея хорошая, но подозреваю, что далеко не самая умная. Или всё-таки умная? Ведь быть паладином исключительно ради того, чтобы стать лучшим паладином, я однозначно не собираюсь. И вообще в любой момент могу класс сменить или взять ещё один, у которого будут другие требования. Поэтому разделить поровну не такая уж и плохая идея.

С другой стороны, мне система и так по такому принципу уже нараспределяла. Везде аж по двадцатке. Максимально возможное число, какое только можно получить на автомате. Тут отдельное спасибо Скрилле, богиня удачи постаралась. Поэтому теперь могу позволить бросить больше туда, где при любом классе лишним не будет. Жизнь, например. Логично? А вот и нет, учитывая, что я и так бессмертный.

Ладно, смотрим ещё раз. В славу или репутацию сам добавить ничего не могу. Ну и не надо. Остаётся десять характеристик. Полсотни на них прекрасно делятся. Бросать по пятёрке? Но некоторые и так частично дублируются. Сила косвенно повышает физический урон, а манна магический. Но при этом сила с манной более универсальны. Ладно, туда по десятке. Жизнь и выносливость тоже связаны. Правда, не так очевидно. Пусть будет плюс десять к жизни. Чтобы потом не передумать, кидаю сразу. Защита? Понадеюсь на доспехи. Они у меня очень хорошие, с запасом практически до любого уровня. Ещё бы нижнюю часть достать. И щит! Осталось двадцать очков и десять в НЗ. Куда? Ладно, чтобы не мучаться, по пятёрке в выносливость и интеллект и десять в ловкость. Всё!

Количество жизни – 21 +10.

Количество манны – 20 +10.

Выносливость – 20 + 5.

Ловкость – 21 +10.

Сила – 21 +10.

Интеллект – 20 + 5.

Физический урон – 20.

Магический урон – 20.

Защита от физических атак – 20.

Защита от магии – 20.

Теперь что выбрать из магических умений? Не зря же я десятку в манну вбухал! А что нам предлагают? Вряд ли на первом уровне много, но брать в любом случае надо, чтобы качалось. Странно, но хоть паладин у меня всего первого уровня, система позволяла выбирать из того, что положено, вплоть до десятого. Уже интересно. Значит, учитывается не уровень класса, а мой собственный. Вот и хорошо.

Огласите весь список, пожалуйста. Ага, десять, разбитых на пары. Типа выбирай из каждой что-то одно. Первую сразу к чертям кошачьим. Бога-покровителя у меня нет, поэтому всё, что с ним может быть связано, не нужно. Или стоит для начала инструкцию почитать? По уму так и надо, но у меня сейчас просто времени нет. Если что, потом вернусь к этому вопросу. Осталось нападение, обезвреживание, защита и исцеление.

Всё, кроме обезвреживания, понятно. Что под этим термином имеется в виду? А, так бы сразу и сказали. Обездвиживание на короткое время. Что выбрать, паралич обеих ног или заморозку всего тела? На начальных уровнях и то и другое малоэффективно. Эх, почитать бы внимательно, причём не только инструкции, но и форумы. Увы, нет времени. О! Заморозка по площадям действует, её и возьму. Сильно подозреваю, что при использовании против группы мишеней и так невеликий эффект размазывается, но вдруг полсекунды выиграю у целой толпы? Если что, потом поменяю, мне можно.

Из защиты выбирать было куда проще. Предлагалось два абсолютно аналогичных малых щита. Вся разница в том, что один заточен в основном на ближний бой, а другой на дальний. Первый задерживал два очка урона от контактного удара и один от бесконтактного, второй наоборот. Вообще-то странно. Я почему-то ожидал, что один будет от физического, другой от магического. С другой стороны, так меньше сомнений в правильном выборе. В этих пещерах пока попадалось очень мало персонажей, что-либо метающих. Поэтому куда более логичным будет взять контактный щит.

С атакой поступил аналогично. Выбор предлагался между воздушным кулаком и прахом, который можно наложить на собственный меч перед нанесением им удара. И там и там на первых уровнях урон мизерный. Воздушным кулаком сдвину с места лишь кого-то очень лёгкого, а прах может наложиться на собственный урон от меча, поэтому выбрал именно его.

Осталось исцеление. По грабительскому курсу! Восстановление единицы жизни за две потраченные единицы манны. Мало того, больше этих двух за раз не возьмут. Муторно, но за неимением лучшего стоит взять. Наверняка, прокачавшись, будет действовать лучше. Опять пара. Первое позволяет лечить себя, второе кого-то другого. Взял себя, для остальных в группе специально обученный маг есть.

Вроде всё! По-хорошему необходимо внимательно изучить все параметры выбранных заклинаний. А ещё лучше сделать это до того, как выбрать. Но уже не сейчас. Вернусь в гостиницу к Пьяному Менестрелю, тогда и посмотрю. Может, что и поменяю. Мне можно, потеряю только время, затраченное на прокачку.

Глава 22

Дальше пошли по уже проверенному сценарию. Шаг вперёд, взгляд вправо-влево и назад. Сам успел рассмотреть лишь то, что там опять не одна большая пещера, а широкий изогнутый коридор. Потом работала отправленная заранее Оксана.

– Поздравляю, там нас ждут пауки, – начал озвучивать поступающую информацию. – Если кто-то думает, что не гигантские, то он сильно ошибается.

– Уж лучше гигантские, – проворчала Лиля.

– Почему? – не понял гном.

– Такой хотя бы точно за шиворот не упадёт, – пояснила свою мысль девушка.

– Сразу за входом нас ждёт четвёрка седьмого уровня, – продолжал рассказывать я. – Потом – как уже было до этого с зомби, то есть по нарастающей, как количественно, так и качественно. И, кстати, Лиля, специально по твоему заказу там есть и мелкие, размером от кулака до футбольного мяча. Но это в последней пещере с боссом.

Девушка никак не стала комментировать моё заявление, а лишь поморщилась. А Клиф спросил:

– И кто у нас босс?

– Классическая тёмная эльфийка. Во всяком случае от части, – пошутил я.

– От какой части? – не понял он.

– Верхней. От кончиков ушей до талии – смуглая беловолосая эльфийка. Ниже – паучиха. Своего рода кентавр, только не человек и конь, а эльф и паук.

Ждать ещё чего-то не имело смысла, и мы отправились в пещеру. Я про себя радовался, что из тормозящих заклинаний выбрал не «парализацию обеих ног» (ага, сильно это мешает пауку при наличии ещё шести свободных), а заморозку. Пусть время действия меньше, зато с гарантией.

Чтобы в дальнейшем не возникло осечек или других недоразумений, решил потренироваться на кошках, то есть на самых низкоуровневых пауках, которых тут можно встретить. Всё получилось даже лучше, чем я мог ожидать. Намного лучше!

Выскочил вперёд и швырнул заморозкой в ближайшего паука, после чего сразу ударил мечом ему по лапам. Эффект вышел что надо. Те рассыпались на мелкие дребезги, словно были из стекла. Через положенные секунды моб снова ожил, только лишённая лап тушка была совершенно неопасна.

Хорошее заклинание. Да что там, просто идеальное! И манны берёт совсем немного, и перезаряжается быстро. Знай себе замораживай и разбивай на части. Даже меч не нужен, хватит молота. Интересно, эффект льда распространяется на всех или только на насекомоподобных, у которых конечности и так достаточно хрупкие? Сильно подозреваю, что именно так. Иначе это заклинание стало бы самым крутым для своего уровня и невероятно популярным.

Поскольку с тремя другими пауками спутники справились и без меня, добил своего безлапого. Если и дальше всё так пойдёт, этот уровень мы точно одолеем. С другой стороны, с зомби мы тоже справлялись без особых проблем, пока не навалились на лича, имеющего избыточно сильное для своего уровня заклинание. Тут тоже всё будет зависеть от того, какие козыри есть у эльфийки-паучихи.

Следующие три поворота прошли на одном дыхании. Рутинка, и не более того. Пауки одинаково хорошо были уязвимы для мечей, гномьего топора, стрел Лили и даже кое-каких заклинаний Гудвина. На четвёртом повороте произошла осечка. Как и с зомби до этого, дальше стали расти не все, а только один, особо шустрый. Вроде бы и готовились к чему-то подобному. Именно против такого моя обездвижка-заморозка была наиболее выгодна.

Только на этот раз обездвигили меня самого. Вернее, мы оба успели это сделать одновременно. Я швырнул заклинание, а противник выплюнул навстречу сеть-паутину. Имеющийся щит не счёл этот вид оружия опасным и пропустил. Правда, и для моего мгновенно выскакивающего в руку меча сеть не преграда (проверено).

Дотянуться до замёрзшего максимум на пять секунд паука я дотянулся, но из-за отсутствия свободы манёвра разбил ему только две лапы. Потом вперёд проскочили спутники, добились калеку и принялись за остальных. Ко мне подбежал Гудвин и занялся паутиной. Сначала маг попытался снести её заклинанием, но ничего не вышло. Пришлось резать обыкновенным кинжалом. В процессе к нам прорвался один паук и успел снести мне двадцать процентов жизни. Гудвину тоже досталось. Но спутники уже справились с остальными и вернулись, чтобы прикончить этого.

В общем, победа, но уже с реальным риском. Однако это нас поймали на неожиданности, дальше такого не должно быть. Во всяком случае, до встречи с боссом. Собрали немногочисленные трофеи, подлечились (на этот раз досталось всем) и начали обдумывать дальнейшую тактику.

– Дальше первым лучше идти Торину, – предложил я.

– Это ещё почему? – не понял гном. – Нет, я не против, только толку от этого точно не будет. В сеть попаду не хуже любого другого. Даже лучше.

– Зато ты самый устойчивый и хотя бы не свалишься, как я. И ещё самый низкий, не будешь закрывать обзор. Предлагаю такой план: Торин выходит вперёд и нарываясь на плевки паутиной, следом выскакиваю я, обездвигиваю и уничтожаю самого опасного моба. Затем Клиф и Лиля. Мы дерёмся с оставшимися пауками, а Гудвин тем временем освобождает гнома.

Поскольку другого плана с ходу всё равно никто не предложил, согласились с моим. Один отрезок можно попробовать и уже по результатам решать, стоит ли повторять. Всё прошло как по маслу. Просто идеально. Никаких неприятных сюрпризов или случайных ошибок. И всё-таки кое-кто ворчал. Оказалось, такая сеть-паутина стоит приличных денег, если целая, и вообще ничего, если порезанная. Её можно смотать до размеров мячика для настольного тенниса, а потом бросать в противника. Получится ничуть не хуже, чем у самого паука. И главное, она многоразовая, если не повредить. Владелец может легко снять паутину с жертвы и смотать для следующего броска. У постороннего же не получится.

– Почему раньше не предупредили, когда я свой план предлагал?

– Только что сама в «вики» посмотрела, – призналась Лиля.

– Тогда понятно.

– Дальше первой пойду я, не Торин, – заявила девушка.

– В таком случае мы лишимся на первом этапе не топора, а лука, – пожал плечами я. – В принципе, разница не существенная. И сеть в любом случае пропадёт.

– Вообще-то в меня ещё попасть надо, – не согласилась она. – И ещё стоит учитывать вот это.

При последних словах у неё из пальцев выросли довольно длинные и, что самое главное, очень острые когти. Будучи метаморфом всего лишь десятого уровня, Лиля не могла меняться полностью и по своему усмотрению. Но кое-что ей всё же было доступно. Например, вырастить такие вот коготки, с помощью которых совсем нетрудно порезать паутину в клочья и выбраться самостоятельно, не отвлекая Гудвина. Если, конечно, никто не станет мешать. Поскольку её план был лучше моего, то дальше пошли в таком порядке.

Когда впереди оставалась только пещера с босом, у нас уже было пять целых ловчих сетей-паутин. Вообще-то Лиле удавалось увернуться от плевка только дважды, и тогда мы снимали сеть со стены. Ещё четырежды девушка была обездвигивлена, но смогла легко выбраться. Просто трижды паутина выпадала из убитых монстров в виде свёрнутого шарика.

Вещь дорогая, но и самим нужная. Поэтому пока решили оставить в качестве расходных материалов. А дальше смотреть, как получится. Если до завершения рейда уцелеет, то либо поделим, либо продадим. Жаль, что пока против самих пауков совершенно бесполезна. Проверили. Не желают они в паутину запутываться, ни в свою, ни в чужую. Но ничего, дальше другие монстры будут, если, конечно, через паучиху пройдем.

– План, значит, такой, – начал я. – Все активно давят паучков. По словам Ксеринэ, они там первого или второго, изредка третьего уровня. А я тем временем попытаюсь прорваться к боссу. Вдруг что получится?

– Реальный шанс получить удар в спину от кого-то из незачищенной свиты – вот что у тебя получится, – заверил меня гном. – Да и босса таким способом точно врасплох не застанешь.

– От первых уровней нестрашно, – отмахнулся я. – А с боссом не всё так однозначно. Ведь не просто так они сами не нападают, пока игроки свиту полностью не уничтожат.

– Дело твоё, – не стал спорить гном. – Только потом не говори, что я тебя не предупреждал.

Всё получилось. Причём правы оказались мы оба. И я, и Торин. Рванул вперёд, подбежал к не ожидавшей такой наглости паучихе, швырнул заклинанием заморозки и сразу ударил по ногам. Всех конечностей снести не получилось (я на это и не рассчитывал), но даже одна отвалившаяся лапа – уже результат. Теперь точно не будет такой шустрой.

Сразу отскочил, довольный достигнутым, и тут на меня навалилась вся свита, игнорируя остальных членов отряда. К счастью, сама босс осталась на своём месте, лишь обнажила оружие. Две парные катаны. Надеюсь, хоть эти мне не выпадут без права передачи или продажи. Хотелось бы чего-нибудь более полезного. Нет, в чьих-нибудь глазах выглядеть буду наверняка круто сразу с двумя катанами, но толку от них в таком варианте если и больше нуля, то не много.

Я медленно отступал от прекрасной и зловещей дроу-паучихи, кое-как отбиваясь от малоуровневых мобов. Друзья помогали, лупя со всех сторон. Интересная механика получалась у «дружественного огня». Если кто промахивался по противнику и удар доставался мне по незащищённой части тела, то процентов жизни не снималось и ран не появлялось, но боль чувствовалась. Наверное, чтобы сохранить хоть какое-то правдоподобие и снизить злоупотребления.

Вскоре облепивших меня мелких паучков уничтожили. Искушали они меня знатно, но неопасно. Всего шестнадцати процентов жизни лишился. Прекрасно понимаю, что тут не мои личные данные виной, а хорошие доспехи. Пусть и не на полную мощность работают, но всё же на бога сделаны, а это хоть что-то да значит.

Вообще стянуть всех на себя пусть и не планировалось, но оказалось правильным. В результате, кроме меня, никто не пострадал. Это с одной стороны. А с другой – не жди босс, пока мы перебьём её символическую свиту, а напади сразу, всё могло кончиться не так хорошо. Да и пока ещё ничего не закончилось. Прежде чем схватиться с хозяйкой пещеры, я решил попробовать поговорить:

– Пропусти нас, и останешься жива.

Никто не ожидал никакого ответа, но тот прозвучал:

– Уходите обратно – и останетесь живы.

– Обмен любезностями будем считать состоявшимся, – поклонился я ей. – Теперь можно и начинать.

Однако первым в бой пошёл не я. Минус шестнадцать процентов жизни тоже немало, особенно когда имеешь дело с превосходящим по уровню противником. И плевать на то, что экономически намного выгоднее подождать, пока упадёт ниже пятидесяти, и лишь потом глотнуть эликсира. Была и ещё одна причина. Решил подождать, когда восстановится заклин-

нение заморозки, и лишить хозяйку пещеры хотя бы ещё одной лапы. Ведь каждая – это гарантированные минус десять процентов жизни. Отруби все – и лишишь восьмидесяти.

Впереди шёл Клиф, за ним Торин, потом Лиля и последним Гудвин. Маг не только ставил бафы на команду и подлечивал, но ещё и сам чем-то кидал в паучиху. Всё-таки в уровнях подрос и, соответственно, получил доступ к более серьёзным заклинаниям, чем в начале. И в отличие от некоторых (я себя имею в виду) сразу всё распределил, а не стал копить неизвестно для чего.

Пока команда более-менее успешно сражалась с паучихой, а привидение по мере сил пыталось отвлекать, я бочком, вдоль стенок, стал обходить пещеру в расчёте зайти боссу со спины. Прodelал более половины пути, как вдруг королева пауков, как и лич до этого, применила массовую парализацию. Только если тот воспользовался магией, то она швырнула большую паутину, которая закутала и стянула всю команду в одну кучу. Кроме привидения, естественно. Оксана сеть проигнорировала. Паучиха ответила тем же, не обращая внимания на назойливые и бесплодные атаки. Она стала медленно приближаться к закутанной в паутину добыче. Только не учла, что меня там нет.

Я замер на месте и ждал, когда она пройдёт ещё чуть-чуть, чтобы оказаться совсем сзади. У настоящих пауков восемь глаз и плохое зрение, это была в верхней части дроу, с эльфийскими приспособленными к темноте подземелий глазами. Поэтому не особо рассчитывал остаться незаметным. Вся надежда была на внезапность.

Дождался удобного момента, швырнул заморозку и бросился следом рубить ноги. Успел разнести только две. Или целых две, если быть совсем честным. К сожалению, не с той же самой стороны, что переднюю. Надежда, что босс потеряет устойчивость и завалится набок, не оправдалась. Но ничего, скорость и подвижность противнику изрядно сократил. Увы, на умении драться это вообще никак не сказалось.

Хороший европейский меч-полуторник однозначно лучше будет, чем по самое не могу разрекламированная катана. Стоит на минуту забыть о назойливой рекламе и посмотреть на европейские клинки, как это становится очевидным. Шпаги, сабли, мечи... Они имеют множество форм и размеров в расчёте на разные обстоятельства и задачи. Постоянный прогресс и большие расстояния не позволили сформироваться сильной традиции, которая бы стала важнее эффективности.

Японцы пошли своим особым путём. Традиции встали на пути прогресса, и был создан универсальный меч-компромисс. Ну а компромисс, он и есть компромисс. Нет, у японцев тоже очень много разных катан на все случаи жизни. Только ту разницу неспециалисту рассмотреть не так-то просто. Форма-то у них, диктуемая строгой традицией, почти одинаковая. В результате кавалеристская катана хуже казачьей шашки или гусарской сабли, лёгкая пехотная катана хуже боевой шпаги, а более тяжёлая катана закованного в доспехи самурая хуже рыцарского меча.

Однако эти знания мне не особо помогли. И проблема была вовсе не в том, что у противницы целых две катаны. Она ими владела куда лучше, чем я своим мечом. То есть уровень мастерства куда важнее, чем качество оружия. Я в этом убедился очень быстро и в полной мере. С предыдущим боссом, который считал, что магия куда важнее меча, было намного проще.

Мне очень скоро пришлось браться за второй клинок. Нет, двуручным боем я не владел, хотя мне его сразу присвоили в качестве дополнительного умения (первого уровня). Но раз на левой руке нет щита, то пусть будет хоть что-то. Правда, это тоже нужно уметь, но я особо и не старался. Держал меч лича опущенным вниз, прикрывая ноги. Там у меня только кожаные штаны с совсем слабой защитой, о чём паучиха уже успела пару раз напомнить несильными ударами.

Когда я лишился уже девяноста процентов жизни и начал терять скорость и ловить дебафы, а босс всего пятидесяти пяти, причём тридцать из них за три отрубленных лапы, ей в спину прилетела первая стрела. Это Лиля, наконец, сумела выбраться из паутины. За ней подоспели и остальные. Всё, я мог отдыхать. Вместе они пятилапую и лишённую больше чем половины жизни паучиху хоть и с трудом, но добили.

Отдых и восстановление. Я также посмотрел, что там за пара системных сообщений пришла. Оказывается, мне двуручный бой на уровень подняли, да и мастер меча тоже теперь второй. Расту. Особенно это стало заметно после того, как выбрал класс и, что самое главное, распределил большую часть накопившихся очков характеристик. Зря я с этим делом тянул. Возможно, сейчас куда больше уровней набрал бы.

Ещё занялись сбором трофеев. Факелы тоже проверили, но это уже из чистой формальности. Один, доставшийся чуть ранее, – уже большая редкость и удача.

– Такие вещи два раза подряд не выпадают, – крикнул Гудвин дёргающему за древки Торину.

– Два – нет, а три – запросто! – ответил гном, демонстрируя добычу.

У коротышки было в обеих руках по вечному факелу. Прибавить ещё один, добытый в предыдущей пещере, как раз три и будет. Значительно превышает любую вероятность? Вот и хорошо, больше – не меньше. Зато с дроу ни одной катаны не выпало. Ну и к чертям их кошачьим. На месте смерти босса лежало пять клубков из паутины, каждый с футбольный мяч размером. Мы сначала решили, что это сети вроде той, которой она сумела одним броском поймать почти всю команду, однако первый же внимательный взгляд выдал другие характеристики:

Кокон-яйцо паука дроу.

Разбудить? Да/Нет

И всё! Больше никакой информации.

– Это будущие петы! – воскликнул Клиф. – Нам с тобой без надобности, но такие редкие в любом случае стоят немалых денег. Особенно если найти любителя с соответствующим классом и расой.

Количество коконов прекрасно делилось на пятерых. Решили не откладывать и тут же это сделать. А дальше пусть каждый решает, как поступить со своим. Себе оставить или продать? Ну а с тем, что мне без надобности, я бы поспорил, даже будь привидение на самом деле петом, а не маскируйся под него. Нет у меня ограничений на одного питомца, как у остальных игроков. Хоть десяток могу завести. Другой вопрос, что в таком поступке мало смысла. Прокачать всю стаю точно не получится.

Поэтому данное ограничение введено скорее для того, чтобы не возникал слишком уж большой разрыв в возможностях между богатыми и бедными игроками. Те и так способны внести из реала значительные деньги и закупиться лучшей экипировкой. Если при этом каждый из них по сотне поднятых за деньги питомцев заведёт, то вообще станет неинтересно играть. А вообще хозяева «Эвриворлда» своего не упустят. Кто бы сомневался. Вот и тут предпочли ограничить не количество вводимых из реала денег, а количество питомцев. И вроде как все опять равны, но некоторые равнее других.

Так что продавать или оставить себе, ещё подумаю. Даже если паук в качестве питомца мне почему-то не подойдёт, то при выборе следующего оставлю этого на уровне, которого к тому моменту успеет достичь. Неплохо, если научится плевать паутиной. Даже если сумеет делать это всего раз в сутки, у меня появится золотое дно.

– Интересно, за сколько времени я сумею прокачать своего хотя бы до двенадцатого уровня? – спросила, ни к кому конкретно не обращаясь, Лиля.

Ага, девушке явно пришла в голову та же мысль, что и мне. Да и неудивительно, логическую цепочку «паук» – паутина – сеть из паутины, стоящая приличных денег, – произвести нетрудно.

– Раньше начнёшь, быстрее получишь результат, – ответил Лиле Клиф. – Если решила брать в качестве питомца, то буди прямо сейчас.

– Зачем? – не поняла девушка. – Толку тут всё равно не будет. Его же на первом уровне любой раздавит.

– Толк в десяти процентах бонуса от набранных тобою очков опыта, – пояснил парень. – Даже если не станешь выпускать, они в любом случае каплют на пета.

– Тогда да, – согласилась Лиля.

Она активировала кокон. Оттуда появился паук с кулак размером, который тут же исчез, видимо, отозванный хозяйкой.

Дальше предстояло поделить очки опыта, которых нам досталось полторы тысячи на группу. Триста очков меня на одиннадцатый уровень, где уже нельзя пользоваться дешёвыми эликсирами, точно не перекинут. Мог бы сразу взять себе. Но решил оставить в групповом фонде. Так оно надёжнее будет. Теоретически если убьют в следующей пещере, то всё, чего достиг в этой, должно остаться при мне. На практике же кто его знает? Определённый режим непредсказуемости в «Эвриворлде» присутствует. Могут посчитать каждую пещеру по отдельности, а могут и весь комплекс в целом. Из нас только Гудвин получил уровень, наконец догнав остальных и тоже став десятым.

Глава 23

Следующие три уровня прошли с переменным успехом. Но никто окончательно не умер, а значит, всё в порядке. В первом пришлось драться с непонятными гибридами гориллы и крокодила. Причём монстры по какой-то фантазии создателей были покрашены вовсе не в логичный для подземелий чёрный или защитно-зелёный цвет, а в ярко-оранжевый.

Я первым делом испытал на них свою заморозку. И сразу понял, почему она не является суперпопулярной вундервафлей. Обезьяны не останавливались даже на пять секунд, а лишь слегка притормаживали. Совсем несильно. Может, им при этом и было холодно, но на боевых качествах не сказывалось никак. Ну и конечно, понятно, не разлетались вдребезги от любого удара мечом. Даже наоборот, урон по замороженному был вдвое ниже. В общем, самое бесполезное заклинание, годное лишь против пауков и других членистоногих.

Второй уровень оказался наиболее трудным. Он больше всего походил на лабораторию сумасшедшего Эйнштейна. Не того лохматого клоуна с высунутым языком, который Альберт, а другого, который Франк. По сути некроманта, пытающегося поднимать мертвецов не с помощью магии, а псевдонаукой. И были они у него разнообразнейшими, сшитыми из всевозможных кусков людей и животных. Порой было трудно угадать, что от чего отрезано и к чему пришито. Вот это разнообразие и не позволяло войти в ритм. После каждого поворота приходилось настраиваться по новой.

Освещалась лаборатория не факелами, а электрическими лампочками. Если так можно назвать стеклянные шары с проскакивающими внутри микромолниями, не соединённые при этом между собой никакой проводкой. Попытка взять себе хоть один не увенчалась успехом. Вначале. Зато когда победили лохматого босса Эйнштейна, всё время корчившего рожи и показывающего язык (да, именно его, с чувством юмора у разработчиков всё в порядке, скрестили обе знаменитости), вся аппаратура в пещере умерла. В том числе и лампочки потухли. Кроме двух! И эти удалось забрать, оказались по своим характеристикам полностью аналогичными вечным факелам.

Мы постепенно обрастали трофеями, которые категорически не хотелось бросать за бесценку на мгновенный аукцион. Пока спасал мой мешок странника, который тащили совместными усилиями. Просто заносили в следующую пещеру и оставляли там у входа. Когда заканчивали с зачисткой уровня, возвращались и тащили дальше. Пока вполне хватало сил мне и Клифу.

За проход этих двух уровней получили по четыреста и пятьсот очков каждый. Все, кроме Клифа, отложили в общую командную копилку, чтобы не превысить десятку и не лишиться возможности пользоваться дешёвыми эликсирами, а наш рыцарь поднялся до тринадцатого.

На третьем уровне нас встретил классический маг-человек с двумя учениками, парнем и девушкой. Или скорее демонолог, потому что, прежде чем добаться до босса, пришлось прорываться через пещеры, полные демонов и суккуб. К счастью, низкоуровневых и слабо вооружённых.

– Пропустите нас и останетесь живы, – обратился я к боссу уже традиционной фразой.

Только ответ был совсем не традиционным:

– Проходите.

– Не понял?..

Маг усмехнулся и обратился к своим ученикам:

– Перед вами типичный представитель бессмертных. Как бы вы ни старались, полностью угодить такому всё равно не сможете. Не пропустите – недовольны. Пропустите – недовольны. Погибнете в схватке – опять недовольны, слишком мало трофеев оставите.

– Тогда, мастер, почему мы их просто не убьём? – спросил парень.

– Да, мастер, сил ведь точно хватит, – добавила девушка.

– Потому что эти не совсем безнадёжны, – ответил маг. – Пускай идут.

После чего повернулся к нам:

– Можете идти дальше. Обещаю, в спину мы не ударим.

Сразу выскочило системное сообщение, подтверждающее, что уровень пройден. Кроме того, я воспользовался одной из классовых паладинских способностей, позволяющей отличать ложь от правды. Хорошая вещь, только манну жрёт по единице за каждое слово. Вообще-то врать НПСу такого низкого уровня уметь вообще не положено. Однако и пропускать игроков без боя ему тоже не положено. Этот не врал.

За уровень мы получили по шестьсот опыта каждый. И почти никаких трофеев, так как не убили босса и его учеников, а с демонов мало что упало. Можно было идти дальше. Послал вперёд привидение, после чего сделал обычный шаг с возвратом. И начал пересказывать спутникам то, что получал в личку:

– Там опять одна пещера. Как в самом начале, только больше. У дальней стены пустой трон. И вообще никого не видно. Похоже, на этот раз наша хитрая тактика не сработала. Узнаем, с кем придётся иметь дело, только пройдя.

– Ну, если пещера одна-единственная, то не так страшно, – прокомментировал Клиф. – Пошли?

– Пош... Стоп!

Это я получил последнее сообщение от Оксаны и спохватился.

– Что?!

– В чём дело?

– Что там?

– Там темно, – ответил я на посыпавшиеся вопросы. – Привидению без разницы, вот она сразу и не заметила.

– Она ладно, а ты сам? – задала уместный вопрос Лиля.

Очень интересный, кстати, вопрос. Я действительно не мог вспомнить, видел ли что-нибудь во время своего шага, предназначенного для включения монстров следующего уровня. Это я такой невнимательный или сработала специальная ловушка, рассчитанная на слишком хитрых игроков?

– Понял! – вдруг воскликнул Гудвин.

– Что?

– Чего понял?

– Понял, почему тут так щедро выпадали факелы и светильники, – начал объяснять маг. – Обычно это настолько редкое явление, что большинство игроков вообще не тратят время на проверку каждого факела в каждой пещере. И поступи мы так же, остались бы дальше в темноте. Не в полной, конечно, редко какой маг не может себе посветить, но на это пришлось бы тратить манну. Да и внимание отвлекает тоже.

– Как я и предполагал, вы не совсем безнадёжны, – вдруг заговорил стоявший до этого в сторонке босс. – Правда, всё равно не имеете никаких шансов победить в последней пещере.

– А она последняя? – сразу спросил я. – Очень хорошо. Только почему не имеем? Пока всё шло нормально.

Раз нам дают информацию, то грех не воспользоваться. Вдруг и на другие вопросы ответит.

– Да, там последняя, – подтвердил демонолог. – А не сможете, потому что я и сам не могу. При этом с вами справлюсь без труда.

– Тогда почему пропустил? – задал логичный вопрос Клиф.

– Не хочу терять учеников. Это во-первых. А во-вторых, вдруг произойдёт чудо и у вас получится.

– А может? – спросил я.

– Как сказать, – задумался маг. – Некоторые столькими богами отмечены, что да, может. Намёк понят, но тему лучше не развивать. Куда правильнее спросить о другом:

– И что тогда?

Внимание! Вашей группе доступно новое задание.

Суть задания: зачистить следующий уровень, убить босса и принести его скипетр магу Лаврону Тихому.

Награда: 1000 очков опыта (каждому), 1000 золотых (на всех), положительная репутация с магом Лавроном Тихим и со всеми его учениками, демон в подарок (по желанию).

Принять? Да/Нет

– Берём? – спросил я задумавшихся спутников.

– Постой, – возразил Торин, – сначала нужно кое-что выяснить.

После чего обратился к магу:

– А сколько тот скипетр может стоить на свободном рынке? Как бы мы не отдали его тебе за бесценок.

– Даже если не брать во внимание всё остальное, а учитывать только деньги, намного меньше, – ответил Лаврон. – За пределами этой пещеры он вообще никому не нужен. Или почти никому. С чисто практической точки зрения представляет собой не совсем полноценный жезл мага-демонолога максимум до десятого уровня.

– Тогда зачем? – не понял гном. – У тебя самого ведь двадцать пятый.

Кстати, Торин явно посмотрел характеристики босса, что я сделать как-то не удосужился. Но это никогда не поздно. Можно хоть сейчас, пока они беседуют.

Имя – Лаврон Тихий (НПС).

Раса – человек.

Класс – маг-демонолог.

Уровень – 25.

– Я вроде бы уже сказал, – продолжил тем временем объяснять наш босс-тихоня, – за пределами этих пещер. Тут он позволяет стать хозяином главного уровня. И вообще, если вдруг выяснится, что вещь ценнее, чем я вам сейчас рассказал, сможете не отдавать.

Последний аргумент оказался решающим, и мы приняли квест. Однако теперь не имело смысла бросаться в тёмную пещеру сломя голову. Для начала расспросил Лаврона, что нас там может ждать. В конце концов, с этого момента он лицо заинтересованное. Тот охотно рассказал.

Оказалось, что если в предпоследней пещере мы столкнулись с магом-демонологом, то в последней нас ждал самый настоящий демон. Лаврон Тихий не желал терпеть такой несправедливости, искренне считая, что должно быть как минимум наоборот. Откуда у неписи могли появиться такие идеи, неизвестно, но сейчас они играли нам на руку.

– Значит, босс – классический демон двадцать седьмого уровня, а свита такая же, как у тебя, только погуще и посильнее, – подвёл итог я.

– Так и есть, – кивнул он.

– Тогда не понимаю, в чём проблема? Вернее, откуда у тебя такая уверенность, что у нас ничего не получится?

– Разве что произойдет чудо, – повторил тот. – А для уверенности есть основания. У трона прямой канал с инферно. Почти неограниченный поток силы, который восстанавливает все потери в десять раз быстрее обычного.

– Да, без чуда тут никак, – почесал затылок я.

Вся группа тоже поскучилась. Ещё минуту назад были уверены, что имеем все шансы первыми пройти непроходимую локацию-ловушку, и вдруг такой облом.

Не предусмотрен её проход по определению. Нет, если припрётся группа тридцатых – сороковых уровней, то без проблем, но вряд ли их сюда вообще пустят. Или не засчитают проход и не дадут ни капли опыта. А скорее всего, просто мобов с НПСа́ми не включают. Придёт такая команда, побродит по пустым пещерам и уйдёт ни с чем.

– Кстати, о чуде, – напомнил о себе Лаврон. – Помочь может не только оно, но и нечто противоположное. Вот, например.

У меня в руках оказался свиток с довольно интересными характеристиками:

Название – Чудес не бывает!

Класс – уникальный.

Свойства – блокирует любую поступающую извне силу. Божественную, демоническую, магическую, манну и другие.

Время действия – 30 минут.

Ограничение – только для игроков уровня 100+.

И откуда некоторые НПСа́ы берут столь уникальные предметы? Хотя есть куда более важный вопрос. Откуда слишком самостоятельной неписи известно, что я при своём десятом уровне смогу воспользоваться свитком с ограничением сто плюс? А ведь не сомневается. Но сейчас надо думать о другом. Сумеет ли мы вынести к чертям кошачьим пещеру с демонами? Почему бы и нет? В любом случае стоит попробовать. Ведь и без свитка собирались.

Глава 24

Первыми в пещеру покатались два светящихся шара, доставшихся от Эйнштейна. Потом прошёл я. Вслед за мной все спутники. Пока я рассматривал пустой зал, из-за спины в разные стороны полетело три факела. Ну вот, теперь тут хотя бы относительно светло. И всё ещё пусто.

Хотя уже нет. На троне материализовался босс уровня. Крупный, рогатый, крылатый, краснокожий, с хвостом и копытами. То есть всё, как у приличных, хорошо воспитанных, глубоко интеллигентных людей. Нет, не всё. Для полного сходства ещё трезубца не хватает.

– Странник! Свиток! – вдруг заорал Клиф.

Пока я рассматривал главного демона, начала появляться свита. На нас неслась стая собак, похожих на зомби-доберманов из фильма «Обитель зла». С каждым мгновением они оказывались всё ближе. Хорошо, хоть «читать» свитки вовсе не обязательно в буквальном смысле. Сломал печать – и готово. Вообще в самом начале мелькнула мысль сэкономить это чудо и потом продать какому-нибудь топовому клану. Заблокировать божественную, считай, админскую магию на полчаса дорогого стоит. Как в переносном, так и в самом прямом смысле. Только возникло у меня подозрение, что либо использую, либо просто теряю.

Лишившиеся притока силы демонические собачки всё равно не подарок. Пока мы справились с этим десятком, у всех слетели жизни не меньше чем наполовину. И это только начало! Что же будет дальше, когда появятся более серьёзные mobs?

– А где все? – вдруг спросила Лиля.

– И действительно, где? – согласился я с девушкой, оглядываясь по сторонам.

В зале не осталось никого, кроме нас и босса. Новые демоны почему-то появляться не спешили. Дают нам время восстановиться? Глупо не воспользоваться. Свитки ведь не внешний источник, и с их помощью можно.

– Вы посмели перекрыть мой канал в инферно, смертные! – проорал главный демон, то ли отвечая на мой последний вопрос, то ли сам по себе. – Теперь об этом очень пожалеете.

Ага, не перекрой по незнанию мы этот канал, он не стал бы пытаться нас убить, а отпустил с подарками. А вообще очень удачно получилось. Похоже, вся свита осталась там, откуда демон черпал энергию, но при этом пещера считается активированной. То есть у нас появился реальный шанс на победу, несмотря на разницу в уровнях. Нужно только прибить рогатого за оставшееся время.

Демон поднялся с трона и театрально расправил крылья. Позёр! И дурак. Ведь именно они у подобных существ наиболее уязвимы. Лилия не упустила случая и вогнала стрелу в сустав. Очень удачно! Теперь одно крыло до конца не складывалось. Ущерба почти никакого, а неудобства заметные. Однако врага это ничуть не смутило. Он выхватил не пойми откуда (не трезубец, я не угадал) огромный меч и бросился в бой...

– Сила есть, ума не надо, – проворчал я, поднимаясь.

Здорово меня приложило. Ага, об стену. Мой игрушечный щит смело, словно его и не было. Зато доспехи оказались выше всяких похвал. Поглотили почти весь нанесённый демонический магический удар. Да и от физического прилично защитили. Мне всего восемнадцать процентов жизни снесло, да и то в основном от броска о стену пещеры.

Босс явно привык сидеть на канале из инферно и не экономить. Теперь действует на выработанных рефлексх. Правда, окажись в нашем отряде всего один «танк», хватило бы с лихвой. Максимальный удар по самому защищённому, потом спокойно дави остальных. Хороший план, только не предполагает двух нападающих, которых нельзя вывести из строя одним ударом. Паладина сменил рыцарь.

Правда, Клиф тоже продержался совсем недолго. Зато к тому моменту успел подойти я. Так и менялись, постепенно снимая с демона жизнь, процент за процентом. Запасы магии он разбазаривал сам и вскоре начал бить куда слабее. Только и у нас самих полосы жизни ползли в красную зону куда быстрее, чем у противника. Шанс на победу всё ещё оставался, а чистый проход локации без единой смерти в отряде нам уже не светил.

Я благоразумно решил, что мои маломощные заклинания даже сильно израненному демону ничего не сделают. Ну, допустим, заморожу ему перепонку на крыле, а потом сразу разобью как стекло (ещё большой вопрос, получится ли, даже если в принципе возможно), толку всё равно не будет. В пещере в любом случае особо не летаешь. От обломившейся стрелы, торчащей из сустава и не дающей до конца сложить крыло, пользы куда больше. Поэтому всю свою манну потратил на исцеление, конвертировав в жизнь. Немного получилось, но хоть что-то.

Казавшиеся неисчерпаемыми запасы дешёвых свитков, которые прихватила с собой группа, тоже подошли к концу. Гудвин не мог колдовать, истратив всё до капли. То есть не мог восстанавливаться не только демон, но и мы. Исход всего сражения решался последним обменом простыми грубыми ударами. Когда жизнь глубоко в красной зоне, на силу, ловкость и выносливость начинают давить такие дебафы, что о мастерстве можно забыть.

Общий баланс вроде был в нашу пользу, поэтому весь вопрос заключался в том, кто доживёт до победы, а кто отправится в точку возрождения. Жаль, не получится пройти чисто без потерь, но победа практически гарантирована.

Вдруг откуда-то из-за спины прилетело три мощных магических удара. К счастью, не по нам. Всё досталось израненному демону. Оглянулся – кто это там? В пещеру никем не замеченные вошли маг Лаврон Тихий и его ученики. Босс уровня всё ещё был жив. Странно, но продолжать гости явно не собирались. Оставили честь лишить врага последнего процента жизни кому-нибудь из нас.

Посмотрел на спутников. Те хоть и выглядели чуть лучше демона с одним процентом жизни, но явно не хотели двигаться без крайней необходимости. Я со своими восемью процентами тут вообще самый здоровый. Пожал плечами, замахнулся и... В последний момент кое-что вспомнил, сменил меч и только тогда нанёс удар.

И тут на нас хлынул самый настоящий поток плюшек. Мы прошли всю локацию. Первыми! Причём такую, проход которой вообще не был предусмотрен. Сразу дали по три уровня каждому. И пять тысяч очков характеристик в придачу, отчего Клиф вырос ещё на уровень, мы же пока свои из копилки не вытащили, куда всё шло автоматом. И целый сундук уникальных внеуровневых предметов и оружия. Увы, с правом выбрать только по одной вещи каждому с привязкой к владельцу.

– Моё! – воскликнула Лиля, хватая какую-то блестящую чешую.

– Что это? – спросил у неё.

– Кольчуга метаморфа. Меняет форму вместе с изменениями владельца. И цвет тоже.

Тут и характеристики очень даже ничего, но первая возможность самая главная.

– Тогда я возьму это, – произнёс Торин, вытаскивая из сундука кувалду.

– Молот Тора, – пошутил Клиф.

– Ага. Только не Тора, а Торуна. Бога войны и кузнечного дела. Даже не буду говорить, какие у него характеристики.

– Да мы сейчас сами посмотрим.

– Ну и?

– Не видно, – признался рыцарь.

– Это потому что предмет уже ко мне привязан, – сообщил гном. – Никто не рассмотрит.

– Мне, пожалуй, хватит этого жезла, – скромно сказал Гудвин, вытаскивая явно магический предмет и никак не комментируя своё приобретение.

Клиф некоторое время разрывался между мечом и комплектом из шлема, кирасы и наплечников. Победил комплект как дающий больше бонусов. Остался я один. Глянув на содержимое большого сундука, понял, что, несмотря на изобилие, на самом деле для меня там есть всего один предмет. Щит. Большой, треугольный, чёрный, с литым единорогом вместо герба. Я уже решил, что возьму именно его, но для начала всё же глянул в характеристики:

Название – Щит тёмного бога.

Класс – уникальный.

Характеристики:

+ 10 к силе.

+ 10 к интеллекту.

+ 10 к ловкости.

+ 10 к выносливости.

+ 10 защита от физического урона.

+ 10 защита от магического урона.

– 20 % к весу при ношении.

– 50 % к весу во время боя.

Вероятность получения критического удара минус 10 %.

Дополнительные характеристики:

Маскировка – истинный класс предмета виден только обладателям «божественного зрения».

Сохранность – после смерти предмет возрождается вместе с владельцем.

Скрытые характеристики – временно недоступны.

Ограничения:

Только для паладинов тёмных богов и Тёмных властелинов.

Возможность передачи другому игроку только с разрешения одного из тёмных богов.

Как будто для меня тут положен. Идеально подходит в комплект к доспехам. Только странно, там везде плюс сто, а тут всего плюс десять. Несправедливо для предмета с уникальным классом. Но всё равно беру его.

Стоило мне принять решение, как выскочило системное сообщение:

Внимание! Предмет «Щит тёмного бога» привязан к вам как к владельцу.

Внимание! Идёт синхронизация предметов. «Щит тёмного бога» и «Доспехи тёмного бога» составляют один комплект.

Внимание, при использовании предмета «Щит тёмного бога» с предметом «Доспехи тёмного бога» первый получил пятикратное увеличение характеристик: сила; интеллект; ловкость; выносливость; защита от физического урона; защита от магического урона.

Внимание! Обнаружено несоответствие. Предмет «Доспехи тёмного бога» используется игроком недостаточно высокого уровня. В связи с ограничением по уровню предмет «Щит тёмного бога» не может получить пятикратного увеличения характеристик до снятия ограничения.

Да, щит явно для меня. И как лучшее тому доказательство – дефект. Не дефект, конечно, но пока не смогу пользоваться доспехами в полной мере, не смогу и им. Но ничего, я не гордый, мне пока и по десяточке прироста ко всем характеристикам хватит.

Как только все мы выбрали по призовому предмету, сундук исчез. Жалко, там столько ещё ценного оставалось. Но не беда, по залу было разбросано много всякого добра, кото-

рое стоило собрать в одну кучу. Но самым главным трофеем оказалась лежащая в сторонке «таблетка». Хотя мы рано обрадовались. Самым ценным и самым недостижимым.

Таблеткой назывался портал в виде гранитной плиты в полметра толщиной и десять в диаметре. С характерным желобком посередине, из-за которого каменный диск и получил своё медицинское название. Вот по этому желобку его и нужно переломить, после чего разместить половинки в выбранных местах. Зашёл на одну, шагнул к краю разлома – и ты уже на другой. Только вытащить эту плиту из пещеры не было никакой возможности. Издевательство в чистом виде. Иначе не назовёшь.

Однако горькую «таблетку» подсластили другими трофеями. Нетронутые уголья, в которых до нас ещё никто не бывал. Только утащить всё это совершенно нереально, а кидать на мгновенный аукцион за десять процентов стоимости – преступление. Многое вообще по хорошему следовало не продавать, а себе оставить. Мой пространственный карман всё это вместит и не подавится, но светить нельзя никак. И тогда мне в голову пришла одна идея.

– Складываем всё в мой мешок странника, – предложил я.

– Те же яйца, только вид в профиль, – объявил гном. – Вес-то у мешка останется как был. Мы все вместе его если и сдвинем с места, то всё равно далеко не утащим.

Тут он был абсолютно прав, если бы не одно «но». И называлось оно «Камень возвращения». Правда, этот артефакт тоже ни в коем случае нельзя было светить. Однако тут как раз не было никаких проблем. Он прекрасно маскировался теми самыми свитками, которые ввели в игру вместо камней. Администрация на них теперь неплохо зарабатывала. В принципе вещь тоже удобная, только одноразовая. Сломал одну печать на свитке в выбранном месте, потом в течение суток ломай вторую, и где бы ты ни был, окажешься в отмеченной точке. Не использовал за назначенное время? Твои проблемы, свиток пропадает.

– У меня есть «двойка», – соврал я.

– Да? Мы тоже хотели взять, но они слишком дорогие и перемещают только одного человека.

– На самом деле я не собирался, просто сегодня утром одну печать случайно сломал. Хорошо, что в тот момент у себя в гостиничном номере находился. Теперь, если не использую, всё равно пропадёт. Будем считать его моим вкладом в общее дело. Ведь вашими свитками для восстановления жизни пользовался.

С такой постановкой вопроса все сразу согласились. Возникло только одно сомнение, утянет ли свиток полный мешок, ведь у них серьёзные ограничения по массе. Однако это касается только того, что в руках, на сумку-инвентарь игрока никак не распространяется. У моего камня возвращения, кстати, такой же принцип. Поэтому вещи в мешок, тот в сумку, и плевать на перегруз. Подумаешь, сам с места не сойду? Главное – перемещусь в гостиницу.

У всех сразу возникла одна и та же мысль. А нельзя ли таким же способом и портал утащить? Оказалось, нет. На массу предметов у моего мешка никаких ограничений не было, а на размер – да. Огромная гранитная плита лезть туда категорически не желала. Ни целиком, ни половинками. Но попытаться в любом случае стоило.

Всё это время заказчик скромно стоял в сторонке и дожидался, когда мы удовлетворим свои хомячьи инстинкты и обратим внимание на него. Как только со всем разобрались, настало время закрыть последний квест. Однако нас неожиданно прервали:

– Ой! У меня уровень! – вдруг воскликнула Оксана. – И дерево выросло!!! Извини, Олег, я должна бежать.

– Куда?! На поляну? – успел выкрикнуть я, пока привидение не исчезло.

– Нет, на клумбу, – ответила она, уже растворяясь.

На меня с недоумением смотрело четыре пары глаз.

– Так она не?.. – Догадался Клиф.

– Нет, не пет, а такой же игрок, как и я сам, – честно ответил ему.

– Тогда почему?

– Качала умение «притвориться питомцем». В конце концов, какие могут быть претензии? Посильную помощь оказывала, на долю в добыче не претендует, чего ещё нужно? Мы ведь изначально не планировали, что пойдём куда-то вместе одной группой. Вы не стали со мной делиться всеми вашими секретами, как и мы с вами. И вообще, давайте, наконец, закроем квест.

Что возразить по первому вопросу, они так сразу и не нашли, а по второму и не собирались. Я передал найденный скипетр терпеливо ждущему магу.

Внимание! Вы выполнили групповое задание.

И всё, никаких неожиданностей и бонусов. Только то, что обещано. Деньги и опыт капнули в групповые копилки. Потом поделим, когда будем подводить окончательный итог. Награда, кстати, причиталась не только нам. Ученики демонолога получили по уровню, а он сам подрос на три.

– Остальное брать будете? – спросил Лаврон.

– Что остальное? – не понял я.

– Демон в подарок. Могу дать в качестве питомца. Но только одного.

– А посмотреть можно? – заинтересовался Клиф.

– Можно, – кивнул маг. – Только предупреждаю сразу, если вызову, назад вернуть уже не сможете, кому-то придётся оставить себе. И пока не прокачаете минимум до двадцать первого уровня, отказаться или поменять будет нельзя.

– Какой хоть демон? – с сомнением спросил Клиф. – Не хотелось бы получить кота в мешке. Особенно на таких строгих условиях.

Он-то зачем так расспрашивает? Или собрался своего кота поменять на что-то более грозное?

– Ничего экзотического, – рассказывал тем временем маг. – Обыкновенная суккуба. Показать?

– Давай! – вырвалось у рыцаря.

Мужская часть группы одобрительно закивала.

Суккуба действительно была самой обыкновенной. Изящные рожки, крылышки, хвостик и даже копытца её совсем не портили. Цвет кожи тоже был приятно красноватого оттенка. А не ярко-алый, как чаще всего бывает на картинках. Жилеточка и юбочка из чёрной кожи были, пожалуй, великоваты, но в данном случае смотрелись вполне к месту. Потому что маг подsunул нам не демона, а демонёнка. Девочку лет десяти, максимум одиннадцати.

– Это что?! – возмутился Клиф.

– Суккуба, – спокойно ответил Лаврон. – А чего вы, собственно, ждали на первом уровне? Она и так сейчас выглядит старше своего возраста. Ведь ей всего год. До одиннадцатого уровня меняться не будет, дальше начнёт расти. Драться с посильными противниками может хоть сейчас, а свои специфические функции начнёт выполнять только при достижении совершеннолетия. Вот когда исполнится двадцать первый уровень, сможешь хоть в постель тащить, хоть прогонять.

– Вообще-то у меня уже есть пет! – заявил Клиф, делая шаг назад.

При этом он призвал своего кота и выставил между собой и суккубой. Чтобы никто не сомневался, наверное. Кстати, его питомец уже прилично подрос и достиг девятого уровня. Когда только успел? Скорее всего, рыцарь перебрасывал часть своего опыта пету. Или нет, просто и десять процентов бонуса тоже способны дать немало, как раз до девятого уровня много и не надо.

Торин с Гудвином тоже открестились. Оказывается, они давно уже решили брать питомцами пауков из добытых коконов. Как это сделала Лиля. Девушка смотрела на них с нескрываемой усмешкой. У неё пет уже был. И вообще сами виноваты, хотели поглазеть на суккубу, вот теперь и выкручивайтесь.

При этом все четверо посматривали на меня. Раз кто-то должен взять демона в подарок, то почему бы это не сделать любителю странных петов вроде привидения? И потом к тёмному щиту как раз подойдёт. Я прикинул кое-что в уме и согласился.

Внимание! У вас появился питомец!

Имя – (не выбрано).

Раса – демон (суккуба).

Уровень – 1.

Не успело потухнуть это сообщение, как появилось следующее:

Внимание! Вы выполнили скрытое задание.

Помощь друзьям в щекотливой ситуации.

Награда – 200 очков опыта, 5 очков репутации.

О как! Эгоисты, помогайте людям – это выгодно!

Больше задерживаться не было причин. Договорились, что через пару часов встречаемся в трактире «У Пьяного Менестреля», где разделим трофеи, деньги и всё ещё сброшенные в групповую копилку очки характеристик. Поскольку им предстояла достаточно дальняя дорога, отправились первыми. Я уже собрался засовывать мешок к себе в сумку и активировать камень возвращения, но не успел.

– Подожди, – остановил меня новый хозяин пещеры. – С вами было ещё привидение, но оно не состояло в команде, поэтому ничего не получило. Нехорошо вышло.

– Согласен, плохо, – кивнул я. – Но так уж получилось. Собираюсь поделиться с девушкой частью своих трофеев.

– Тогда передай ей это от меня.

Лаврон протянул тоненькую, словно паутинка, цепочку.

– Хорошо, передам, – согласился я. – Ты уверен, что она сможет это носить?

– Не сомневайся, сможет. Специально для привидений.

Я взял цепочку. Та не весила вообще ничего. Хотел рассмотреть характеристики, но маг меня остановил:

– На самом деле я попросил тебя задержаться совсем по другой причине.

Внимание! Вам доступен новый квест. «Зомби в подарок».

Странное задание. Ни тебе подробностей, что нужно сделать, ни размера награды, ни какой другой информации. «Демон в подарок» кончился тем, что у меня появился питомец – малолетняя суккуба. Зомби в таком качестве мне совсем не нужен. Посмотрел на мага в надежде, что тот объяснит.

– Я видел, каким мечом ты убил бывшего хозяина этого места. У клинка есть одно интересное свойство: он может поднимать сражённых им.

– Может, – согласился я. – Только зачем мне демон-зомби?

– Очень хорошо, что он тебе не нужен, – обрадовался маг. – Значит, будет не жалко подарить мне.

– Разве так можно? – усомнился я.

– Можно, – заверил Лаврон. – Вернее, не совсем можно и далеко не всегда, а только при определённых обстоятельствах. Скажу сразу, настолько редких, что их стечение считается невозможным, но я могу их частично создать, а частично обойти.

А вот тут я не сомневался. Если он сумел прокрасться в чужую пещеру и ударить в самый подходящий момент, то и тут справится. Мне оставалось кивнуть и попробовать исполнить квест. Хорошо, что у клинка лича не предусматривалось никаких ограничений по уровню поднимаемых зомби. Видимо, считается, что если сумел завалить, то и повелевать имеешь право.

Вытащил меч и подошёл к трупам демона. И что дальше? Возможно, нужно ткнуть клинком в мёртвое тело? А может, лучше сначала поискать инструкцию в меню меча? Думаю, так будет наиболее правильно. Быстро выбрал и активировал поднятие поверженного врага. Сразу выскочило:

Выберите объект.

Указал мечом на тело демона. Ничего. Тогда уколол самым концом. Сразу появилось следующее:

Вы действительно хотите поднять в качестве зомби демона двадцать седьмого уровня, Сургора? Да/Нет

Нажал на «Нет». Спешить пока не обязательно. Сначала зашёл в собственные настройки и сменил основной класс с тёмного паладина на лича. Сейчас наверняка пойдёт очень специфический опыт, который целиком можно усвоить, только имея нужный класс. Так зачем отказываться от прокачки, если есть такая возможность? Второй такой случай вообще может никогда не представиться. У меня и так несколько классов, и все отстают в развитии.

Повторил всю процедуру ещё раз и нажал «Да». Демон зашевелился, поднялся и произнёс:

– Слушаюсь, повелитель.

– Слушаешься? Это хорошо, – обрадовался удачному эксперименту я. – Приказываю поступить в распоряжение к присутствующему магу Лаврону Тихому и выполнять все его распоряжения, как мои.

– Не могу, повелитель, – ответил зомби.

Не вышло. Посмотрел на заказчика и развёл руками, мол, ты сам всё видел. Однако тот ничуть не разочаровался, а протянул мне металлический ошейник, больше похожий на ржавый обруч от бочки.

– Пусть наденет это, потом попробуй ещё раз.

Выполнил его совет. Со второй попытки всё получилось. Маг получил своего демона-зомби, а я кучу системных сообщений, главное из которых гласило, что я совершил невероятный поступок. Невероятный – это хорошо. Ещё лучше результат. То есть две тысячи очков опыта, от которых вырос до четырнадцатого уровня, а также классовый уровень лича догнал мой реальный и тоже стал четырнадцатым. Остальным классам тоже что-то перепало. Но это мы посмотрим потом.

А кроме того, была награда Лаврона Тихого за выполненный квест. Ещё один уровень плюс сверх того тысяча очков опыта (счётчик уровней перешёл ещё раз, теперь я стал шестнадцатым). Репутация с конкретно этим НПСом и всеми его учениками выросла, отчего увеличилась общая характеристика на пять очков. И подарок от мага. Я посмотрел на него в ожидании.

– Хочешь ещё одну суккубу? – подмигнул он. – Иль целых две. Блондинку и брюнетку. Будет полный комплект к твоей рыженькой.

– Предложение, конечно, заманчивое, но не надо, – ответил я.

– Жаль. Тогда бери вот это.

«Это» было каким-то круглым чёрным камнем в оправе из воронёной стали. Размером примерно с противовес на рукояти меча, хотя вроде бы им и являлся.

– Что это? – всё же спросил я.

– Чёрный янтарь. Вернее, артефакт из чёрного янтаря «Собиратель душ».

– Полагаю, он собирает души, – сделал гениальное заключение я. – Но, как и вообще, зачем он мне?

– Поставь на свой меч – и души половины убитых им врагов окажутся в янтаре. Сможешь их поднять не прямо на месте, а когда тебе понадобится самому.

– Хорошая штука, – признался я. – И сколько душ в него помещается?

– Зависит только от твоего уровня, – пояснил Лаврон. – Потом сам посмотришь. Там есть какие-то ограничения, но точно не знаю. Разберёшься.

С этим квестом тоже покончили. Можно было уходить. Но у меня осталось ещё одно незаконченное дело. Телепорт «таблетка». При посторонних светить свой пространственный карман нельзя ни в коем случае. А при НПСах? Скрилла, например, уже видела. Искины, отвечающие за механику игры, тоже должны знать, иначе я не смог бы ничего туда прятать. Значит, и этому можно показать, тем более что моя репутация с ним положительная. Или даже не показывать, а просто воспользоваться при нём, и пусть гадают, как это у меня получилось.

– Кстати, чуть не забыл, последний трофей, – вдруг «вспомнил» я.

– Какой?

– Вон тот.

– Ну ты и наглец, – усмехнулся маг. – Хотя, признаю, право у тебя такое есть. Если сумеешь вынести, забирай. Мало того, мне самому эта глыба тут и даром не нужна. Пользоваться всё равно не могу, а места занимает много. Поэтому, если была бы хоть какая-то возможность унести, помог бы. Но, увы, такое вообще не предусмотрено.

Я попробовал засунуть плиту в пространственный карман. Задача на первый взгляд невыполнимая по отношению к предмету, который не можешь не то чтобы поднять, а просто сдвинуть. Но... Получилось!

– Не предусмотрено, говоришь? Тогда счастливо оставаться.

Маг не нашёл что ответить. Даже попрощаться забыл. Я прихватил мешок путника и активировал камень возвращения.

Интерлюдия 1

Лаврон Тихий. Маг-демонолог. НПС

Я мог бы не выполнять взятых на себя обязательств. Безымянного больше нет, и никто не напомним о данном слове. Однако он когда-то мне очень помог. Да что там, буквально создал меня, превратив послушную системе куклу в свободную личность. Даже богам такое почти не под силу, ведь они тоже часть целого. Но Безымянный был самым могущественным, не всегда подчиняющимся общим законам. За что его и уничтожили.

Но я не собирался нарушать слово, данное больше не существующему богу. И когда увидел бывшего его паладина, сделал всё, как и договаривались. Единственное, что было на самом деле жаль отдавать, – это «собиратель душ». Редчайший артефакт, который пригодился бы и мне самому. Но ничего не поделаешь, Безымянный предусмотрел всё, в том числе и это. Пока камень не попадёт к настоящему владельцу, я не стану настоящим хозяином подземелья.

Правда, была маленькая лазейка, которой я попытался воспользоваться, если сам паладин согласится взять вместо него что-то другое. Непременно более ценное. Суккуба, например. Достигшая высоких уровней становится очень серьёзным противником или помощником. А если у тебя их три? Но Странник отказался. И правильно сделал, между прочим. Порой и с одной не так-то просто справиться. Разумный питомец сильно отличается от обычного, а обладающий характером суккубы в особенности.

Ну да ладно, как-нибудь обойдусь без того артефакта. Зато теперь могу не только захватить все уровни, но и не пускать нежеланных гостей. Или, пожалуй, стоит пару первых оставить, чтобы лишних вопросов не возникало. Всё равно дальше третьего редко кто доходит.

Глава 25

Оказавшись у себя в номере, я первым делом занялся ревизией. Нет, не принесённых из рейда вещей. Это потом, когда придут остальные члены группы. Тогда вместе и посмотрим. Предстояло проверить себя любимого. А то слишком уж много системных сообщений проигнорировал.

Начнём с самого простого. У меня сейчас шестнадцатый уровень. Основным классом идёт лич тоже шестнадцатого. Как ни странно, у тёмного паладина был двенадцатый уровень. Хотя как раз тут ничего странного, скачок с десятого до тринадцатого дал столько очков характеристик, что хватило поднять паладина. Остальные тоже выросли. Воин десятого, Тёмный властелин и жрец девятого, маг восьмого и только некромант седьмого. С этим всё ясно. Разрыв до девятки нагоняется скачкообразно, а чем дальше, тем медленнее.

Что там ещё? Так, бой с демоном дал мне ещё ступень мастера мага. Мелочь, а приятно. А это что? Надо же, моя суккуба уже девятого уровня. И когда только успела? Я же её ни разу не вызывал. Хотя догадки имеются.

Порылся в настройках и понял, в чём дело. Вернее, убедился в том, что и так знал. Пету по умолчанию идёт плюс десять процентов от добытого мною опыта. Причём моё остаётся у меня, это именно плюс. Несомненно, от тех трёх уровней досталось, которые я поднял, уже имея питомца. Подсчитать совсем нетрудно. На четырнадцатый, пятнадцатый и шестнадцатый уровни необходимо четыре с половиной тысячи опыта. Это четыреста пятьдесят бонуса пету. А для того, чтобы подняться с первого по девятый, нужно всего четыреста сорок. Дальше будет сложнее.

Вообще с ней надо что-то делать. Хотя бы имя дать. Вызвал и посмотрел. Внешне ничем не изменилась. Всё та же девочка с чуть красноватой кожей и ярко-рыжими волосами.

– Здравствуй, Рыжик, как тебя зовут? – обратился я к ней.

– Не знаю, хозяин, – ответила та.

– Хочешь быть Рыжиком?

– Да, хозяин.

Вроде бы так же, как и раньше, но, по-моему, в голосе промелькнуло что-то положительное. Ей явно нравится иметь имя.

– И не называй меня больше хозяином.

– Хорошо, дядя Странник.

Надо же, я уже дядя. Хорошо, хоть не папа. Кстати, над суккубой появилось её новое имя. А я ведь его не вводил. Или разумные петы могут это делать сами с одобрения хозяина? Что там у нас ещё?

Имя – Рыжик (НПС).

Раса – демон (суккуба).

Класс – питомец (условно разумный).

Уровень – 9.

Опыт – 10 (1000).

Жизнь – 9.

Сила – 9.

Ловкость – 9.

Манна – 9.

Интересно получается. Параметров немного, и, похоже, при получении следующего уровня к каждому автоматом прибавляется единица. Можно ли это перенастроить? Скорее всего, но пока лучше не стоит туда лезть. Мне бы со своими разобраться.

А ведь я могу её серьёзно приподнять. В групповой копилке осталась моя доля очков опыта. Не помню, сколько конкретно, но больше трёх тысяч – это точно. Если поставить в настройках сто процентов питомцу, то он сразу меня нагонит. Мне же самому сейчас быстрый рост не с руки. Наоборот, лучше притормозить и подтянуть классы. Значит, скорее всего, так и сделаю.

Остался другой вопрос: брать вторым петом паука или продать кокон-яйцо? Или, например, Оксане подарить? Ей бы тоже питомец не помешал, только весь вопрос в том, как она его качать будет. Привидению с этим и так тяжело, а тут ещё либо дополнительный нахлебник, либо получающий десять процентов опыта от числа, близкого к нулю. И то и другое не подходит.

Так продать или оставить? Деньги кое-какие есть, а диверсант, способный прыгнуть с потолка, может пригодиться. Да хотя бы вон над входом в номер повешу, и пусть незваных гостей караулит. Тут их, конечно, не будет, но умение прокачает и, когда окажемся в менее безопасном месте, очень даже может пригодиться.

На всякий случай глянул в «вики» и сразу все сомнения отпали. «Такая королева нужна самому». Охрана места временного проживания – ерунда (хотя и не лишняя). Начиная с одиннадцатого уровня пет сможет плести верёвку, а с пятнадцатого сеть-паутину. Ту самую сеть, которую можно швырнуть во врага. То есть только за счёт торговли ими можно возместить все потери, которые возникнут от того, что не буду продавать кокон. Больше не стал думать, а активировал яйцо, получив второго питомца.

Имя – не выбрано.

Раса – паук-дроз.

Класс – питомец (условно разумный).

Уровень – 1.

Опыт – 0 (20).

Жизнь – 1.

Сила – 1.

Ловкость – 1.

Манна – 1.

Сразу настроил у себя, чтобы пятьдесят пять процентов опыта шло пауку и сорок пять суккубе. Когда уровняются, поменяю, сделав пятьдесят на пятьдесят. Самое забавное, выскочило сообщение, что теперь от всего засчитанного питомцам опыта бонус в десять процентов будет перепадать уже мне. Да, поспешил. Нужно было отдать Оксане. Тогда качался бы паук, а бонус получало привидение. Но уже поздно.

Немного порывшись в настройках, понял, что эта десятка – максимум. Жаль. А то у меня уже возникла идея взять сотню питомцев и качать. Это бы было круто. Сам добыл тысячу очков опыта, а на питомцев накапало десять тысяч. Почему бы и нет, если можно иметь только одного питомца? Таких, как я, могли не учесть и засчитывать автоматом каждому по бонусу. Но номер не прошёл. Жаль.

– Ты уже вернулся! – воскликнула появившаяся в номере Оксана. – Бежим, покажу своё дерево!

Вообще-то я мог прекрасно посмотреть и с балкона. Только для девушки это было очень важным событием, поэтому пошёл с ней.

– Правда, он красивый? – спросила Оксана.

– Да, конечно.

На самом деле дубок как дубок. Метр высотой с тремя ветками и двумя десятками листьев. Но для неё, просидевшей неизвестно сколько времени под высохшим деревом, несомненно, красиво и важно.

– Наверное, он пророс, когда ты получила свой первый уровень, – предположил я.

– Вообще– то наоборот, – прозвучало сбоку. – Сначала проросло дерево, потом добавился уровень. И я очень удивлён, что всего один, учитывая некоторые обстоятельства.

– Какие? – спросила Оксана у подошедшего Пьяного Менестреля.

– Ты действительно хочешь знать? Правда может тебе не понравиться, – предупредил тот.

– Хочу.

– Тогда пошли в главный зал.

– Возможно, вы обратили внимание вон на то деревце? – спросил хозяин, когда мы расположились за столом.

Он указал на небольшой дубок в кадке. Я действительно обратил внимание ещё в самый первый раз. И удивился, почему комнатное растение посадили в самом тёмном углу.

– Тогда подойдите и посмотрите поближе.

Мы так и сделали. В кадке не было земли, как и дна. Деревце росло прямо из доски пола.

– Интересуетесь, как? – усмехнулся хозяин. – Это Бухарь после очередной попойки не добрался до туалета. С тех пор как я только ни пытался этот сорняк извести, не выходит. Вот пустым бочонком и замаскировал, чтобы все думали, будто декоративное комнатное растение. И клумбу, кстати, после этого случая организовал. Раз уж гостю воспитание не позволяет пользоваться обычными удобствами, пускай во двор ходит.

– Так это, значит, он во время той попойки? – догадался я.

– Ага.

– И это дерево теперь нельзя уничтожить? – задала другой вопрос Оксана.

Способ, с помощью которого был выращен дубок, её ничуть не смутил.

– Скорее всего, – пожал плечами менестрель. – Можем попробовать.

– Не надо! – сразу воскликнула девушка.

– Не надо так не надо, – пожал плечами бывший админ.

Тут нас прервали. Во двор вошёл НПС, выполняющий роль бармена, и заявил, что ко мне гости. Как я правильно догадался, это были Клиф, Торин, Лиля и Гудвин. Пришли делить добычу и производить окончательный расчёт. Пригласил сразу к себе в номер, но те какое-то время сопротивлялись. Просто сомневались, что в такую каморку вообще поместимся все вместе. Пока не увидели апартаменты.

– Богато живёшь, однако! – воскликнул Клиф.

– На самом деле они не такие дорогие, как может показаться, – возразил я.

– Ну да, для кого-то и пентхаус в реале недорог.

– Но тут не реал.

– Однако на такие вещи цены вполне сопоставимы, – вставил Торин.

Я не стал спорить. Понял только, что Пьяный Менестрель зачем-то меня обманул, назвав заниженную цену. Дешевле не дороже, поэтому обижаться нет смысла.

Сначала поделили деньги. На банковском счету группы оказалось три тысячи семьсот двадцать золотых. Приличная сумма. По уверениям спутников, пройди мы обычное нубовское подземелье три раза подряд, столько точно не собрали бы. Оно и понятно, учитывая, что золотой приравнивается к евро. Каждому на счёт было перечислено по семьсот сорок четыре золотом.

Дальше пошли трофеи из моего мешка путника. Вещи вытаскивались по одной и складывались в общую кучу. Если кому-то что-то нравилось, он откладывал в сторону с расчётом выкупить или получить так, если у всех будут равнозначные предметы.

У меня получалось две кучки. В одной лежали вещи, которые могут пригодиться лично мне, во второй демонические предметы для суккубы. Я уже успел поинтересоваться, такие хоть и недорогие, но редкие. И то и другое из-за отсутствия спроса. Играть за демонов нельзя, в питомцах они тоже не встречаются. Во всяком случае ни в «вики», ни на форумах сразу такой информации не нашёл. Нужно будет позже поискать более тщательно. В любом случае необходимо сейчас брать всё, что есть, вне зависимости от уровня, иначе потом Рыжика просто нечем будет экипировать.

Из всех трофеев набралось: хлыст суккубы учебный (без ограничения уровня), хлыст суккубы боевой (с двадцать первого уровня), доспех-бикини для суккубы (с двадцать первого уровня) и трезубец-копье демона (с сорокового уровня).

– Тут такое дело, – неуверенно начал Клиф. – Странник нам очень помог. В том числе с ситуацией с суккубой, которая возникла по нашей, в смысле, по моей вине. Предлагаю отдать ему то, что подходит суккубе, и только потом делить трофеи.

Остальные посмотрели на небольшую кучку, решили, что не обеднеют, и согласились.

Внимание! Вы получаете умение – торговля.

Внимание! Вы сумели выторговать из группы игроков необходимый товар и получить его бесплатно. Ваша торговля поднимается до десятого уровня.

Надо же, а я и не планировал. Просто откладывал то, что придётся брать в любом случае. Что ж, так даже лучше. Естественно, отказываться не стал.

Дальше принялись оценивать и делить то, что осталось. Из всех трофеев лично себе я оставил чёрное копье со средними характеристиками для пятнадцатого уровня. Выбрал его вовсе не потому, что цвет подходил к щиту и доспехам. Просто возникла идея, что если могу мгновенно извлекать из пространственного кармана меч, то и с копьем этот номер пройдёт. Но дальность поражения будет раза в два выше. Больше ничего интересного не нашёл. К сожалению, на ноги там не было вообще ни одного предмета. Мне как раз такой брони не хватает. Придётся искать в другом месте.

С оценкой выбранных каждым из группы предметов согласился. Всё остальное было решено выложить на аукцион с переводом выручки на групповой кошелёк с автоматическим сбросом одной пятой каждому.

Ну и на сладкое поделили оставшиеся очки опыта, которые до сих пор дожидались в групповой копилке. Мне там причиталось ни много ни мало, а четыре тысячи восьмьсот. У Лили и Гудвина было столько же, а у Торина больше пяти. Клиф и так на данный момент имел семнадцатый уровень, гном сразу получил сразу шестнадцатый, и ему совсем немного осталось до следующего. Маг с метаморфом сразу его догнали, а я остался, как и был, тоже шестнадцатым, получив лишь свой десятипроцентный бонус.

– Не понял? – удивился Клиф. – Ты ведь должен был стать как минимум восемнадцатым, а то и девятнадцатым.

– Суккубу кормить тоже надо, – развёл руками я. – Переписал ей. Когда догонит, буду качаться сам. Сейчас мне вроде спешить некуда.

Пока говорил, посмотрел, как там вышло. Ага, понятно. Десять процентов разницы как раз хватило, чтобы второй питомец догнал первого на девятом уровне, а потом они оба поднялись до одиннадцатого.

Про то, что активировал ещё и паука, группе рассказывать не стал. На меня и так смотрели непонимающе. В представлении большинства именно пет должен помогать качаться

хозяину, а не наоборот. Что ж, их дело. Хотя по медленному росту я и сам понял, что дотяну до двадцать первого уровня, а там пусть сами.

На этом наш групповой рейд можно считать законченным. Обменялись контактами, но я сразу предупредил, что в ближайшее время повторять не планирую.

Однако у меня осталось такое ощущение, что это ещё не всё. Что-то я опять забыл. Точно! Подарок для Оксаны. Сразу позвал привидение и вручил невесомую цепочку, характеристики которой так и не удосужился посмотреть.

Девушке вещь сразу понравилась, и вовсе не в качестве украшения. Предмет давал плюс два к силе и плюс два к выносливости. Определённо полезное, но не главное качество. На цепочку можно было повесить в качестве медальона какую-нибудь очень лёгкую вещь. Причём и то и другое приобретало все свойства самого привидения, то есть бесплотность и невидимость.

У меня сразу возникла идея, даже две. Правда, одна из них была на данный момент неосуществима, а вторую стоило проверить.

– Попробуй повесить вот это, – протянул Оксане шарик паутины.

Ничего легче на данный момент у меня не было. Осталось выяснить, потянет ли цепочка такой груз и сможет ли потом сетью пользоваться само привидение.

Оксана взяла с моей ладони шарик. Сама! И повесила на цепочку. Оказалось, на первом уровне уже может на несколько секунд поднять очень лёгкий предмет. Например, пёрышко. Ещё пошевелить пламя свечи, занавески в комнате (если окно открыто) или что-то в этом роде. А благодаря плюс двум к силе и выносливости время и вес хоть и на самую малость, но увеличивались. Привидения, они ведь тоже не только пугать умеют. Но на то, чтобы бросить сеть, сил пока не хватило. Паутина раскрылась, но отлетела при этом всего на десять-пятнадцать сантиметров от руки.

– Дальше не выходит, – расстроилась девушка.

– Попробуй уронить сверху, – предложил я, когда она скатала обратно своё оружие.

Хорошо, хоть такое действие от хозяина не требовало усилий. Она попробовала. Сразу исчезла, появилась прямо надо мной и уронила. Я оказался в сети. Не стал дёргаться, чтобы не повредить ценный предмет, и подождал, пока Оксана сама меня не распутает.

– Вот и прекрасно. Теперь ты тоже вооружена. Тренируйся.

– На ком? – спросила девушка, демонстративно озираясь.

– На кошках не предлагаю, – пошутил я. Они, похоже, у Пьяного Менестреля не водятся. А если?

Я вызвал своих петов. Оба одиннадцатого уровня. По заверениям демонолога, именно с него суккуба начнёт расти. Очень хорошо. А паук? Тот остался просто чёрным пауком, хотя и увеличился в размерах. Была некоторая надежда, что именно с одиннадцатого уровня превратится в паучиху-дроу, как её «мама», но этого не произошло. Жаль, такая была бы полезнее в качестве боевой единицы. Но почему она тогда значится условно разумной, как и суккуба? Непонятно.

– Рыжик, смотри, что у меня для тебя есть, – продемонстрировал я отложенные вещи.

Девочка обрадовалась и сразу схватила учебный хлыст. Потом попробовала копьё-трезубец, но с сожалением отложила. Поднять могла, а пользоваться уже нет. И в любом случае оно было для мелкой слишком тяжёлым. На остальные предметы даже не посмотрела, так как те не годились ей по уровню. Однако и учебный хлыст был вполне себе оружием, только наносил слишком малый урон.

– Рыжик, у меня для тебя задание, – объявил я маленькой суккубе. – Пойдёшь с тётей Ксеринэ и будете вместе тренироваться. Она станет кидать паутину, а ты уворачиваться. Только не порвите.

– Хорошо, дядя Странник.

– Ты тоже иди, – послал я паука.

Ну а что от него будет хоть какой-то толк в таких тренировках, не надеялся, но вдруг. Глядя, как троица уходит, ещё раз пожалел, что активировал паука себе, а не отдал пета Оксане. Не имеет возможности быстро прокачать? Ну и что? Зато заменит ей руки. Точно было бы полезное приобретение. Или не очень? Тут не паук, а кто-то другой нужен. Желательно именно с руками. Надо будет потом посмотреть, что есть на форумах и в «вики» по этому вопросу.

Все ушли, а я наконец завалился спать. Сегодня был очень длинный день. Однако нормально выспаться мне никто не дал. Оказывается, девочки всю ночь тренировались (хорошо быть петом или привидением, сон не нужен) и теперь с самого утра горели желанием похвастать результатами.

Вообще-то с помощью тренировок и повторений одинаковых действий тоже можно качать персонажа. Просто охота на мобов и бои как с НПСами, так и с другими игроками дают куда больше опыта. Но при наличии свободного времени результаты тоже будут.

Например, Оксана сумела поднять аж три уровня и теперь была четвёртой. Что, кстати, давало ей возможность не только ронять, но и кидать паутину на пару метров (на самом деле левитировать, но результат тот же). Это она классовое умение – передвижение предметов до шестого уровня – прокачала.

Рыжик набрала аж шесть сотен очков опыта, причём большую часть получила не за тренировки, а за то, что научилась говорить. Не примитивно отвечать на вопросы, а полноценно разговаривать. И теперь могла довольно сносно изъясняться на уровне одиннадцатилетней девочки.

Вот оно как. Значит, если позволить ей находиться всё время рядом и общаться, может быстрее вырасти. Что самое странное, паук тоже получил полторы сотни опыта. Это при том, что никому толком не помогал, а в основном путался под ногами. Но Оксана объяснила, как такое получилось:

– На самом деле я училась кидать паутину час, потом час медитировала у деревца, пытаюсь его вырастить, а потом всё повторялось. А они в перерывах дрались между собой, выбивая до половины жизни.

– Даже так, – удивился я. – И кто придумал?

Привидение показало глазами на суккубу.

– Я, – призналась рыженькая.

– Молодец, – похвалил девочку. – Если хочешь, можете заниматься в свободное время. Только гостиницы не покидать и постояльцам не мешать. Будешь хорошо себя вести, куклу куплю.

– Лучше наконечник на хвост или кинжал, – возразила та.

– Ладно, будет тебе оружие, – пообещал я.

– Спасибо, дядя Странник.

Прежде чем спуститься в общий зал трактира, глянул на свои характеристики. Ведь если мои петы получили сколько-то опыта, то и мне должно перепасть десять процентов премии. Так и оказалось – добавилось семьдесят пять очков. Система работала исправно.

Глава 26

На этот раз в трактире было необычно многолюдно. И компания мне сразу не понравилась. Вернее, не так. Половина компании была очень даже ничего. Две симпатичные девушки со слегка заострёнными ушками. Я бы счёл их двойняшками, если бы не разный цвет волос. Присмотрелся внимательнее, чтобы прочитать их информацию. Светлая, в смысле блондинка:

Имя – Колючка (игрок).

Раса – эльф-полукровка.

Класс – наёмник.

Уровень – 47.

У тёмной, то есть брюнетки, значилось всё то же самое, кроме имени. Её звали Занозой. Ну точно двойняшки. Третьим был мужчина средних лет и самой заурядной внешности. Странно. Нет НПСов, таких как раз полно, но игроки обычно молодые и привлекательные вне зависимости от возраста в реале. Даже если попросить компьютер сгенерировать персонажа, по твоим личным параметрам всё равно получится лучше, чем есть на самом деле.

Имя – Квирелий Ирвий (игрок).

Раса – человек.

Класс – маг.

Уровень – 72.

Против него я тоже ничего не имел. Нравится человеку выглядеть не слишком молодым – его личное дело. А не понравилась мне компания из-за их четвёртого спутника. Тот самый напавший на меня на улице, а потом заплативший штраф паладин светлых богов по имени Сильвир 28.

Компания явно не случайно сюда зашла, а ждала меня. Не увидев Пьяного Менестреля на его обычном месте, выбрал столик подальше и заказал поесть. Можно было, конечно, сделать это и в номере, но убегать перед лицом красивых девушек не хотелось. Кроме того, имелась и более серьёзная причина. Они, скорее всего, знали меня раньше, а информация лишней не бывает. Однако и сам подходить с вопросами не собирался. Нетрудно было угадать, что они сюда не посмотреть на меня заглянули. Будет и продолжение. Так и оказалось. Первой подошла Заноза.

– Ты действительно ничего не помнишь? – с ходу спросила она.

– Не помню, – признался я. – И сегодня об этом впервые пожалел.

– Почему? – не поняв, спросила полуэльфийка.

– Видеть такую красавицу, точно знать, что между нами что-то было (не иначе большая и светлая любовь), и ничего не помнить. Любой бы на моём месте пожалел.

Светлая сестра фыркнула со своего места.

– О! – воскликнул я. – Целых две больших и светлых любви. Вы просто обязаны мне всё рассказать с подробным описанием поз. А ещё лучше показать записи и скрины. Ни за что не поверю, что вы их не делали, чтобы хвастаться друг дружке.

– Да, – произнесла с места Колючка. – Он совсем не изменился.

– Вот именно, – поддержала сестру Заноза, после чего опять повернулась ко мне: – Низкий уровень, другое имя, отсутствие класса, потерянная память.

– Сейчас есть, – возразил я. – Вроде с утра воином был.

– Сильвир утверждает, что при вашей прошлой встрече не было. И я ему верю, – отмахнулась девушка, после чего продолжила: – Но лицо то же, что было раньше, да и характер точно не улучшился. Мы кое что об этом слышали, правда, не думали встретить на самом деле. Если честно, лично я всё это вообще считала байками.

Она явно намекала на мою смерть. Значит, информация о том, что некоторые, умерев в реале, остаются в игре, всё-таки ходит в виде слухов.

– Если хочешь убедиться, что я настоящий, можешь потрогать, – предложил ей. – Или пошли ко мне в номер, там уже убедишься во всех подробностях.

– Всё такой же нахал, как и был раньше, – констатировала Заноза.

– Давай я его потрогаю ещё раз, – предложил паладин.

– Если у тебя есть ещё лишние десять золотых, то можешь, – сострил я в ответ.

Паладин встал, подошёл к моему столу и бросил на него горсть монет.

– Совсем недорого за такое удовольствие, – произнёс он, нехорошо улыбаясь.

Да, зря я это предложил. Кто их знает, эти правила, вдруг теперь меня можно бить и ни стражи, ни вышибалы не вмешаются? И судя по поведению оппонента, похоже на то. Сильвир замахнулся от всей души, думая, что от стены мне деваться некуда. А тут он не угадал. Я нырнул под стол, пропуская кулак над собой. Понятно, что надолго в таком оригинальном месте не спрячешься, поэтому сразу упёрся руками и головой в столешницу снизу, пытаясь перевернуть предмет мебели на противника. Получилось. Причём не просто отогнать, а даже повалить. Не ожидал он, что у игрока намного ниже уровнем такое выйдет.

Только трактирному столу глубоко плевать, десятка у тебя или полтинник. Убить, конечно, не убьёт и большого количества жизни не снесёт, но своей массой отшвырнёт достаточно далеко. Успел заметить такую особенность игровой физики. Если попытаюсь толкнуть игрока или НПСа значительно выше меня по уровню, то ничего не получится, несмотря на теоретически одинаковую массу. Тут вестовые категории измеряются не килограммами, а уровнями. То есть реалистичность принесена в жертву прокачанности. Но если высокоуровневый игрок опрокинет на себя предмет мебели соответствующей массы, то всё будет как в жизни (кроме травм, конечно). Если мебель толкнёт кто-то другой, произойдёт то же самое. Чем я и воспользовался. Однако на этом моё везение кончилось.

Нельзя взять и просто так победить Джеки Чана в комнате, полной мебели. Ну так вот, я не Джеки Чан. Даже не похож. А уворачиваться в замкнутом пространстве куда сложнее, чем на широкой улице. Пару раз по морде я получить успел. Паладин решил заняться избиванием меня, любимого, не спеша и со вкусом.

Когда он в очередной раз замахнулся, между нами возникло привидение. Для противника это стало большей неожиданностью, чем для меня. Быстро сориентировался, нырнул вбок и ударил паладина по морде. Попасть попал, только толку ноль. А вот от ответного удара опять полетел через половину зала.

Что интересно, уже после первого пропущенного удара вместо системного сообщения о потерянных процентах жизни всплыло совсем другое. Меня информировали, что включился режим «кабацкая драка». Все ощущения, как приятные, так и наоборот, остаются в полной силе, а ущерб от ударов снижается в десять раз. То есть бить меня так могут очень долго.

– Прекратить драку! – раздался голос Пьяного Менестреля.

Ну вот, наконец хозяин заведения появился. Только лучше бы он сам не лез со своим десятым уровнем, а вышибалу послал.

– Не вмешивайся, – возразил ему маг Квирелий. – Всё законно, мы заплатили.

– В моём трактире только я решаю, что законно, а что нет! – не терпящим возражений тоном заявил менестрель.

Но его голос ни на кого не произвёл должного впечатления.

– Слушай, нуб, не вмешивайся не в свои дела, – заявил маг, зажигая на ладони огненный шар. – Мы в своём праве. А если что сломает, возместим ущерб.

– Нуб, говоришь? – спокойно произнёс бывший администратор.

Я увидел табличку, вспыхнувшую у него над головой.

Имя – Пьяный Менестрель.

Раса – человек.

Класс – менестрель.

Уровень – 10. 11. 12... 98... 172... 974... 1529... 201815...

Счётчик крутился с бешеной скоростью, наращивая уровни. Да и в размерах бывший администратор вроде увеличился. Схватил, как котят, за шиворот паладина с магом и треснул их друг о друга. Это при том, что с места не сошёл, а стоял на приличном расстоянии от обоих. Руки тоже как резиновые не удлинялись. Просто вот они стоят в разных местах зала, а вот уже болтаются в руках гиганта. Затем хорошо потрянул и вышвырнул на улицу, предложив больше не появляться в его заведении.

Когда я вернулся взглядом обратно в зал, тут уже волшебным образом всё было прибрано и ничто не напоминало о минуту назад произошедшей драке. Кроме взглядов офигевших девушек. У меня откуда-то появилась абсолютная уверенность, что вижу редчайшее зрелище. Колючку и Занозу удивить и тем более вывести из себя просто невозможно, они сами кого хошь доведут до белого каленья. А Пьяный Менестрель тем временем сидел на своём обычном месте и наливал в кружку из кувшина. На этот раз там плескалось пиво.

– И что это было? – спросил я, подойдя.

– Помнишь, я тебе намекал на бога с правами администратора? – спросил он.

– Помню.

– Ну так вот, в пределах своего трактира я примерно им и являюсь.

– Так, значит, и я могу у себя на поляне? – пришла мне в голову очень приятная идея.

– Нет, не можешь. И никогда не сможешь. Администраторских прав тебе точно никто и никогда не даст.

– Не очень то и хотелось, – проворчал я. – Ты не против, если я поговорю с девушками?

– Иди, – кивнул он.

Колючка с Занозой сидели за своими столиками и делали вид, что к недавно произошедшему не имеют никакого отношения. Только поздно, удивлёнными и потрясёнными я их уже успел увидеть. Так что теперь могут не притворяться, тем более что не очень-то у них и получалось. Делают вид, что случайные посетительницы, и при этом всю вытягивают свои полуэльфийские ушки, пытаюсь услышать, о чём мы говорим.

Понятное любопытство. Встретить необычного персонажа и не попытаться выяснить, что он из себя представляет? Только зря они старались. Подслушать чужой разговор в трактире у Пьяного Менестреля без шансов, если того не хочет хозяин.

– Привет, красивые, – подсел я к ним.

– Здравствуй, – ответила Заноза.

Колючка только кивнула. Видимо, наш разговор перед дракой, по её мнению, можно считать состоявшимся приветствием.

– Так на чём мы остановились? – продолжил я. – Не помню, так как когда тебя бьют по голове, из этой самой головы иногда вылетают очень важные мысли. Не знаю, как у других, а у меня там неважных вообще не бывает. То ли вы хотели напомнить о сути наших прошлых разногласий, то ли собирались пройти ко мне в номер и самим вспомнить былые времена. Тоже, кстати, вариант, кровать в спальне огромная – втроем поместимся и ещё место останется.

– Нет, он совсем не изменился, – прокомментировала Заноза, обращаясь к сестре.

– Тебе хорошо говорить, – притворно вздохнул я. – Ты помнишь все прекрасные моменты, которые были между нами, а я даже боюсь подумать, чего лишился вместе с памятью.

– Вот бы и нам лишиться этой части воспоминаний, – ответила Колючка. – А вообще ничего особенного не было. Квест на границе потерянных земель, и ты его провалил. И если бы по делу, так из-за всяких глупых выходов.

– Всего-то? – удивился я.

– Да, – кивнула она. – Мы с сестрой на тебя почти не в обиде. Ты честно тогда все потери компенсировал и ещё добавил столько, сколько предполагалось выручить. Ирвий, в общем, тоже, хотя и зол на тебя остался. Зато Сильвир шёл не из-за денег и прощать не собирается.

– Это его проблемы, – пробормотал я.

– Теперь уже и твои, – усмехнулась блондинка.

– Или вечно в этом трактире собираешься прятаться? – спросила брюнетка.

– А он намерен вечно караулить под дверью? – улыбнулся я, представив картину.

– Сам знаешь, Сильвир упёртый, он может, – ответила Заноза.

– Не знаю, но охотно верю.

Направление разговора мне не очень нравилось. Нужно было его менять, чтобы получить побольше полезной информации о своей прошлой игровой жизни.

– А как два паладина, светлый и тёмный, в одной команде уживались? – спросил я.

И угадал!

– Плохо, – ответила Заноза. – Но по условиям квеста, вы оба должны были участвовать.

– А вообще во всём виноват не только ты, но и твой бог-покровитель, – продолжила Колючка. – Надо же было додуматься, Безымянного выбрать. Но теперь его сбросили в бездну. Лучше расскажи, кто это за соседним столиком сидит?

– Неужели не видно? Пьяный Менестрель. А если ещё что интересует, то у него и спрашивайте. Мало ли, вдруг какой квест выдаст?

Сказал просто так, к слову, но близняшки решили воспользоваться моим предложением. Девушек бывший админ прогонять не стал. Какое-то время с ними беседовал, после чего те удалились весьма довольные.

Ничего особо ценного я о себе так и не узнал. Скорее всего, действительно объединились для какого-то одного квеста. Например, как совсем недавно шли в общий рейд с Лилей, Клифом, Торином и Гудвином. Встреть я их после потери памяти, много бы они смогли обо мне рассказать? Подозреваю, что даже меньше.

Не надеялся же я в самом деле, что Заноза и Колючка окажутся моими бывшими любовницами? Если честно, то нет. Тогда с какой стати повёл разговор в такой манере? Причём девушки ничуть не удивились и не смутились, следовательно, я общался в своей обычной манере. А это значит, что, скорей всего, мы были знакомы лучше, чем просто случайно встретились, провалили квест и разбежались. Желательно не терять с ними контакта, вдруг что-то ещё узнаю?

Тут, кстати, ещё одна странность присутствует, а именно разброс в уровнях. По логике в группах должны быть игроки более-менее равные, у них же не так. Две полуэльфийки и паладин, ладно, разница не такая сильная, всего-то сорок семь и пятьдесят один. Но маг со своим семьдесят вторым уровнем уже однозначно выпадает. У меня самого на тот момент теоретически было больше ста, что ещё веселее.

С другой стороны, становится понятной реакция Сильвира. Тогда из-за разницы в уровнях он мне ничего не мог сделать, а тут вдруг получил возможность набить морду. А ведь все они за это время хоть чуть-чуть прокачались, следовательно, тогда эта разница была ещё

больше. Да, однозначно нужно будет с девушками пообщаться ещё раз, вдруг что вспомнят и расскажут. Они вроде взяли у Пьяного Менестреля какой-то квест и были очень довольны. Значит, обязательно вернутся.

Через пару часов появилось привидение и доложило о проделанной работе. Но сначала похвасталась своими достижениями. Скрытую слежку подняло на два уровня. Получило новое умение: отвлечение внимания в кабацкой драке. И три очка опыта. Медленно он у него растёт. Но тут ничего не поделаешь, хоть как-то драться Оксана пока не может, а на остальном не очень-то и разгонишься. Нет, если ты играешь за кузнеца, портного или другого ремесленника, тогда работа по профессии даст больше, но это не для привидений.

А вообще вначале подслушала разговор вышвырнутых из трактира Сильвира и Ирвия. Паладин обещал этого так не оставить и разобраться со мной ещё раз, а маг уговаривал не связываться. Мол, набил два раза морду, и хватит. Тем более с активно вмешивающимся богом в покровителях. В том, что Пьяный Менестрель именно бог, они ничуть не сомневались. Появившиеся позже двойняшки эту версию не только не опровергли, а, наоборот, всячески поддержали.

– Даже мелькнуло предположение, что это замаскировавшийся Безымянный, – усмехнулась Оксана. – Не был уничтожен, а вышел на пенсию и теперь маскируется под простого трактирщика.

– И кто это у них такой умный? – поднял бровь я.

– Паладин. Только его сразу идиотом обозвали, хотя и согласились, что шутка как раз в духе Безымянного, но всё равно это не он.

– Понятно. И что было потом?

– Дальше пошло обсуждение полученного квеста, и они тут же поругались, – сообщило привидение.

– Из-за чего? – не понял я.

– Из-за приза, – хихикнула Оксана.

– Ещё не получили, а уже поделить не могут?

– Ага. Наш менестрель очень хитрое задание дал. Маг с паладином пытались убедить девушек, что выполнить его невозможно в принципе, а если даже и получится, всё равно награду поделить не выйдет.

– Почему?

– Я сама не до конца поняла, – призналась Оксана. – Квест рассчитан на группу, а предметов в качестве награды всего два.

– Ну так продать и деньги поделить, – пожал плечами в ответ. – Обычная практика.

– В том-то и дело, что не выйдет. Заноза с Колючкой непременно хотят оставить предметы себе, а на то, чтобы расплатиться с остальными участниками, у них просто денег не хватит.

– Так дорого?

– Ага. Точной цены никто не озвучил, но сравнивали с квартирой в Москве. За каждый!

Однако Пьяный Менестрель начал квесты раздавать. Мне, например, ничего похожего не предлагал, а стоило увидеть красивых девушек, так сразу расщедрился. В любом случае мне стало интересно, что в игре может стоить таких денег. Не стал придумывать что-нибудь выдающееся, а просто подошел и спросил.

– После того задания на помощь привидению у меня не просто появилась возможность раздавать квесты, а включился их генератор, – начал рассказывать бывший администратор.

– И в чём разница? – не понял я. – Твоя собственная фантазия или программа...

– Если я сам придумаю квест, то и расплачиваться буду из собственного кармана, а генератор генерирует сразу и задание, и награду, – объяснил менестрель.

– Понятно.

– Только мне какой-то бракованный генератор достался, – продолжал он. – Либо примитивные задания за минимальную цену, типа посуду помыть или дров наколоть. Такие до третьего уровня, может, и согласятся делать, а на пятом уже откажутся, да и мне самому оно даром не нужно. Либо противоположная крайность. Эпические, почти невыполнимые квесты с невероятно щедрой наградой. Вернее, даже не так. Только выглядят почти невыполнимыми, а на деле именно такими и являются.

– Ясно. И что же ты своим колючим гостям подсунул, аж по цене московской квартиры?

– Про квартиру кто-то явно загнул, – не согласился менестрель. – Но вещи на самом деле не из дешёвых. Пара эльфийских луков.

– И всё? – не поверил я.

– Это смотря про какие луки говорить, – не согласился он. – Два считающихся утраченными артефакта. Под них в игре целая легенда написана.

Легенда в сокращённом варианте тут же и была мне рассказана. Так давно, что уже почти и неправда, существовало единое королевство эльфов. Юный эльфийский принц влюбился в простую человеческую женщину. Влюблённые тайно поженились в храме человеческой богини любви Любвиты, и родились у них после этого дочка-двойняшки.

Только не все были этому рады. Во дворце созрели сразу несколько заговоров и произошел переворот. В результате из всей королевской семьи выжил только принц и его девочки. Взойдя на престол, новый король приказал сделать два волшебных лука для своих дочерей. Лучшие мастера и маги эльфийского народа работали больше года и сотворили настоящий шедевр оружейного искусства.

Оружие обладало всеми свойствами эльфийских луков, но стрелять из него могли не только перворождённые, но и полукровки. Так как луки делались на девочек, то их уровень рос вместе с владельцами. Мало того что характеристики всегда были максимальными для своего уровня, так ещё увеличивались на пятьдесят процентов, если оружие использовалось вместе, причём обязательно двойняшками. Имелись ещё какие-то скрытые возможности, о которых нигде не сообщалось.

– Да, – согласился я, – за такие луки Заноза с Колючкой и убить могут, причём далеко не в виртуальном смысле. И что же ты у них попросил?

– Не столько я, сколько генератор квестов, – уточнил менестрель. – Добыть и принести осколок алтаря с искрой божественной силы.

– Всего-то? И насколько сложно такое сделать?

– Да запросто. Идёшь в ближайший храм, заранее просишь у бога прощения, откалываешь кусочек алтаря и приносишь мне.

– Тогда в чём подвох? – спросил я, понимая, что тут не всё так просто.

– Если у игрока уровень триста плюс, то ни в чём, – усмехнулся менестрель. – Бог даже почти не обидится. А если меньше, то вообще без шансов. Для справки, никого в «Эвриворлде» с таким уровнем нет и ещё очень не скоро появится.

– То есть квест без шансов на выполнение, – сделал вывод я.

– Почему же? Есть и другой способ, – возразил бывший администратор. – Можно найти развалины храма с уже разбитым алтарём и поискать осколок среди них. Но там свои трудности. Определить камень, в котором сохранилась искра божественной силы, может только бывший жрец или паладин именно этого бога, причём обязательно не отрёкшийся от своего покровителя и не сменивший его.

– И сколько таких в игре? – задал я вполне логичный вопрос.

– Правильно, – обрадовался менестрель, – очень мало. Теоретически восемнадцать жрецов и четырнадцать паладинов. На практике вообще ни одного, во всяком случае,

система, сгенерировавшая квест с таким грандиозным призом, думает, что ни одного, а на деле один всё-таки есть.

– Кто этот один, я начинаю догадываться, но хотелось бы услышать объяснение.

Оказалось, всё очень просто. В игре пока был только один реально уничтоженный бог (легенды не в счёт, так как алтари и храмы бутафорские, а игроков, посвящённых тем богами, нет и никогда не было). Жрецы, паладины и прочий обслуживающий персонал из НПСов просто исчезли в момент низвержения Безымянного. С игроками то же самое не сделаешь. Чтобы не было возмущения, всем им предоставили возможность поменять покровителя без ущерба для положения. Некоторые даже с повышением и прочими плюшками. Естественно, все согласились. По форумам даже ходили всякие недоумённые комментарии, мол, проиграл на самом деле или выиграл Безымянный, если после уничтожения бога в самом выгодном положении оказались именно его последователи.

Однако в игре присутствовало восемнадцать неудалённых аккаунтов жрецов Безымянного и четырнадцать таких же паладинов. Все они не появлялись онлайн уже давно, исчезнув ещё до эпической битвы. Куда делись, непонятно. Может, в армию ушли, может, повзрослели и в игры больше не играют, а возможно, в тюрьму сели или женились, что в иных случаях почти то же самое. Причин быть потерянными для человечества может быть много, от смерти до эмиграции в Америку. Поэтому генератор и выдал такой практически невыполнимый квест, который теоретически имеет целых два решения. Система не учла пятнадцатого паладина, который не отрекался от Безымянного и не выбирал другого покровителя.

– То есть мне теперь ждать острых сестричек с предложением присоединиться к квесту, – сделал вывод я.

– Жди. Только вряд ли это произойдёт сегодня, завтра или в ближайшее время.

– Почему?

– То, что я тебе сейчас рассказал, не является секретной информацией, но и на поверхности в свободном доступе не лежит. И чем больше проходит времени, тем глубже администрация прячет любые сведения о Безымянном, официально ничего не запрещая. Поэтому понадобится некоторый срок, пока сестрички сами всё откопают.

Глава 27

К Оксаниному дубу за новыми колышками мы всё же сходили на следующий день. На обратном пути решили заглянуть в ту самую пещеру. Вернее, решили мы ещё утром и соответственно подготовились. Почему именно туда, а не в какую-нибудь нубовскую, ответ был очевиден. Из-за разницы в уровнях нам трудно было нормально качаться в обычных местах. Или для меня mobs слишком слабые, от которых не получу никакого опыта, или для неё слишком сильные. Убить привидение не убьют, но и она от них ничего не получит. Пещера-ловушка – другое дело. Там несколько иные правила. Да и не собирались мы её всю проходить. Жабы, крысы – и назад.

Всё было как в прошлый раз. Да и суммарный наш уровень, учитывая обоих питомцев, не уступал прошлому проходу. Может, и глупо сравнивать пета с обычным игроком, в среднем разница чуть ли не двукратная, но недаром же мои суккуба и паук считаются условно разумными. В общем, справлялись. Во всяком случае, в первых двух пещерах проблем не возникло, а дальше соваться мы и не собирались. Хотя одна разница всё-таки обнаружилась. У второго босса, Щелкунчика, на этот раз отсутствовала помощница. Как принцесса-уборщица в прошлый раз сбежала, так с концами.

Заодно испытал в действии меч лича с новым набалдашником. Тот вполне работал. Поймал в чёрный янтарь семь душ: четыре жабьих и три крысиных. Вообще, мне такие и даром не нужны, но для тренировки сойдут. Если найдётся кандидатура получше, просто выпущу лишних. Как раз на ту кандидатуру и натравлю. Была надежда, что попадётся второй босс, то есть Щелкунчик, но не вышло. Не захотела его деревянная душа селиться в моём мече. И сабля второй раз не выпала. Не то чтобы мне она была нужна, просто отметил, что все самые вкусные плюшки мы собрали в прошлый раз, как первопроходцы. Ещё одна причина, чтобы не лезть дальше.

В результате маленького рейда привидение поднялось ещё на два уровня. Чуть больше сотни очков опыта, но для неё и это много. Суккуба и паук смогли прыгнуть на один, а я получил двести сорок очков премии. Вообще с опытом сегодня было куда лучше, чем с вещами, только система его распределяла как-то странно, не поровну, хотя мы и состояли в группе. Да, нелегко быть привидением, но Оксана всё равно радовалась каждой победе и ступени, которую удавалось преодолеть.

По возвращении в город я взялся за выполнение обещания, данного Рыжику. Маленькая суккуба вела себя хорошо и непрерывно качалась. Даже странно для демона. Перелистывая предложения на аукционе, я нашёл целых два наконечника на хвост. Бронзовый, дающий не намного больше, чем тренировочный хлыст. И стальной. Этот был намного лучше, но имел ограничение, по уровню подходил только с двадцать первого. Взял оба, будет что подарить не только сейчас, но и на совершеннолетие.

Амуниция на демонов оказалась не дорогой из-за отсутствия спроса, но при этом довольно редкой. Поэтому, если что попадётся, нужно брать сразу, иначе потом просто не будет. Подходящего кинжала, например, я так и не нашёл. В принципе суккубе годился и обыкновенный, так что выдал один из своих запасов.

Ещё прикупил пару сетей-паутинок. Отдавать деньги за то, что в перспективе сможет производить мой пет-паук, было откровенно жалко. Тем более такие деньги. Но делать нечего, для Оксаны это пока единственное доступное оружие, и если кто-то порвёт или порежет ту, что уже есть, она мгновенно станет бесполезным комком паутины.

Вообще проверил весь аукцион не только на предметы для суккуб, но и для привидений. Вторых тоже оказалось очень мало, но в отличие от первых они были неожиданно

дорогие. У меня сразу возникло подозрение, что за ними охотятся такие же умершие в реале игроки, как Оксана, сумевшие прокачаться до возможности использования хоть чего-то.

Например, предлагалась пригодная для ношения привидением сумка игрока на десять ячеек. Ограничение с двадцать первого уровня, и каждый из помещаемых туда предметов должен быть по силам владельцу. Но самым главным ограничением была цена в двадцать тысяч золотых. Интересно, кто за такой во всех отношениях призрачный предмет согласится расстаться с двадцаткой тысяч евро? Понятно кто. Та же Оксана, имея такую сумму, отдаст не задумываясь. Но пока у нас ни уровень, ни финансы не позволяют. Наличность вообще вся закончилась, но, к счастью, пришло больше тысячи за предметы, отправленные на аукцион. Нужно было сходить в банк и забрать.

Была ещё одна сумка только на три предмета, годная с десятого уровня и всего за десять тысяч. Тоже не по карману. В конце концов, я нашёл две вещи, на которые хватило денег. Обе стоили по тысяче золотых. Пояс для зелий, свитков и других мелких предметов с тремя ячейками можно носить с первого уровня. Ограничена только масса, привидение должно поднять само все три предмета хоть на секунду. И маленький отравленный дротик. Этот был для одиннадцатого уровня и с большой вероятностью потери. Да и денег на оба предмета не хватало по-любому. Выбрали пояс. В нём Оксана сможет держать три паутины, сильно увеличив боекомплект. А на её цепочку у меня имелись определённые планы.

Название – Наконечник бронзовый.

Класс – обычный.

Уровень – отсутствует.

Характеристики:

+ 2 к силе.

+ 2 к ловкости.

+ 2 физический урон.

Ограничение – только для хвоста.

Название – Пояс для зелий и свитков.

Класс – обычный.

Уровень – отсутствует.

Количество ячеек – 3.

Характеристики:

+ 1 к силе.

+ 1 к ловкости.

+ 1 к выносливости.

Ограничение – только для привидений и призраков.

Суммарная масса предметов должна быть посильной для привидения не менее чем на три секунды.

Подаркам девушки очень обрадовались. Суккуба тут же натёрла до блеска тусклую бронзу и повесила наконечник на хвост. Оксана заняла только две ячейки паутиной, а в третью положила щепку от своего дуба.

– Теперь могу ходить где угодно! – сообщила она, вернувшись через некоторое время. – Только мгновенно перемещаться получается при условии, что сам дуб или любая из его частей находятся на уже проверенном расстоянии. Дальше – никак.

– Но всё равно лучше, чем раньше? – спросил я, и так зная ответ.

– Конечно! – воскликнула она. – Теперь я свободна и могу передвигаться везде, где захочу. Правда, далеко от дуба всё равно чувствую себя неуютно. Но думаю, привыкну.

– Можно попробовать решить эту проблему другим способом, – предложил я. – Пошли проверим.

– Куда?

– Увидишь.

– А вы пока тренируйтесь, – велел я Рыжику и пауку.

Отправились мы к резчику по дереву. НПС сто двадцатого уровня занимался изготовлением на заказ амулетов и артефактов.

Уровень мастерства у него был соответствующим, как и цены. Но я узнавал на форуме, если не сможет он, то других искать бесполезно. Причём не этот конкретный, а вообще любой такого уровня. Нет, есть ещё и игроки, развивающие разные профессии. И им порой удаётся придумать и сделать такие вещи, которые игрой вроде бы не предусмотрены. Но пойдёшь найди такого. А потом ещё убеди заняться именно твоим заказом. Очень специфическим и никому, кроме привидений, не нужным.

Имя – Квириалий (НПС).

Раса – эльф.

Класс – ремесленник.

Уровень – 120.

Мастер Квириалий оказался эльфом. Оно и понятно, кому ещё резьбой по дереву заниматься? Не гному же? Хотя те и утверждают, что смогут ничуть не хуже, особенно если это рукоять для топора. Но сейчас не о них. Получив образец древесины, эльф сразу заинтересовался.

– Интересный материал, – начал он. – Дуб. Мёртв уже почти тысячу лет. И буквально пропитан силой богини удачи. Такое впечатление, что Скрилла пыталась оживить дерево, но у неё почему-то не получилось. По меньшей мере странно. И ещё, любой предмет из этого дуба будет полезен лишь ей, для остальных только деревяшка и не более.

При последних словах мастер указал на привидение.

– Да, это мой дуб, – согласилась Оксана. – И я...

– Постой, – прервал её Квириалий. – Чувствую, это не всё, но не могу понять, что я упустил? Такое впечатление, будто дерево и мертво и живо одновременно. Также есть следы ещё одного бога.

– Бухарь прорастил одну такую ветку, – подсказал я.

– Винодел? Зачем ему дуб? – удивился эльф. – А вообще да, он действительно может. Особенно он, со своими специфическими вкусами. Скорее всего, собирался желудями пиво приправлять.

Рассказывать мастеру, что он ошибается и как всё произошло, мы не стали.

– Так что вы хотели заказать? – наконец спросил он о главном.

Я посмотрел на Оксану. Та кивнула, давая мне вести переговоры.

– Амулет. Как можно легче. Чтобы подходил к этой цепочке. Ну и свойств побольше, какие только можно. И главное, чтобы давал возможность вернуться к дереву, частью которого он является.

– Ага, всего и много, – усмехнулся Эльф. – И особенно последнее. Ты хоть знаешь, как сложно изготовить артефакт-портал и сколько он стоит?

– Знаю, – соврал я. – Но нам и не нужен портал, просто усилить и так имеющиеся свойства.

– Поверь, это не просто, – покачал головой мастер.

– Верю. Но подозреваю, что в любом случае проще, чем создать полноценный портал.

– Разве что с такой точки зрения, – согласился тот. – Хорошо, я сделаю всё, что вы заказали. Цена двадцать тысяч золотых.

– Однако! – вырвалось у меня.

Таких денег у меня точно не было. Да что там таких, и в десять раз меньшей суммы не было. У Оксаны, понятно, деньги тоже не водились. Она была вовсе не из тех привидений, которые клады охраняют. Девушка разочарованно опустила голову.

– Но при определённых условиях цена может быть и меньше, – продолжил Квириалий. – Например, двести пятьдесят золотых.

– Каких условиях? – заинтересовался я.

Оксана молчала, как бы смотря сквозь окружающих. Да она квест получила и теперь читает задание!

– Сводите меня к обоим деревьям, – озвучил эльф.

– Я согласна! – сразу ответила Оксана.

Потом посмотрела на меня и спросила:

– Столько денег у нас есть?

– Есть.

Ответил, а сам непроизвольно отметил, что уже «у нас». Привидение отправилось выполнять свой первый квест, а я пошёл обратно в гостиницу. Финансы-то опять поют романсы. Чехол для картонных ножен и капюшон на мятый шлем я так и не заказал. И теперь придётся это дело отложить, потому что просто не на что. Надо думать, где заработать денег.

После встречи с эльфом – резчиком по дереву невольно возникает вопрос, а не приобрести ли самому какую-нибудь денежную профессию? А что? Сидишь себе дома, ничего не делаешь, только профессию качаешь, в уровнях растёшь и деньги гребёшь лопатой. Учитывая, какие цены у этого Квириалия, то именно так и будет.

А вы знаете, чем мечты отличаются от планов? Правильно! Если осуществилось, то это был план, а если нет, то однозначно мечта. Так администрация и даст игрокам зарабатывать то, что уже считает своим. Нас сюда играть и деньги тратить пригласили, а не наоборот. Нет, некоторые и на этом поприще добиваются успехов и постоянно придумывают что-то новое. Только они исключение, а никак не правило.

Вообще-то один вариант зарабатывания денег в планах у меня был. Только из клана МИФ чего-то не спешили обращаться за информацией. Хоть сам иди и предлагай. Но нельзя, вернее можно, но цена будет совсем другой. Успел случайно заработать репутацию опытного торговца информацией, необходимо её всячески поддерживать. Так что терпеливо ждём. Тем более что пока не голодаем и из дома никто не гонит. А хорошие вещи могут и потерпеть.

Вечером в номере появилось счастливое привидение. Сразу стало рассказывать мне о своих приключениях и хвастать новым амулетом. Мастер, оказывается, его уже сделал и отдал в долг. Мне придётся завтра зайти расплатиться. На цепочке у Оксаны висел самый обыкновенный жёлудь. Он был вырезан из дерева, но на вид не отличался от настоящего и к тому же пустотелый, позволяющий спрятать внутри, например, драгоценный камень-накопитель манны. Девушка позволила рассмотреть полные характеристики своего сокровища:

Название – Амулет в виде жёлудя.

Класс – уникальный.

Характеристики:

+ 10 жизни.

Полная привязка к хозяину.

Ограничения – только для привидений.

– А ещё нигде не указано, но он позволял вернуться к дереву с пятикратно большего расстояния или к любой его ветке с трёхкратного, я проверила, – сообщила Оксана.

Можно было не сомневаться, что НПС Квириалий нашёл перспективную клиентку. Девушка это подтвердила. Мастер отрезал от дуба ветку приличных размеров и пообещал из неё наделать кучу всего полезного. Хороший эльфийский лук, например. Пользоваться привидение сможет им не раньше чем с пятидесятого уровня, но и названную цену раньше вряд ли накопит. Теперь девушка всерьёз думала с одиннадцатого уровня взять классовое умение, поиск кладов.

Глава 28

Утром обнаружил мигающий значок личного сообщения. Ха! Совсем недавно вспоминал, и вот он сам нарисовался. Мне предлагал встречу на том же месте Игорь, разведчик сто первого уровня из клана МИФ. Вернее, ни имени, ни уровня, ни клана я как бы не знал, и письмо опять пришло от анонима, но это даже хорошо. Смогу показать свою осведомлённость и укрепить репутацию.

Письмо – это не только перспектива заработка. Значит, они всё-таки решились штурмовать замок Шакалов или как минимум обдумывают такую идею. А я дал понять, что обладаю важной информацией. Поскольку до обеда время было, я ещё раз поговорил с бывшим администратором на эту тему. Попросил вспомнить всё, что он знает о личных владениях, вроде наших с Оксаной полян и его трактира.

– Мой трактир – особый случай, и его мы обсуждать не будем, – сразу заявил он.

– Хорошо, – не стал спорить я. – Как насчёт остальных?

Тут он охотно ответил. Остальные были двух видов. Покупные и даруемые богами (имелся ещё и премиум-класс в подарок лучшим клиентам, но там очень отдельный разговор). И те и другие являлись большой редкостью. Нет, первые-то как раз администрация охотно бы продавала в любых количествах, только покупатели не выстраивались в очередь. Никто не захочет платить миллионы реальных европейских денег за виртуальную полянку, домик или ещё что-то сопоставимых размеров? Правильно. Сумасшедших мало, а деньги у таких водятся ещё реже.

– А если учесть, что такая покупка не даёт абсолютной неприступности и безнаказанности, то тем более, – усмехнулся он.

– А вот с этого места поподробнее, – сразу попросил я.

У моей заинтересованности было две причины. Во-первых, за информацию о том, как можно обойти или пробить защиту подобного места, можно получить большие деньги. Но самое главное, если кто-то сумеет вломиться ко мне, то хотелось бы знать, как от этого застраховаться. Тут же нарисовалась и третья проблема. Торговать сведениями, которые могут потом быть обращены в том числе и против тебя, глупо. Это ещё мягко сказано. Но иной раз приходится поступать заведомо глупо и ничего с этим не поделать. И в любом случае стоило всё узнать, пока есть такая возможность, а уже потом решать, что с этим делать.

– Тут та же проблема, что у абсолютного щита, способного остановить любой удар, и у абсолютного копья, способного пробить любой щит, – начал издали менестрель.

– Если включённый утюг засунуть в работающий холодильник, то кто из них победит? – блеснул эрудицией я.

– Примерно, – усмехнулся Пьяный Менестрель. – И потом, если не сохранить хотя бы видимость равноправия, многим не захочется играть. А пока у самостоятельно качающегося игрока есть все шансы одолеть вкладывающего деньги из реала.

– Теоретически, – вставил я.

– Даже очень теоретически, – согласился собеседник. – Зато у большой группы или сильного клана уже не теоретические, а вполне реальные.

– Хорошо, понял. И что нужно сделать, чтобы одолеть игрока, засевшего на личной территории?

– Штурмовать её по всем правилам в течение двадцати четырёх часов. После этого появляется один час на разграбление, в течение которого хозяин не сможет вышвырнуть всех ворвавшихся простым нажатием кнопки в интерфейсе. Потом владельцу опять возвращаются все права.

– Понятно, – почесал затылок я. – Выходит, и ко мне на поляну могут так ворваться? Окружат и начнут долбить таранами невидимую стену, пока та не сдастся. И то, что моя дарована богиней, а не куплена за честно наворованные деньги, ничего не меняет?

– На самом деле кое-какая разница есть, – ответил бывший администратор, – только на описанную ситуацию она действительно никак не влияет.

– И какая это разница? Сам понимаешь, для меня это вовсе не праздный вопрос.

– Понимаю, – ответил он. – Поэтому и рассказываю то, что, в общем-то, не афишируется. Администрация, продавая личные владения, оставляет лазейку для себя. Если вдруг очень понадобится, они клиента и там без всяких танцев с бубнами достанут. То есть вскроют сразу, не позволив сутки готовиться.

– А боги?

– А богам по фигу, – заулыбался собеседник. – Таких раздолбаев ещё поискать нужно. Ты сам Бухаря видел. Остальные, поверь, не лучше, хотя и каждый по-своему. В общем, при раздаче слонов никто такими мелочами не заморачивается. Подарил и забыл. По упрощённому варианту, и плевать, что потом у администрации могут возникнуть проблемы.

– Так в чём разница? – не понял я.

– В том, что если администрация захочет тебя достать, ей придётся действовать по общим правилам.

Я попытался представить себе ситуацию и тут же придумал способ, как с ней бороться.

– Час на разграбление, говоришь? Тогда надо отсидеться двадцать четыре часа штурма и переместиться порталом куда-нибудь подальше. Подождать там час, пока будут грабить пустую поляну, вернуться и всех прогнать. Если захотят повторить, то и я могу. Как тебе такая идея?

– Против простых игроков получится, – согласился менестрель. – Если, конечно, добудешь портал.

– Места нужно знать, – усмехнулся я.

О том, что на самом деле портал уже имею, рассказывать не стал. Но подтверждение, что придумал реально работающий способ, меня откровенно обрадовало. Сразу почувствовал себя куда увереннее.

– Но против администрации не сработает, – продолжил собеседник. – Куда бы ты ни переместился, там тебя и возьмут.

Это я и без него прекрасно понимал. Но можно было потеоретизировать и тут.

– А если в другие личные владения? – выдвинул ещё одну идею я. – Естественно, не в покупные, а подаренные кем-нибудь из богов. Двадцать четыре часа у себя, потом к Ксеринэ. Если станут штурмовать и её, то двадцать четыре часа там и потом вместе опять ко мне.

– Даже если не учитывать, что могут начать штурм двух объектов одновременно, всё равно не советую. Уж поверь, администрация найдёт способ. Они даже сами ничего делать не станут, а выдадут эпический квест на вас обоих, и дело в шляпе.

– Ладно. А если к тебе?

– Не выйдет.

– Почему? Я ведь видел, что ты можешь.

– Могу, – не стал отрицать он. – У себя в трактире вообще ни для кого не достигаем. Бог с правами администратора всё-таки. Но по договору не имею права никого прятать больше тех же суток. Правда, только в том случае, если потребуют официально, на эпические и любые другие квесты мне плевать.

– Буду иметь в виду, – кивнул я.

– Ты что, собираешься воевать с администрацией? – удивился Пьяный Менестрель.

– Нет, конечно. Но знать о возможности, в том числе и при крайней ситуации, не помешает. Я ведь тут живу.

Дальше стали обсуждать, возможно ли всё-таки проникнуть через барьер менее радикальными способами. Вскоре выяснилось, что да. Например, если метнуть внутрь стрелу, заклинание или что-то аналогичное, то преграда целые сутки будет надёжно сдерживать атаки. Но при этом останется проницаемой для обычного ветра или сорванного с дерева этим ветром листа. Игрок тоже мог забросить что-нибудь безопасное. Это было своего рода маскировкой, не дающей обнаружить скрытую частную территорию, пока не натолкнёшься на неё лбом, самым буквальным образом.

– А портал, например? – предположил я.

– Нет, на все известные виды порталов система настроена и не пропускает, – покачал головой бывший админ. – И в любом случае толку никакого. Ты телепортируешься туда, владелец отдаст приказ, и опять окажешься снаружи.

– А свиток возвращения?

– Не выйдет. Вернее, переместить-то он тебя переместит, но для начала нужно попасть внутрь и сломать первую печать. Считается, что если бы был там, то имел такое право. А не активированный кидай через барьер сколько хочешь, хозяин тебе только спасибо скажет.

– Точно? – на всякий случай спросил я, потому что почувствовал, что почти придумал способ.

– Точно, – кивнул бывший администратор. – Был тут один ловкач. На спор сумел проникнуть в мой трактир после того, как я внёс его в список нежелательных гостей. Воспользовался как раз этим способом, активировал свиток, когда находился внутри. Но опять же, я его сразу вышвырнул, хотя и признал поражение.

– А если таких свитков будет достаточно много и незваные гости начнут сыпаться хозяину на голову быстрее, чем он будет успевать их выпроваживать? К тому же на голову в буквальном смысле, пока не прибьют, а потом станут это повторять при каждой попытке возродиться?

– Может сработать, – признал менестрель. – Теоретически. Но в любом случае остаётся проблема изначального попадания на частную территорию.

– Ты сказал, все известные системе порталы по умолчанию записаны защитой? – начал я. – А как насчёт этого?

При последних продемонстрировал свой камень возвращения.

– Должно получиться, – согласился он. – Да что там, обязательно получится. Подойди достаточно близко к нужному месту, забрось половинку камня, переместись к нему и начинай активизировать свитки, сколько успеешь, пока не выпроводят. Вроде бы всё красиво, но ты кое что не учёл.

– Что именно?

– Во-первых, много свитков таким способом не успеешь активизировать.

– Понимаю. Но можно это проделать и за несколько заходов.

– Можно. Однако тут остаётся во-вторых. Очень не желательно светить наличие такого артефакта. После того как я отдал его тебе, это исключительно твоё дело и меня не касается, но всё равно не советую.

– Это я тоже прекрасно понимаю, – опять согласился с ним. – Поэтому у меня есть план Б. Как насчёт этого?

Выложил перед хозяином трактира ветку от Оксаниного дуба.

– Интересно, может, и получится, – немного подумав, кивнул менестрель.

– Не получится, – вмешалось привидение, которое присутствовало при всём разговоре. – Помнишь, я не смогла пройти на твою поляну без разрешения, хотя ветка была уже внутри. У тебя в руках.

– Вот именно, – возразил ей. – Ты пыталась пройти, а не прыгнуть.

– А давайте просто проверим, – предложил бывший администратор. – Мне и самому стало интересно. Я сейчас тебя выкину и заблокирую вход, а ты попробуй вернуться к своей ветке.

Оксана на миг исчезла и практически мгновенно появилась снова.

– Любопытно, – произнёс менестрель. – А если так?

Он на какое-то время застыл, видимо копаясь в интерфейсе, после чего предложил:

– Пробуем ещё раз.

Привидение отсутствовало пару секунд, но всё же появилось опять.

– Не может быть! – воскликнул бывший администратор. – Я ведь заблокировал. Напрочь! Да так и есть, заблокировано. Ещё раз!

Ситуация повторилась. Привидение исчезло на пару секунд и снова появилось. На этот раз для разнообразия по другую сторону стола.

– Как? – только и вымолвил он.

– Я жульничаю, – хихикнула Оксана.

– Жульничала или нет, ты всё равно должна проникнуть через непроницаемый для тебя барьер. Поэтому ещё раз спрашиваю: как?

– Во второй раз действительно не получилось прыгнуть к ветке, – призналось привидение. – Тогда я попробовала переместиться к дереву, а от него уже сюда. Получилось.

– Вот оно что. Любопытно.

Менестрель выпал из реальности на несколько минут. Понятно, что опять копался в настройках. Всем нам было интересно, чем это кончится.

– Дерево заблокировать не получается, хоть руби, – признал он. – Удружил мне Бухарь.

– Не надо рубить!!! – забеспокоилась Оксана.

– Не бойся, не буду, – успокоил её Менестрель. – Да и не получится, уже проверял вон на том.

– Значит, экспериментальным путём мы выяснили следующее, – перевёл разговор в более мирное русло я. – Если подойти к границе частной территории и забросить такую ветку, которую оружием система точно не посчитает, то наша Ксеринэ сможет туда переместиться, активизировать, сколько получится унести свитков возврата и вернуться с ними. Однако если владелец территории её заметит, а он обязательно узнает из системного сообщения о нарушении периметра и никакая невидимость тут не спасёт, то заблокирует лазейку, и второй заход сделать не получится. Правильно?

– Не правильно, – возразил менестрель.

– Что я опять не учёл?

– Это я могу с ходу что-то перенастроить или заблокировать, – ответил он. – У других либо не получится вообще, либо придётся несколько месяцев возиться. И, скорее всего, всё равно не получится.

– Так это очень хорошо, – обрадовался я. – Реальный план захвата, считай, есть.

– Рано радуешься, – усмехнулся менестрель. – Общих правил никто не отменял. «Захватить» получится всего на час, а потом придётся всё сначала.

– Думаю, нам хватит и этого, – кивнул я.

– Как знаешь, – пожал плечами Пьяный Менестрель. – Не собираюсь разубеждать, только я бы на твоём месте поискал другой заработок и не торговал подобной информацией.

Он был прав. Абсолютно и со всех сторон прав. Только всегда бывает одно большое НО. В моём случае их было несколько. Информация – очень скоропортящийся товар. Ничуть не сомневаюсь, что рано или поздно все заинтересованные лица узнают то, что собираюсь продать я. Только тогда заработает на этом кто-то другой. Причём куда более вероятно, что произойдёт это именно рано, а не поздно.

Мало того, деньги – не главная и не единственная причина. Играя на стороне одного клана в войне с другим, я надеялся помочь попавшему в серьёзную зависимость собрату по несчастью. Понятно, что МИФовцы тоже не святые, но в их случае скорее будет взаимовыгодное сотрудничество, чем рабство, как у Шакалов.

А если быть совсем честным, то другой умерший игрок меня тоже не так чтобы сильно интересовал. Настоящей целью было помочь Оксане. Как? План у меня был, причём очень даже неплохой. Осталось выяснить, согласится ли с ним потенциальный клиент.

Глава 29

Встреча была назначена на прежнем месте в парке, напротив храма Скриллы. И по тому же сценарию. Я веду переговоры, Оксана остаётся невидимкой и наблюдает за всем вокруг. Подслушивать не обязательно, я и сам не глухой, главное, выявить всех наблюдателей, которые будут от клана. А уж если заметит представителя третьей стороны, то вообще бросать всё и в первую очередь следить именно за ним. Теперь, когда манёвр не ограничен, сможет пройти до конца.

На переговоры пришёл тот же самый игрок. У него опять было скрыто всё, кроме расы. Вот и прекрасно, сам предоставил мне возможность блеснуть информированностью.

– Игорь, человек, разведчик, клан МИФ, уровень... Если я не ошибаюсь, во время последней нашей встречи было сто первый.

– И сейчас всё ещё такой, – кивнул он. – Времени качаться нет совершенно.

Собеседник сразу убрал уже ненужный и к тому же стоящий немалых денег скрыт характеристик. Причём это скорее признание моих талантов, чем экономия. Ещё один маленький плюс к заработанной репутации.

То, что у него уровень прежний, не мудрено, и занятость тут не единственная причина. Это я через несколько перепрыгнул, а после сотни уже быстро не бывает. Пришёл один. Понятно, громила для опознания больше не нужен, а тайных сопровождающих наверняка не меньше, чем в прошлый раз. Скорее даже больше. Однако это не моя, а Оксанина забота.

– Как понимаю, вас интересует замок Шакалов, – начал я. – Почему укрепление такого низкого класса до сих пор никому не удалось взять, несмотря на то что владельцы успели очень многим перейти дорогу, и как это сделать. У меня есть ответы на оба вопроса.

– Ответы есть у многих, – счёл нужным заметить он.

– Не спорю, – кивнул ему. – Но у меня не только теоретические ответы. Могу быть посредником в переговорах со специалистом, который возьмётся за такую работу.

– Сколько? – просто спросил Игорь.

– Предлагаю вам оценить самим, – ответил я. – Как в прошлый раз.

– Хорошо, – сразу согласился переговорщик, видимо ожидая от меня чего-то подобного. – Но учти, у нас есть собственные предположения о причинах ситуации, и если от тебя услышу всего лишь ещё одну теорию, то получишь один золотой, не более.

– Согласен. Начнём с самого начала. Те, кому удаётся прорваться сквозь стену замка Шакалов, обнаруживают, что находятся между этой стеной и невидимым непроницаемым барьером. Донжон с камнем управления и все защитники прячутся там. Нападающие после некоторого количества безуспешных попыток либо сами уходят, либо их выбивают. Так?

– Всё так, – подтвердил Игорь. – Ты пока не рассказал ничего нового.

– Теперь о причинах, – продолжил я. – Тот невидимый барьер – граница частной территории.

– Нет, – возразил собеседник. – Мы сначала тоже предполагали такое, но пришлось отбросить. Во-первых, при попытке войти на частную территорию возникает системное предупреждение, а там ничего такого нет. Во-вторых, правила запрещают строить крепости вокруг частных территорий. В-третьих, если бы что-то такое было, администрация ответила бы на кучу жалоб, но они молчат.

– Ну, во-первых, такое строительство запрещено только одному владельцу, – ответил я. – Двум разным уже можно, правда, там целая куча ограничений, так что мало не покажется. Однако в данном конкретном случае дело совсем в другом.

– В чём же?

– Та частная территория не куплена. Это подарок богини удачи Скриллы одному игроку. А боги не обязаны отчитываться перед всеми подряд, поэтому и системные сообщения не появляются. С ограничениями опять же другая ситуация. Тут у меня точной информации нет, но могу предположить с высокой долей вероятности.

– Слушаю, – согласился собеседник.

– Сначала игрок получил от богини в подарок поляну. Потом кто-то из клана Шакалов обнаружил недоработку, позволяющую обойти правила, не нарушая их. Боги, они вообще небрежны, а особенно... – не стал называть имя, лишь указал глазами на храм, рядом с которым мы находились. – В результате клан построил замок вокруг объекта. Они не могли войти внутрь, он не мог выйти наружу. Пришлось договариваться о сотрудничестве.

Я замолчал, ожидая реакции собеседника.

– Думаю, тысячи золотых за такую информацию будет достаточно, – полуутвердительно-полувопросительно произнёс Игорь.

Я кивнул и тут же получил сообщение о переводе. Быстро, однако. Видимо, всё-таки продешевил. Но ничего, самое главное – следующий лот нашего аукциона.

– Теперь о том, как взять такую крепость, – продолжал собеседник.

– Проще, чем некоторые думают, – ответил я. – Понадобится много свитков возвращения. Находящийся внутри их активизирует и потом раздаёт штурмующим.

– Если бы всё было так просто, крепости брали бы каждый день, – возмутился он.

– А кто говорит про крепости? – изобразил удивление я.

– Да? И о чём же тогда мы тут разговариваем?

– О частной территории, там совсем другие правила. Свитком проникнуть можно, проверено. Теоретически считается, что ты его активировал тогда, когда имел право находиться внутри. Правда, владелец тебя тут же вышвырнет, но если незваные гости начнут сыпаться достаточно часто, всех не успеет. Кто-нибудь его обязательно прийдёт. А затем убивай при каждом возрождении, пока не захватишь донжон и не перепишешь на себя. Потом переместишь башню наружу и закроешь проход в замок владельцу частной территории. Он внутри, вы снаружи. Можно договориться о сотрудничестве.

– Да, способ из разряда пешком добраться до Луны, – проговорил Игорь. – Теоретически возможно, но на практике неосуществимо. Следовательно, делаю вывод, что у тебя есть кто-то внутри, готовый активировать свитки. И деньги будут именно за посреднические услуги.

– Почти угадал, – ответил я. – Внутри у меня никого нет. Зато есть специалист, способный проникнуть внутрь, активировать там необходимое количество свитков и вернуться. Правда, только на частную территорию, в сам замок не выйдет, его придётся брать по всем правилам военного искусства.

– И во сколько обойдутся услуги твоего специалиста?

– Ты не поверишь, бесплатно.

– Не поверю, – охотно согласился тот.

– А зря, – покачал головой я. – Потому что действительно бесплатно.

– И в чём подвох?

– Никакого подвоха, – попытался заверить его. – Но ты прав, совсем бесплатно не бывает. Для выполнения работы специалисту необходима дорогостоящая довольно специфическая экипировка и, возможно, подготовка с некоторой прокачкой. Всё это, естественно, за ваш счёт. После того как работа будет сделана, предметы останутся на несколько дней.

– Надеюсь, это не что-то эпическое, стоящее миллионы. А то мы опять вернёмся к тому, что пешком добраться до Луны попроще будет.

– Нет, самое обыкновенное, для низких уровней, – пообещал я. – Просто очень узкий рынок, поэтому и цены выше среднего. Ну а с прокачкой вы, думаю, справитесь. У клана просто обязаны быть специалисты.

– Понятно, – подвёл итог собеседник. – Десять тысяч устроит? Это и за информацию, и за посредничество, и, естественно, при условии, что всё сказанное соответствует действительности. Причём по факту, а не формально.

– Устроит, – ответил я и сразу получил извещение о переводе.

Правда, с пометкой о том, что смогу воспользоваться деньгами только после подтверждения. Ну, это понятно. То, что мне настолько доверяют, чтобы бросаться такими суммами, я и не ожидал.

И вдруг материализовалась Оксана. Совершенно не вовремя.

– Получилось! – воскликнула она.

– Что получилось? – с подозрением спросил я.

Вот зачем так высказывать и портить всё впечатление, которое мне удалось произвести на клиента? Последнее, естественно, вслух говорить не стал.

– Получилось прорастить ещё одно дерево! – продолжала ничего не заметившая девушка.

– Да? И как это тебе удалось?

– Я заметила, что богиня удачи находится в своём храме и подслушивает, о чём вы тут говорите. Переместилась туда и рассказала, что Бухарь сумел прорастить мне дерево, в то время как она не смогла.

– И что Скрилла?

– Сначала ругалась. Обзывала Бухаря старым алкоголиком, который не лечится. И ещё всякими словами, которых приличным девушкам знать не положено, даже если они богини. Зато в конце заявила, что легко сможет прорастить любое дерево, причём лучше, чем бомж со свалки, который ни в чём, кроме дешёвого самогона, не разбирается. Пообещала сделать это прямо сейчас.

– И где? – задал я очередной вопрос.

– Вон там!

Оксана указала на газон, в который я воткнул колышек ещё в прошлый раз. Там прямо у нас на глазах тянулся вверх молодой дубок. Деревце росло до тех пор, пока не достигло вдвое больших размеров, чем то, которое оросил Бухарь. Скрилла сдержала обещание.

– Правда красивый? – спросило привидение, опять исчезая.

– Поправь, если я ошибаюсь, – начал Игорь. – Привидение должно было оставаться невидимым, слушать наш разговор и отслеживать тех, кто пришёл со мной?

– Да, – не стал оспаривать очевидного.

В любом случае глупо бы выглядел. Лучше сделать вид, что всё идет если не по плану, то своим обычным чередом. Мол, у нас всегда так.

– И вместо того, чтобы выполнять порученное, полезло в разборки с богиней? – задал он следующий вопрос.

– Да, – опять согласился я.

– У меня очень хорошо прокачаны умение видеть невидимое и ощущать слежку, – продолжил собеседник. – И поскольку всё равно не заметил твоего привидения, пока оно само не появилось, делаю вывод, что она и есть тот специалист.

– Да, – снова подтвердил я.

– Не дисциплинированная, – подвёл итог Игорь. – Абсолютно!

– Как и её покровительница – ответил, показывая глазами на храм. – И потом, многих ли ты знаешь игроков, которые могут не только затеять разборку с богами, но и получить

в результате желаемое, а не наоборот? В любом случае я пойду с вами и прослежу, чтобы Ксеринэ сильно не отклонялась от плана.

– За дополнительную плату, конечно, – усмехнулся тот.

– Вовсе нет. Взяв деньги, считаю оплаченной работу, которая понадобится для осуществления предложенного мною способа. В разумных пределах, разумеется.

– Хорошо, – согласился собеседник.

Предварительная договорённость была достигнута. Я позвал Оксану, чтобы обсудить детали. Однако Игорь предложил не делать этого у всех на виду, где любой желающий может подслушать, несмотря ни на какие охранные заклинания (при этом повторил мой жест, указывая глазами на храм Скриллы). Предложил отправиться в замок их клана, где и обсудить все детали в спокойной обстановке. Мы согласились, но для начала захотели выяснить, где тот замок находится.

Игорь скинул нам карту. Да, далековато. Понятно, что не в городе. Клан выкупил отдельную локацию, где и построил себе крепость. Богато живут, далеко не каждый может себе такое позволить. Большинство просто покупают участок земли, а кто победнее, вообще арендует.

Главным недостатком было то, что расстояние получилось слишком большим для цепочки из веточек, позволяющей Оксане путешествовать самостоятельно. Даже учитывая более длинные прыжки. Да и в любом случае не было никакого желания отмахать тысячу километров пешком. К счастью, благодаря амулету привидение обрело достаточную автономию. И запас веток у нас имелся. Я собирался несколько оставить на новом месте, чтобы создать комфортный уголок для подруги. Ведь с амулетом она может просто ходить, как все, а с воткнутой в землю веткой мгновенно перемещаться в любую точку на расстояния в несколько тысяч шагов от неё.

В замке у клана МИФ стоял стационарный портал, поэтому для перемещения туда мы воспользовались таким же городским. Я, Оксана, Игорь и ещё десяток игроков сопровождения оказались в порталном зале, который находился под землёй и был прекрасно защищён. Всё продумано. Таким способом замок не возьмёшь, даже если добудешь пароли доступа.

Когда выбрались во двор замка, Оксана увидела что-то наподобие газона и прислала мне сообщение в личку. Я вытащил одну из веток, после чего озвучил просьбу девушки:

– Можно это воткнуть вон туда?

– Чтобы и у нас дерево выросло и потом привидение смогло тут шастать, как у себя дома? – усмехнулся Игорь. – Спасибо, не надо.

– Ну, во-первых, нигде она шастать не сможет. У защиты крепости и частных территорий принцип действия немного разный. Представьте, я сейчас сломаю печать на свитке возвращения, а позже попробую переместиться в этот двор. Получится?

– Нет, – ответил он. – Везде, кроме порталного зала, телепортация заблокирована. Стандартная система защиты. На центральный пост поступит сообщение о попытке проникновения свитком, после чего дежурный решит, заблокировать полностью или перенаправить в порталный зал.

– Вот видите! А на частную территорию без проблем. Поэтому, кстати, и придётся сначала штурмовать замок Шакалов и только потом проникать через вторую преграду.

– А что во-вторых?

– Во-вторых, дерево из этой ветки сможет прорасти только кто-то из богов. У вас Скрилла или Бухарь в гостях часто бывают? Нет? Ни разу? Я почему-то так и думал. Поэтому можете не бояться. В конце концов, после нашего ухода просто её уберёте.

– Хорошо, – кивнул Игорь. – Объясни, зачем тогда вам это понадобилось, и получишь разрешение.

– Мне трудно находиться вдали от своего родного дерева, – ответила сама Оксана. – Когда хотя бы одна его часть в земле, на которой стою, то всё в порядке.

Очень умный ответ. И главную причину не назвала, и не соврала.

Глава 30

Неделя подготовки прошла, и на завтра был назначен штурм замка, принадлежащего Шакалам. На многих форумах обсуждалось предстоящее событие. Был открыт тотализатор, принимающий ставки. С кучей всяких вариантов. Один мне очень понравился, и я на него поставил. Тысячу золотых. Поскольку не являлся членом ни одного из заинтересованных кланов, приняли без вопросов.

Кто так воюет, когда о сражении заранее известно всем желающим и не желающим? Только самые хитрые. За эту неделю резко ухудшились отношения между кланами МИФ и Чёрные драконы. Даже произошло несколько стычек. До открытого военного столкновения пока дело не дошло, но все его ждали. Их тоже кое-что ждёт. Сюрприз. Когда оба клана совместными усилиями начнут штурм замка Шакалов.

Всем новичкам, принятым в клан МИФ, дали отпуск на завтра с требованием после-завтра быть онлайн. В том числе и одному Шлангу Который Живёт На Крыше. Друг детства, известный в игре под ником Мафия Бессмертна, позвал его отметить вступление. Так что в нужный момент главы и самого сильного игрока Шакалов на месте не окажется.

Всё планировалось очень тщательно. Но особенно интенсивно готовили привидение Ксеринэ. Сам я в этом деле участвовал только поначалу, зато каким сюрпризом было, когда увидел полностью подготовленную к войне Оксану. Во-первых, её приодели. Если до этого на привидении было простенькое платье, то теперь эльфийский походный костюм.

Казалось бы, небольшая разница для бесплотного существа, но позаботились и о такой мелочи и нашли то, что она сможет носить. Во-вторых, пояс на десять ячеек под пробирки с зельями или свитки. Ну, тут всё понятно, именно для проноса свитков её и нанимают. Потом сумка-инвентарь, как у меня, но носимая и привидениями. Внутри наверняка тоже свитки возвращения. На груди перевязь с пятью метательными ножами. Где они такой лёгкий металл нашли, не знаю, но нашли. И в довершение ко всему даже кошелёк. Зачем привидениям деньги? Затем же, что и всем остальным.

Попытался посмотреть её характеристики. Оксана заметила и открыла полный доступ, чтобы смог увидеть не только видимое всем игрокам:

Имя – Ксеринэ (игрок).

Раса – эльф.

Класс – привидение (основной).

Класс – шпионка (дополнительный).

Уровень – 21.

Опыт – 913 (22000).

Репутация – 10.

Слава – 10.

Количество жизни – 35.

Количество манны – 35.

Выносливость – 35.

Ловкость – 20.

Сила – 35.

Интеллект – 10.

Физический урон – 10.

Магический урон – 10.

Защита от физических атак – не требуется.

Защита от магии – 13.

Шанс критического удара – 10.
Свободных очков характеристик – 14.
Основная специальность – неизвестно.
Дополнительная специальность – неизвестно.
Умения:
Тайное проникновение – 30.
Слежка – 18.
Подслушивание – 21.
Защита спины – 7.
Притвориться питомцем – 10.
Бросок сети – 9.
Отвлечение внимания в кабацкой драке – 1.
Классовое умение «Передвижение предметов» – 40.
Прочее:
Победитель боссов – 21.

Однако есть чем хвастаться. Только заметил, что очков характеристик у неё не сильно больше, чем у меня, причём все она раскидала в жизнь, силу, выносливость и манну. Добавила десятку в ловкость, а остальное явно автоматическое распределение по десять везде. Значит, двойного везения при раздаче у неё не было. Скрилла оказалась не такой щедрой. Но всё равно более чем прилично.

– И когда только успела? – задал я логичный вопрос.

Нет, я знал о планах МИФовцев немного подкачать привидение, но никак не думал, что настолько. Клановцы явно отнеслись к делу всерьёз и не стали ограничиваться необходимым минимумом.

– Меня качали по высокоуровневым локациям, – ответила девушка. – Делали группу из меня и четырёх игроков сто плюс. Брала в коробочку и шли напролом. Вообще-то привидению и так бояться простых мобов не обязательно, но у клана давно отработанная методика, которую никто не собирался менять. Чистили уровень, потом долбили босса, пока у того не оставалось не более одного процента жизни. Тогда распускали группу, и я его добивала. Весь опыт шёл мне.

– Понятно.

Мне действительно стало понятно, откуда у Оксаны могли появиться достижения типа «гроза монстров», «победитель боссов» и им подобные. Да и слава прилично выросла по той же причине.

– Вступить в клан приглашали? – задал я другой вопрос.

– Приглашали, – призналась она. – Но я отказалась. Ведь мы вместе. Пообещала не применять свои способности против клана МИФ и в случае необходимости выполнять их заказы за отдельную плату.

– Согласились?

– А куда они денутся? – усмехнулась Оксана. – МИФовцев больше всего заботило, чтобы я против их замка ничего не предпринимала. Я и так пообещала, но они на специальном договоре найма настояли. Они платят по золотому в день, и я их не трогаю.

– С чего это вдруг? – удивился я.

Действительно странно. Одно маленькое привидение и целый клан не из последних.

– Как дубок у них в замке пророс, так и засуетились, – хитро прищурилась Оксана.

– Ещё один? Кто на этот раз свою божественную руку или другую часть тела приложил?

– Никто. В клане нашлись высокоуровневые, друид и эльфийка, которые решили поэкспериментировать с оставленной без присмотра веткой, пока я качалась. Вот и доэкспериментировались. Попытались потом уничтожить, не вышло, чтобы они ни делали – в течение часа на том же месте вырастает новый дубок. Так им и надо! Будут знать, как лезть к моим веткам без разрешения.

– Да, будут знать, – согласился я. – Наверняка и от руководства клана влетело по полной.

– И чуть не забыла, – спохватилась Оксана после небольшой паузы. – Как только получила двадцать первый уровень, обнаружила, что могу прыгнуть к любому своему дереву, где бы на тот момент ни находилась. В МИФе думают, что когда буду сто плюс, вообще смогу к любой ветке прыгнуть.

– Поздравляю, – искренне обрадовался я. – Есть что-нибудь ещё?

– Есть, когда меня качали, из некоторых монстров выпадали интересные предметы. Всё по условиям кача доставалось клану, но один оказался привязанным ко мне. Смотри.

Девушка протянула руку, словно собралась обо что-то опереться. Или придержать, что куда более правильно. Рядом с ней возник меч, чуть ли не в два метра длиной. Остриё упиралось в пол, а рукоять находилась на уровне плеча девушки.

– Смотри, какие характеристики.

Я посмотрел. Было чему удивляться.

Название – Серый меч правосудия.

Класс – эпический.

Характеристики – не требуются.

Любой удар по виновному – критический.

Любой удар по невиновному обратится против хозяина.

Полная привязка к владельцу.

Возможность передачи другому игроку только с разрешения двух богов (светлого и тёмного) и подтверждения богиней правосудия.

Только для уровня 100 +.

Только для класса – Слепой судья.

– Круто! – произнёс я, всё прочитав.

– Ага, – согласилась Оксана. – Но есть один маленький недостаток.

– Какой?

– Я не могу им пользоваться. И никогда не смогу. Только призвать и придерживать, чтобы не упал. Всё.

– А не пробовала взять себе дополнительно класс «Слепой судья»? – сразу спросил я.

– Пробовала, не дают.

– Как? – удивился я. – Нам же можно!

– Фигушки, – надулась Оксана. – Выскакивает сообщение, что это закрытый класс, только для администрации игры.

Да, весёлая шутка. Выпасть эпический предмет может любому игроку, а воспользоваться им не получится вообще ни у кого. И обычный пользователь даже не поймёт, что над ним издеваются. Класс выбран ещё при регистрации, и сменить или взять дополнительный нельзя. Это только таким, как мы, правила не писаны, да и то оказалось, что не все.

– Пора, общий сбор, – вдруг объявила Оксана, видимо, получив сообщение в личку. – В течение двух часов нужно быть в замке клана МИФ.

Я секундой позже получил аналогичное послание. Мне собираться недолго. Благодаря пространственному карману в самом буквальном смысле всё своё ношу с собой. Однако при посторонних пользоваться нельзя, поэтому вооружиться необходимо заранее.

Пока привидение тренировалось, я тоже без дела не сидел. Сходил, наконец, к портному и заказал чехлы на свой бомжеватый шлем и на картонные ножны для сабли. Стиль и цвет были подогнаны к моим доспехам и щиту. А кроме приличного вида имелись ещё плюс один ко всем характеристикам шлема. И минус девять процентов веса сабли при ношении. Кроме того, прикупил наконец защиту на ноги. Ничего эпического. Даже, можно сказать, минимальную для моего уровня.

Тут главное – сам факт наличия. Некогда в бою разглядывать, какой класс имеет каждый отдельный предмет брони. А если какой-то части нет, то любой игрок сразу увидит и постарается бить именно туда. Даже НПСы и те этим пользуются: паучиха-дроу тоже не упускала случая ударить меня по ногам. Поэтому и взял первые из недорогих, которые на вид выглядели как часть комплекта к верху и щиту. Во всяком случае, стиль и цвет выдерживались.

Повесил на пояс сразу все три меча. При наличии щита смогу драться только одним, но это неважно, главное – те плюсы к характеристикам, которые дают клинки. И потом, у некоторых игроков есть специальный удар, выбивающий из рук оружие. А у меня ещё два запасных. В пространственном кармане лежало три свитка на восстановление жизни. Такие вещи можно держать, всё равно никто не сможет понять, откуда я их достаю. А вообще дорогие заразы. Но это на крайний случай.

С подготовкой было покончено, и мы отправились к городскому portalу. Оксана меня только проводила. Она прыгнула своим ходом к деревцу, а я воспользовался заранее оплаченным порталом.

В большом зале замка состоялось общее совещание. Теперь понятно, почему МИФовцы так легко дали выходной всем низкоуровневым игрокам на день штурма. С одной стороны, прекрасная дезинформация, а с другой – и высокоуровневых хватало. Правда, не все они были своими. На совещании присутствовала вся верхушка клана Чёрных драконов, с которым МИФ сейчас официально враждовал, а также сильнейшие группы от других кланов.

Как раз те, которые пострадали от Шакалов. Шли они не за добычей, и даже месть являлась не главной целью. Сначала лишиться собственного замка при его штурме более слабым кланом, потом потерпеть неудачу, штурмуя противника. Престижа это точно не добавляет. А так хоть частичная компенсация в рейтингах в случае удачи и никакого ущерба в случае поражения. Мол, мы простые наёмники, и все претензии к организаторам.

Брать такое количество чужого народа МИФовцы не боялись. Возможность, что последний выживший наёмник прорвётся в донжон и положит руку на камень управления, отсутствовала. Главный трофей всё равно достанется нанявшему такого игрока клану, ему же выплатят заслуженную премию. Как, впрочем, и любому, совершившему такой подвиг, вне зависимости от клановой принадлежности.

Последние инструкции были прочитаны, и десять игроков главного прорыва получили веники из сухих веток. В каждом находилась одна настоящая от Оксаниного дуба и девять первых попавшихся из ближайшего леса. Перекинут всё это через невидимый барьер, и даже если враг поймёт, в чём дело, всё равно не сможет определить, какие деревяшки настоящие, а какие только для маскировки. Придётся подбирать и избавляться ото всех. У привидения в любом случае будет достаточно времени на свою работу.

Среди игроков прорыва стоуровневых рыцарей и паладинов было совсем немного. Если точно, то только двое. В основном воры, разведчики, диверсанты и прочие им подоб-

ные личности. Оно и понятно, там от ловкости, скорости и скрытности зависеть будет куда больше, чем от грубой силы.

На перемещение к замку клана Шакалов был заказан массовый портал. К счастью, те обосновались не в собственной локации, а брали в аренду небольшой участок. Вот прямо к границам этого участка и прибыли. Войска пошли на штурм. Я остался с группой, которая должна была участвовать во второй стадии. Все, кроме меня, исключительно игроки сотых уровней. Такие, которые сумеют вынести с одного удара любого, засевшего на частной территории.

– Ну всё, можно делать ставки, – заявил один из них.

– Какие? – не понял я.

– Обыкновенные.

– А поподробнее?

– Ты вообще откуда свалился, парень, если не знаешь элементарных вещей? – остался в недоумении игрок.

Да, прокол. Особенно учитывая то, что я числюсь торговцем информацией. Однако, раз уж спросил, поздно было идти на попятный. Мне всё-таки объяснили. Здесь всё радикально отличалось от моей предыдущей ставки за то, что кланы МИФ и Чёрный дракон вместо войны объединятся и нападут на кого-то третьего. С началом штурма любого замка администрация врубает прямую трансляцию. Всякий желающий может сделать ставки. Причём до самого последнего момента. Понятно, что соотношение тоже меняется вместе с изменением положения на поле боя.

Ещё один пробел в моих знаниях. Вернее, отсутствие памяти по само собой разумеющимся общеизвестным вопросам. Они-то знали это заранее и подготовились, а мне не к кому было обратиться. Или было? Просмотрел свои немногочисленные контакты. Заноза с Колючкой? Пожалуй, не стоит. Группа, с которой прошли систему пещер в ловушке, подойдёт? Вот эти как раз да.

Гудвин не ответил, Торин оказался в онлайн. Услышав, вернее, прочитав, в чём вопрос, сразу усомнился в моём психическом здоровье. Все ставили на Шакалов. Соотношение уже было один к двадцати и собиралось увеличиваться. Уже не один раз их штурмовали топовые кланы, и всегда дело заканчивалось ничем.

– Проверенная информация, – заверил я гнома. – Теперь будет всё по-другому.

– Да? Так почему сам не ставишь или не участвуешь в штурме, – усмехнулся он.

– Потому и не могу поставить, что участвую. А перед началом операции как-то не подумал. И потом ты ничего не теряешь, деньги-то мои.

– Ладно, переводи.

Я уже всё подготовил, поэтому отправил нужную сумму одним щелчком.

– Ты что, совсем спятил?! – воскликнул Торин. – Тут две тысячи евро!

– Да, – спокойно ответил я.

– Да, в смысле, спятил? – усмехнулся кривым смайликом собеседник.

– В смысле именно две тысячи, – не поддался на провокацию я. – В конце концов, это мои деньги. Когда будешь переводить мне выигрыш, не кусай локти, что не воспользовался информацией из первых рук.

Естественно, при переписке ни усмешек, ни удивлённых восклицаний не было и в помине. Всё это обозначалось смайликами и прочими знаками.

Пока я спорил с гномом, стену прорвали. Ожидаемо. Мало того, что крепость самого низкого класса, так ещё и защитников там было совсем немного. Основные силы просто отступили на недоступную нам частную территорию. Почти сразу рядом материализовалась Оксана и начала вытряхивать из сумки и пояса свитки прямо на землю. Кому надо, сами подберут. Тут же рядом с ней появилось несколько помощников, передающих новые, ещё не

активированные. Привидение исчезло, а вслед за ним стали отправляться боевики, которым предстояло зачистить внутреннюю территорию замка.

То есть всё прекрасно сработало, способ не дал осечки. Теперь лишь вопрос времени. В соревновании, кто быстрее, наши воины будут появляться на чужой поляне или хозяин их вышвыривать, рано или поздно победим мы. Да и у привидения метательные ножи не для красоты висят. Если для убийства не хватит уровня, то отвлечь в любом случае сможет.

Оксана появилась опять и повторила операцию. Моя очередь как раз была со второй партией. Сломал печать на свитке и переместился. Первым делом призвал петов, а вслед за ними всех зомби, души которых скопились в чёрном янтаре. Толку от больших жаб и крыс много быть не может, пусть хотя бы послужат дополнительными мишенями, вводя врага в заблуждение.

Поляна когда-то, скорее всего, была похожа на мою. Скрилла по типовому проекту работает. Но сейчас от бывшего великолепия остался только дуб в центре. Всё пространство было покрыто брусчаткой. Чуть в стороне стоял невзрачный донжон, оказавшийся раза в два меньше дерева. С другой стороны находилось строение, которое с одинаковым успехом могло быть и сараем, в который складывают нажитое непосильным трудом, и казармой, в которой ждёт своего часа целая армия. Про склад сильно сомневаюсь, про армию тоже. Казарма причём явно пустая, все, кто находился внутри перед штурмом, давно оттуда убежали.

И тут я поймал себя на мысли, что слишком много думаю и мало делаю. По идее, хозяин поляны давно должен был получить системное сообщение о проникновении на его территорию постороннего и вышвырнуть наглеца одним кликом. Однако ничего похожего не происходило. А это значит, что кому-то из наших удалось достать хозяина и отправить на перерождение. Зачистка двора уже закончилась, и теперь шёл штурм донжона. Учитывая разницу в уровнях между обороняющимися и нападающими, тот долго не продержится.

Это, кстати, и было главной причиной, почему я неспешно рассматривал всё вокруг, а не действовал по плану – бей первого, кто попадётся. Бить-то некого. Из размышлений меня вывела стрела, скользнувшая по краю щита и пребольно ударившая в стык между пластинами доспеха. Половину жизни долой. Ни фиги себе. Это кто у нас тут, к чертям кошачьим, такой меткий? Вторая стрела ударила по щиту и указала направление.

– Дерево, – воскликнул я вслух.

Болтавшиеся без дела паук и суккуба восприняли это как приказ и рванули к цели. Надеюсь, справятся. Им всяко удобнее по веткам скакать, чем мне. Сам я тоже побежал к дубу, но вовсе не для того, чтобы ловить стрелка. Хозяин в любой момент может возродиться и начать выкидывать непрошенных гостей. Причём я бы на его месте делал это, валяясь где-нибудь в сторонке и притворяясь мёртвым. Попробуй угадай, кто из покойников портит праздник! Механика игры вообще странная штука. И не всегда предсказуемая. Иной раз в случае смерти сразу появляется временная могильная плита, а иногда какое-то время лежит тело.

И не стоит заранее считать, что этот хозяин окажется глупее меня. А оно нам надо, такое счастье? Правильно, ни разу. Поэтому нужно сделать так, чтобы, пока не закончим свои дела, он возрождался на самый минимальный срок.

Где я сам обычно появляюсь? Правильно, под деревом, полуоблокотившись на ствол. Значит, и его необходимо искать здесь же. Я оказался прав. Обходя вокруг ствола, обнаружил только что появившуюся человеческую фигуру.

Что-то тут было явно не так. Я считал, что хозяина этой поляны поставил в зависимость Грозный Шакал и теперь не просто помогаю захватить замок, но и спасаю товарища по несчастью. Только у этого товарища уровень оказался выше, чем у главы клана Шакалов.

Такого захватишь, как же. Особенно если в его распоряжении имеется собственная дарованная богиней удачи поляна.

Имя – Кот Молчун (игрок).

Уровень – 98.

Раса – человек.

Класс – вор.

Однако сейчас было не до размышлений. Ткнул только что очнувшегося мечом в грудь. Клинок лича с набалдашником из чёрного янтаря души у игроков не забирает, но убивает не хуже любого другого с такими же показателями. Уровни у нас с противником сильно отличаются, но только что оживший намного уязвимее. Да и дебафы дают о себе знать. Плюс к тому у меня с собой не один меч, а три. Но на этот раз хватило всего двух.

Ещё трижды мне пришлось отправлять хозяина поляны на перерождение, прежде чем с донжоном было покончено. Взяли его раньше, но пришлось потом покопаться в меню управления, прежде чем нашли кнопки, отвечающие за передвижение мебели. Сдвинули сам донжон, переместив его с внутренней части замка наружу. Смотрелось, наверное, странно, но на более точные манипуляции не было времени. Главное – убрать из частной территории и заблокировать её хозяину выход в замок. После этого можно будет начать договариваться.

Пока всё это происходило, с дуба упал эльф. Обыкновенный такой, двадцать третьего уровня. Очень потрёпанный и израненный. Падение ему здоровья тоже не прибавило, жизнь упала в самый низ красной зоны. Следом прыгнула Рыжик. Суккуба деловито перерезала противнику глотку и полезла обратно. Значит, там не один стрелок. Сама суккуба тоже была ранена, но жизни оставалось больше половины. Судя по системным сообщениям, приходящим мне как хозяину питомцев, у паука ситуация была аналогичной.

Ладно, пусть занимаются своим делом, а я займусь своим. Самой интересной частью – сбором трофеев. У здешнего хозяина поляны пространственного кармана не было. Скрилла таких в комплекте не выдаёт, а с другими богами он явно не дружен. После каждого перерождения у него что-то выпадало из сумки-инвентаря и кошелька. Я со спокойной совестью забирал это себе. Личные трофеи – законная добыча. Это общее после подсчёта и реализации будут делить.

Моё внимание привлекла Оксана, появившаяся в компании друида и эльфийки. Друид стукнул корявым деревянным посохом по брусчатке. Та вздулась пузырьком, который беззвучно лопнул, освобождая место. Эльфийка проделала какую-то операцию над открывшейся почвой, после чего привидение воткнуло в подготовленное место сухую ветку.

Я сразу понял, чем они занимаются. И у друида, и у эльфийки уровни были выше сотого, но до богов им всё равно далеко, колдовали над палкой, воткнутой в землю, довольно долго. В результате та проросла на полметра. Дубок расправил всего две веточки с тремя листочками на каждой. Но это было живое и, судя по рассказам Оксаны, неистребимое дерево, к которому хозяйка могла прыгнуть когда угодно и откуда угодно, невзирая на любую защиту от неожиданных визитёров. Ещё один козырь при будущих переговорах.

Тем временем суккуба и паук закончили свои дела на дереве. Когда спустили связанного по рукам и ногам паутиной пленника, я понял, почему так долго возились. Насчёт восьминогой не скажу, но Рыжик выглядела весьма довольной собой. Посмотрел характеристики пойманного:

Имя – Зирилас (НПС).

Уровень – 10.

Раса – эльф.

Класс – рейнджер.

Выходит, одного из наёмных НПСов в плен взяли. Очень хорошо. С игроками такой номер не проходит, а с этими можно. Я перед штурмом специально интересовался, что нас может ждать, кроме воинов самого клана Шакалов. Владелец любого замка имеет право нанимать обслуживающий персонал и охрану из НПСов. Причём их количество зависит от класса крепости. В любом случае самый минимум выдаётся по чисто символической цене. Разумеется, слишком мало и низкоуровневых. Хочешь больше и лучше? Всегда пожалуйста, плати – и будет. Причём наём оптимального для данного типа укреплений количества персонала хоть и не дешёв, но и не запределен. Ну а если ты хочешь обеспечить себе полную безопасность за счёт явно избыточной охраны, плати намного больше. В таком случае живых игроков нанять будет куда дешевле, чем непись.

Однако учитывая, что Шакалы чувствовали себя в абсолютной безопасности, никто не ждал, что они станут нанимать вообще хоть кого-то. Но и от почти бесплатного не должны были отказываться. Как раз одного такого, шедшего в комплекте с замком, мои питомцы и поймали.

Что интересно, в случае победы правила игры позволяли оставить такого НПСа себе. Не в качестве раба, а на тех же условиях, что и предыдущий наниматель и на оставшийся срок службы. А в некоторых случаях удавалось продлить контракт, заплатив запрошенную неписью сумму. Хозяева игры не упускали случая заработать и на этом.

Я не собирался упускать случая и планировал оставить рейнджера себе. Зачем? Моя собственная поляна большую часть времени без охраны стоит. Вообще пустую поляну штурмовать бессмысленно, потому что в случае удачи победитель получит всего лишь право целый час её грабить. Ну и флаг им в руки. Я ничего ценного там не держу, всё своё таскаю в пространственном кармане.

Однако после сегодняшнего штурма стало абсолютно очевидно, что существуют и другие варианты. Возвёл, в отсутствие хозяина, вокруг крепостную стену – и диктуй свои условия. Мне такое удовольствие совершенно не нужно, поэтому становится жизненно необходимым, чтобы кто-то постоянно патрулировал лес вокруг и своевременно сообщал о любых шастающих там подозрительных личностях. Эльфийский рейнджер на такую работу подходит просто идеально. Кроме того, могу поднимаемых мечом лича, зомби для того же самого оставить. Толку от них, скорее всего, в таком деле будет немного, но смогут хотя бы эльфу помочь в случае реальной угрозы. Отвлекут внимание на себя, пока тот не отступит к безопасной поляне.

Глава 31

Итоги операции оказались неожиданными. Прежде всего для меня. Скажу честно, с самого начала думал, что выручаю собрата по несчастью, попавшего если не в рабство, то в серьёзную зависимость от Грозного Шакала и его клана. Оказалось всё совсем не так, как выглядело. Именно Кот Молчун и был настоящим организатором криминального бизнеса, владельцем клана и замка. Ну а Грозный Шакал был всего лишь подставным лицом. Далеко не зицпредседатель Фунт, конечно же. Высокооплачиваемый наёмный работник, который и кланом своего имени руководил, и в чужие внедряться успевал.

Кстати, меня захватить и попробовать присоединить к своей начинающей подниматься «империи» вовсе не Шланг Который Живёт На Крыше придумал. Идея принадлежала всё тому же молчаливому Коту. Лучше других знал, что таким, как мы, деваться некуда и в любой момент из игры не выйдешь. Поэтому я фактически нанёс ответный удар и обезопасил себя на будущее.

Какое, к чертям кошачьим, обезопасил?! Теперь куча постороннего народа знает, как брать под контроль такие вот территории. Не удивлюсь, если вскоре придумают способ попадания вовнутрь без помощи кого-нибудь вроде Оксаны. Пока не знают, что я тоже умер в реале и являюсь призраком в игре? Так это именно пока. Где конкретно расположена моя собственная поляна, вычислить тоже не трудно. А даже если кому-то трудно, то всё равно ничего невозможного в этом нет.

В ближайшее время нужно будет подумать о мерах безопасности, а пока о результатах. Кроме того, что выпало у хозяина поляны и было мною захомячено не глядя, нам с Оксаной ещё причиталось две доли от общей добычи, найденной в закромах у Шакалов. Получилось по тысяче сто двадцать семь золотых. Но это не только нам, а вообще всем участникам штурма. Богатые оказались закрома, если при разделе на такую толпу всё равно каждому досталось больше чем по тысяче евро. И это без стоимости замка, который по договору про- даже не подлежал, а переходил в собственность клану МИФ.

Вообще-то, учитывая, сколько я выиграл на ставках, тысяча сто двадцать семь золотых – мелочь. Две тысячи при соотношении один к двадцати дают весьма и весьма приятную сумму. Сорок тысяч, если мне математика не изменяет. А ведь была ещё другая ставка на то, что кланы МИФ и Чёрный дракон не подерутся. Меньше. Но пятнадцать тысяч – тоже приличные деньги. Хорошо быть азартным игроком, когда заранее знаешь результат.

Кроме того, нам всем перепало по уровню. Оксане не за штурм, а за пророщенное дерево. Мне и моим питомцам в обычном порядке. У меня «тайное проникновение» поднялось на три, а у привидения вообще подскочило до небес.

Первым делом, после завершения операции, мы с Оксаной занялись обсуждением безопасности. Это больше всего требовалось мне, так как привидение с его теперешними возможностями фиг подловишь. Огородишь её поляну крепостной стеной? Ну и что? Ей от этого ни тепло ни холодно. Пошлёт тебя к чертям кошачьим и будет как ни в чём не бывало прыгать к своим деревцам, а ты получишь неполноценный замок с не принадлежащим тебе внутренним пространством. Устроишь полноценный штурм и прорвёшься вовнутрь? Ну что же, причитающийся тебе как победителю час времени привидение переждёт где-нибудь в другом месте. В сокровищнице твоего замка, например. Так что у Оксаны с безопасностью всё было более-менее в порядке.

У меня ситуация складывалась с точностью до наоборот. Стоит кому заблокировать поляну – и всё, не смогу ни войти, ни выйти. В случае штурма тоже в самый последний момент никуда не бегу. Неприятная ситуация, требующая обязательного решения. Да что там неприятная... Катастрофическая!

Первое действие напрашивалось само. Портал-таблетка. Очень ценный ресурс и, к счастью, не одноразовый. Владелец никак не был ограничен в его использовании. Захотел – сегодня поставил здесь, завтра перенёс туда, а послезавтра опять поменял место. Красота, да и только!

Вообще-то на самом деле одно серьёзное ограничение имелось – масса. Многотонную плиту просто так не потаскаешь, для этого бригаду специалистов нанимать нужно. К счастью, меня это никак не касалось, сунул в пространственный карман – и неси куда пожелаешь. В данном случае пожелал на поляну к Оксане. Таким образом, одна половинка таблетки стояла у меня, другая у неё. У таблетки оказался ещё один плюс – режим маскировки. Невидимой не стала, но в заросший мхом и травой полукруглый холмик, который не портит ландшафт, превратиться смогла.

Не слишком далеко, даже наоборот, слишком близко, но другого подходящего места пока нет. Вряд ли кто соберёт достаточно сил, чтобы штурмовать сразу две частные территории одновременно. Вернее, теоретически как раз можно и не очень сложно, а на практике экономически не выгодно.

Однако всё это полумеры. Иметь запасной выход, чтобы в случае чего сбежать, несомненно, хорошо. Но куда лучше обеспечить условия, при которых сбежать не придётся. Вообще-то гарантировать, чтобы вокруг твоей частной территории никто не воздвигнул крепостную стену, совсем не трудно. Берёшь в аренду близлежащие земли, и всё, пишете письма. Для тех, кому по карману купить такой объект, арендная плата – мелочь. Поэтому, кстати, ситуация, подобная замку вокруг частных владений никогда и не возникала. Кот Молчун – особый случай.

Для меня – совсем другое дело. Не миллионер я ни разу. Специально узнавал, в этих местах земля стоит сравнительно недорого – десять золотых в год. Казалось бы, мелочь. Вся беда в том, что это цена за квадратный метр. Понятно, что сколь-нибудь существенный участок будет стоить серьёзных денег.

И тут мне пришла в голову идея. Если Грозные Шакалы могли взять в аренду кусок земли в виде бублика вокруг поляны молчаливого Кота, то чем я хуже? Нет, бублик мне не нужен. Вернее, не помешал бы, но никак не по карману. А кое-что другое могу себе позволить. Поискал информацию в «вики» и убедился, что никаких специальных ограничений на этот счёт не существует.

Не откладывая в долгий ящик, отправились с Оксаной в мэрию города оформили аренду двух участков земли по сто квадратных метров сроком на пять лет. И все дела. Теперь пусть кто-нибудь попробует нас взять.

Казалось бы, сто квадратов – мелочь. Даже по сравнению с самой поляной. Обнести заодно стеной и их труда не составит. Так и есть. За исключением случая, когда арендованный участок одним концом упирается в границу моих владений, а другим уходит на сотню метров в сторону. Да, именно мы арендовали полосы земли всего в метр шириной. Теперь кольцо так просто не замкнёшь. Можно, конечно, построить замок куда более высокого класса, но это уже совсем другой уровень ресурсов. Да и не строит никто серьёзных крепостей на арендованных землях. Для таких целей обычно выкупаются отдельные локации.

Но даже не это главное. Теперь закон на моей стороне. Оказалось, при определённых условиях полученную на халяву территорию можно взять и обложить со всех сторон. С купленной или арендованной администрация так поступать никому не позволит. Обязаны оставить свободный доступ арендатору.

С безопасностью хоть как-то разобрались, теперь можно было подумать и о будущем. Или скорее о настоящих повседневных проблемах. Тем более что средство для решения некоторых из них – деньги – есть. Вон привидение, например, уже прокачалось до двадцать второго уровня. Становится всё более и более материальным. Во всяком случае, уже умеет

таким притворяться. Может не надолго брать в руки не тяжёлые предметы и оружие, даже если они не рассчитаны на призраков.

Но полноценно пользоваться и владеть обыкновенными вещами ей будет дано ещё не скоро. А значит, идея с питомцем, способным заменить руки, остаётся актуальной. Также желательно, чтобы он был ещё и грузоподъёмным. Пока всё её имущество я могу носить в своём бездонном пространственном кармане, но понятно, что девушке хочется иметь своё и у себя.

Кстати, о карманах. У моего нарисовался один очень серьёзный недостаток. Это всё-таки не игровая сумка – инвентарь с ячейками быстрого доступа. Пока вещей было не много, не замечал проблему, а теперь вдруг обнаружил, что он очень похож на бездонный шкаф, забитый всем подряд. В спокойной обстановке нужную вещь найти не так уж и трудно. Ага, если вспомнишь, что ты её вообще туда положил. А в бою быстро выхватить уже не получится. Так что нужно не забывать всё оружие постоянно перекладывать на самый верх. И вообще, там пора бы ревизию сделать.

Вон в последнем случае побросал, что из Кота Молчуна выпало, и забыл. Если войдёт в привычку, рискую однажды обнаружить, что даже бездонного шкафа мало. Если вещь у тебя есть, но ты не можешь ею пользоваться потому, что положил слишком глубоко, значит, её нет. В данной ситуации народная мудрость «Дальше положишь – ближе возьмёшь» не работает.

Решил не останавливаться на декларировании намерений, а сразу сделать. Первым предметом оказался:

Название – Меч.

Класс – обычный.

Характеристики:

Физический урон + 20.

Сила +10.

Скорость +10.

Выносливость +10.

Ограничение по уровню – отсутствует.

Хороший добротный предмет с очень оригинальным названием. Поэтому к чертям его кошачьим, в смысле на продажу. У меня своих навалом. Совсем не обязательно становиться коллекционером. Так, что там дальше?

Название – Шлем эльфийского гвардейца.

Класс – редкий.

Характеристики:

Сила +10.

Ловкость +1.

Защита от физического урона +10.

Защита от магического урона +10.

Комфорт +50.

Ограничение – только с тридцатого уровня.

Красивая штука, не спору. С моим даже глупо сравнивать. Но это если на вид. По характеристикам – как раз наоборот. По всем уступает буквально вдвое. Кроме комфорта, тут действительно вне всякой конкуренции. Может, рейнджеру отдать? Хотя не стоит. И не только потому, что его уровню не подходит. От гвардейского шлема в лесу толку мало. Мас-

кировка, во всяком случае, даже не на нуле, а в приличном минусе. Так что тоже на аукцион. Что там дальше? Ещё одна эльфийская вещица:

Название – Перчатка с кольцом для стрельбы из эльфийского лука.

Класс – отсутствует.

Характеристики:

Меткость + 10 %.

Дальнобойность + 10 %.

Критический удар + 10 %.

Ограничение по уровню – отсутствует.

Самому опять без надобности. И лука нет, и руки совсем не под него заточены. В первую очередь предложил Оксане. Она у нас хоть и привидение, но всё-таки эльфийка. И лук приобретать в будущем вроде бы планировала. Но девушка отказалась. Лук ей обещал сделать мастер Квириалий из ветки её же дуба, и первое попавшееся кольцо к нему точно не подойдёт. Нужно будет изготавливать специальное. Так что тоже на продажу. Или нет. На этот раз точно рейнджеру подойдёт.

Следующим был плащ. Он мне понравился сразу, даже не глядя в характеристики, а когда увидел, то убедился, что интуиция не подвела.

Название – Плащ-хамелеон.

Класс – редкий.

Характеристики:

Ловкость +25.

Интеллект +25.

Полная невидимость в обычном и магическом зрении.

Ограничение – только для сотого уровня и выше.

Очень вкусная вещь. Сомневаюсь, что мне до сотого уровня светит полная невидимость, но даже частичная не будет лишней. Тем более что Кот Молчун пользовался, хотя и не был сотым. А ведь он вором как-никак был. Так что и мне пригодится. Особенно если пойдём на дело вместе с привидением. Однозначно оставляю плащик себе. Хорошая вещь на вырост.

Ещё была бижутерия. Несколько колец на ловкость, выносливость и интеллект. Хорошо, что сейчас затеял поиск, иначе бы сгинули. Нужно следить за бижутерией, чтобы на пальцах были кольца с максимальными характеристиками.

Провёл ревизию всего добытого раньше и нашёл ещё десяток предметов на продажу. При первой же возможности выложил вещи на аукцион. Потом подумал, что нам самим надо прикупить. Вернее, мне, потому что клан МИФ экипировал привидение по высшему для её уровня разряду. Оксане только питомца и не хватало. Оказалось, что лично мне тоже вроде как ничего не надо. Нет, броня на ноги оставляла желать лучшего, но если начать гонку за характеристиками предмета после каждого нового уровня, то ей не будет конца. Вообще-то большинство игроков именно этим и занимаются, но я-то тут живу. Так что ограничусь той броней, что уже есть. Внешне к основным доспехам подходит, и ладно.

Поэтому начали шерстить все форумы и аукционы в поисках подходящего питомца для привидения. Главные требования – возможность пользоваться руками и грузоподъёмность. Чего или, вернее, кого там только не было. И при этом почти никого подходящего. Большинство зверей и монстров отпали сразу. Оказалось, что такое приспособление, как руки,

предусмотрено только у условно разумных существ. Тогда почему их нет у моего паука – вот в чём вопрос?

Сразу выяснилось, что в игре есть только один вид питомцев, полностью удовлетворяющих условию: руки плюс грузоподъёмность – кентавры. То, что игровой расой они являться не могут по определению, – это понятно. Как полноценно управлять существом, у которого шесть конечностей, пока никто не придумал. Поэтому все такие являлись либо НПСаами, либо питомцами.

Странно, но редкостью, за которой все гоняются, классические кентавры не были. Почему странно? По-моему, это очевидно. Все преимущества боевого коня плюс возможность пользоваться оружием. Да любой себе такого захочет! Очевидно это было не только мне, но и администрации, которая уравнила шансы.

Кентавров сделали менее грузоподъёмными и не такими быстрыми, как обыкновенные кони, которые, в свою очередь, уступали единорогам. При одинаковых уровнях и прочих условиях, разумеется. А ещё добавили ограничение, по которому питомец-кентавр может быть на выбор хозяина либо ездовым, либо вьючным. Универсальность наступает только после сотого уровня. Плюс обычный недостаток всех условно разумных питомцев: они полностью взрослеют только к двадцать первому уровню.

В результате кентавры популярностью не пользовались и стоили недорого (по сравнению с другими петами). Правда, по той же причине и большого количества предложений не наблюдалось. Но найти одного не привязанного всего за три тысячи получилось (при том что официально они стоят пять). Оксана взяла. Отсутствие универсальности её не беспокоило, потому что сама была невероятно мобильна и в личном транспорте не нуждалась. Ну а прокачка – вопрос решаемый. Опять же, при наличии денег.

И кстати, до десятого уровня поднять очень быстро и недорого. Существовала такая услуга. Там в основном занимались обездом лошадей, но и маленького кентавра согласились прокачать. Как раз до десятого почти бесплатно, ну а дальше уже за настоящие деньги. Оксана справедливо решила, что теперь сможет это делать сама, особенно если займётся вместе.

Но для начала в любом случае её кентавра стоило вооружить. С этим проблем не предвиделось вообще. Питомцу подходила почти вся оркская линия предметов и оружия. Почему именно она? Сюрприз, однако. Нижняя часть кентавра, как и положено, была конской, а верхняя оказалась не человеческой, а оркской. Оксане как бывшей эльфийке такое подходило не очень, но девушка по этому поводу совершенно не расстраивалась. В конце концов, ей на нём не на приёмы к лордам леса въезжать. Назвала своего питомца Орчиком.

Имя – Орчик (НПС).

Раса – Кентавр (орк).

Класс – питомец (условно разумный).

Уровень – 10.

Опыт – 1 (1100).

Жизнь – 10.

Сила – 10.

Ловкость – 10.

Манна – 10.

Поскольку кентавра собирались активно качать, то на вооружение особо не тратились. Купили самое дешёвое для десятого уровня, распродаваемое орками, выросшими из своей амуниции и присмотревшими себе что-то получше. Я бы что-то ненужное отдал из ещё не пристроенных на аукцион трофеев, но те оказались не очень подходящими.

Обыкновенный круглый деревянный щит примерно как у викингов и орочий ятаган. Кстати, я всё никак не могу понять, почему мачете с крючком на конце называется ятаганом. Ведь это совсем другой тип оружия. С другой стороны, какая разница? Слово не лучше и не хуже прочих, главное, чтобы все понимали, о чём речь. Хотели ещё взять пращу, но потом отказались. Дальнобойное оружие Оксана выберет своему питомцу, когда тот подрастёт. Самым удачным приобретением было вьючное седло. Безуровневое, с возможностью вешать столько предметов, сколько потянет питомец. Везение заключалось не в самом предмете, а в том, что кентавру подошло обыкновенное конское. У лошадей в игре ограничений по уровням было намного меньше, чем у игроков. Всё вместе, включая прокачку до десятого уровня, обошлось в пять сотен золотых монет.

Объединились с Оксаной в группу и отправились искать локации, в которых можно прокачать петов, да и самим подняться.

Глава 32

Это был рейд наудачу. Оплатили портал в неисследованные территории и прыгнули. Довольно опрометчивое решение для группы, состоящей всего из двух игроков двадцать второго и семнадцатого уровней. Ладно, плюсуем условно разумных питомцев и получаем стандартную группу с разбросом уровней от десяти до двадцати двух. Всё равно ничего хорошего, так и застрять где-нибудь у чёрта на рогах недолго.

Однако у меня есть камень возвращения, а привидению застрять не грозит в принципе. Получится – хорошо, не получится – что ж, хотя бы узнаем, каково это – действовать такой группой.

– Здесь красивая местность, – пошутил я словами из одного фильма.

Оксана посмотрела на меня с некоторым недоумением. Понятно. Значит, фильма не смотрела или просто не помнит. Фраза так и не стала крылатой. Удивление девушки можно понять. Мы стояли на расколотом каменном диске, который служил приёмной точкой портала. По сути, такой работать не должен, но когда в пункте отправления всё в порядке, то они могут закинуть вообще куда угодно.

Это место скорее всего использовали не из-за камня, а из-за его координат. Плита лежала на вершине небольшого холма, а во все стороны до самого горизонта простиралась холмистая пустыня. На самом деле очень странная пустыня. Обломки скал и просто камни чередовались с развалинами каких-то строений. Естественным путём такой рельеф образоваться точно не мог. Однако никаких вопросов это не вызывало, мы всё-таки в игре.

Ну а красивым окружающее пространство мог назвать лишь какой-нибудь сталкер. Такого рода локации появлялись в «Эвриворлде» чуть ли не ежедневно. Игрокам постоянно хотелось чего-нибудь новенького, и администрация охотно шла навстречу. Новую территорию сгенерировать нетрудно. Добровольцы для тестирования всегда найдутся. Понравится – можно оставить и развить, нет – стереть и нарисовать что-то другое. Благодаря скидкам кто-то из первопроходцев нередко покупает сразу всю локацию для постройки собственного замка. Естественно, не одиночки, а группы от топовых кланов. Те постоянно рыщут в поисках полезного для клана и собственной прокачки.

А вообще ещё раз убедились, что форумам можно доверять. Теоретически в «Эвриворлде» все равны, а на деле кланы и богатые буратины равнее других. Любой может пройти в порталный зал и заказать прыжок в новые земли, где ещё не ступала нога игрока, вне зависимости от его расового происхождения. Генератор случайных чисел выберет точку в ещё не посещавшейся локации и отправит, только плати.

На деле почему-то группы, состоящие в кланах, и просто перспективные игроки, трагические много наличности, попадают в локации получше, а остальные в такие, как мы сейчас. То ли кто-то в генераторе случайных чисел чего-то подкрутил, то ли есть два разных списка, из которых абсолютно честно случайным образом выбирают точки финиша.

Но есть и хорошая новость. Если ты попал в бесперспективное место, то там хотя бы монстров или враждебно настроенных НПСов, превосходящих тебя более чем вдвое, не будет. Поэтому мы выбрали направление, в котором развалины казались интереснее, выпустили питомцев и собрались спускаться с холма.

– Стой! – воскликнула Оксана.

– Что? – не понял я.

– Опять колышек забыл, – напомнила она.

Да, после того как благодаря амулету она обрела возможность передвигаться независимо, а потом ещё прокачалась с помощью лучшей рейд-группы клана МИФ, я стал забывать об этой необходимости. Прыгать-то привидение могло только к проросшим деревьям или в

пространстве вокруг сухой ветки. Можно, конечно, и когда она у меня в руках, но с воткнутой в землю лучше. Точка отсчёта получается надёжнее и ориентация точнее. Поэтому сделал как надо, и мы отправились в путь.

Самое забавное, что в первых же развалинах на нас напали... привидения. Оксана поначалу обрадовалась и попыталась поговорить, но всё бесполезно. Это были даже не НПСы, а чистые мобы. Запрограммированные исключительно на агрессию и ни на что больше. Для меня и для всех петов их атаки оказались комариными укусами, но и мы, соответственно, ничего не могли поделать с назойливыми призраками. С Оксаной дела обстояли иначе. Её буквально разорвали на части в первую же минуту боя. То, что у неё самой уровень был намного выше и смогла убить или развоплотить никак не меньше десятка, – слабое утешение.

– Ну вот и всё, – обратился я разочарованно к петам, когда мы выбрались из развалин. – Наш рейд бесславно закончился, так и не начавшись.

– Это ещё почему? – раздалось из-за спины.

Там стояло привидение. Слегка потрёпанное, но вполне целое.

– Как? – только и спросил я.

– Эксперимент, – улыбнулась Оксана. – Не хотела сразу говорить, потому что не было никакой уверенности. Если взять не сухую ветку, а срезать живую, то некоторое время она будет работать как само дерево. По моим подсчётам, примерно сутки. Особенно если эта ветка находится у кого-то привязанного ко мне, например питомца.

– Хорошо придумано, – похвалил я.

На самом деле считал, что сначала стоило испытать где-нибудь поближе от дома, а не в дальнем рейде. И в любом случае предупредить заранее! Только если дело уже сделано, нет смысла ругаться, лучше идти дальше. Я предложил больше не соваться в опасные для Оксаны развалины, но неожиданно она стала настаивать на обратном. Привидениям опыт вообще плохо идёт, даже в составе группы. Но там, в быстротечном проигранном бою, она получила гораздо больше, чем обычно, даже с учётом того, что половину после смерти забрали. Естественно, она не собиралась упускать такого шанса.

Проверил свой интерфейс. Действительно, мне как члену группы перепала половина за проигранный первый бой. Сто семнадцать очков опыта.

– Может, тогда подождём, пока дебаф спадёт? – предложил я.

– Не стоит, – отмахнулась Оксана. – Там всего двадцать процентов. Когда больше наберу, тогда и будем отдыхать.

На втором заходе её порвали так же быстро, как и в первый раз. На третьем и четвертом тоже. С одной стороны, рос опыт, и мы набрали уже по полтыщи с лишним, а с другой – увеличивался дебаф. На минус восьмидесяти процентах Оксана всё-таки выдохлась и согласилась передохнуть. Все свои очки она передала питомцу, получив себе лишь премию в десять процентов. Я давно поступил наоборот, переключил своих на подножный корм. Что заработают, то им. Ну и по пять процентов премии от моего. Заработали в борьбе с призраками они совсем мало. Три очка опыта паук и четыре суккуба.

Я полез в «вики» и быстро нашёл то, что нужно. Профессия охотник на привидений. Только доступна она была исключительно светлым фракциям. А вот это как раз не беда. Чтобы не путаться в слишком большом разнообразии, выбрал пару к уже существующему. Стал светлым паладином и назначил его основным классом. Может, и ко всем остальным светлую половинку выбрать? Наверное, не стоит. Если что-то конкретное понадобится, тогда и посмотрю.

Залез в настройки и быстро нашёл ветку доступных умений и профессий. Охотник на привидения там тоже был, только вручную активизироваться почему-то не желал. Оказалось, доступные по уровню магические способности нужно выбирать самому, а на уме-

ниях и профессиях стоит значок «авто». Начни делать, и если обладаешь нужным уровнем и характеристиками, само включится, а если нет, то, понятно, ничего не выйдет.

Хотя во втором случае имелся и обходной путь. Профессию можно было выучить у мастера или вообще купить за наличные. В таком случае и требования были ниже, и казалось быстрее. За деньги охотником за привидениями мог без проблем стать и тёмный паладин, а самостоятельно только светлый.

Поскольку ни мастеров, ни лавок, торгующих всякими полезными профессиями, здесь не наблюдается, придётся идти трудным путём. А там не всё так просто. Это не следопыт, когда любой сделавший первый же шаг в лес сразу получает ученика, а дальше качайся в меру сил и способностей.

Внимательно прочитал статью в «вики» с перечнем необходимых условий. Итак, уровень не ниже одиннадцати. Есть! Класс светлый маг, светлый жрец, паладин светлых богов и ещё несколько. Есть. И совсем неважно, что класс я выбрал минуту назад и он всего лишь первого уровня, система считает по моему собственному, проверено. Из заклинаний должно быть выбрано «очищение светом». Довольно бесполезное, кстати, и мало против кого применимое.

Ага, теперь всё ясно. Его редко кто выбирает, и, соответственно, столкнувшись с призраком, автоматически охотником на привидений обычно не становятся. Вот и идут покупать. Однако не беда, мне не привыкать брать почти бесполезные заклинания. Вспомнить ту же заморозку. Неплохо против пауков и скелетов и почти не работает против всех остальных. Ну а тут есть реальная возможность помочь Оксане пройти эти развалины, так что берём.

Предупредил девушку, что отлучусь ненадолго, и отправился знакомиться с привидениями совсем на других условиях. Стоило переступить невидимую границу, как на меня накинута уже привычная стайка низкоуровневых призраков. Их удары по-прежнему ощущались, как комариные укусы, но разницу я почувствовал сразу, светлого паладина они кусали куда сильнее, чем тёмного. Или это я стал более чувствителен? Скорее всего второе. Но в любом случае не страшно, такими темпами у меня жизнь всё равно будет восстанавливаться быстрее, чем они её смогут отобрать. Поэтому без суеты прицелился в одного призрака и нанёс удар «очищением светом». Получилось! Тот застыл и начал ярко светиться.

– И что дальше? – спросил я.

Естественно, мне никто не собирался отвечать. Пожал плечами и ткнул мечом. Призрак лопнул как мыльный пузырь, а на меня посыпались системные сообщения:

Внимание! Ограничение.

*Являясь светлым паладином, вы не можете воспользоваться артефактом «Собира-
тель душ». Душа была отпущена.*

Внимание! Вы отпустили неприкаянную душу.

Вы получаете умение: Спаситель душ 1 (10).

Ну вот, этого мне ещё не хватало. Хотеть стать охотником на привидений, а превратиться в их спасителя. С чего бы это? Может, потому, что до этого помог Оксане? Однако мои размышления прервало ещё одно сообщение.

Внимание! Вам доступна новая профессия:

Охотник на привидений.

Принять? Да/Нет

Естественно, нажал «Да». Для других количество профессий в отличие от умений ограничено, но для меня нет. Хотя с этим охотником не понятно, что это на самом деле. Имеет свойства и того и другого. Ещё осталось висеть не выключенное предупреждение, что за использование «очищение светом» с меня снято пятнадцать условных единиц манны. С этим всё понятно. Если у меня сейчас манна имеет ровно три десятка очков характеристик, а уровень семнадцатый, то, перемножив, получим условные очки. Пятьсот десять, не много и не мало. Смотря на что и как расходовать.

Выходит, воспользоваться заклинанием я смогу ровно тридцать четыре раза, то есть уже тридцать три. Ну что ж, повеселимся, Оксане всё равно ещё долго отдыхать. Связка «очищение светом» и удар клинком меча работала как часы, освобождая неприкаянные души. Умение «Спаситель душ» росло довольно быстро. Оказалось, для следующего уровня нужно освободить всего десять.

Когда манны осталось всего на одно применение, вдруг понял, что могу сделать и по-другому. Хорошая мысль пришла с опозданием. Однако насколько она хорошая, ещё большой вопрос. Может, ничего и не получится. Вот и прекрасно, заодно и проверю.

Открыл интерфейс, всё подготовил, но пока ничего не сделал. Так и оставил окна висеть. Затем выбрал призрака уровнем повыше. Что, между прочим, не так-то просто, когда они мельтешат перед тобой, оправдывая комариные укусы. Но стоило мне заметить цифру двенадцать, не задумываясь ударил очищением, после чего в висающем окне одним нажатием поменял основной класс со светлого паладина на лича. И сразу нанёс удар по всё ещё неподвижному привидению. Сработало! Получил сообщение, что в чёрном янтаре появилась душа орка двенадцатого уровня. Пока не восстановится манна, делать мне тут больше нечего, поэтому приказал питомцам следовать за мной и вернулся к отдыхающей Оксане. Заодно глянул, чего там накапало. Неплохо.

Спасителя неприкаянных душ поднял до четвёртого уровня, что ожидаемо. Охотника на привидений до второго. И набрал тысячу семьсот очков опыта. Сразу выяснил, получил так много, хоть зачистку развалин и не закончил, потому что за каждую отпущенную душу давали по сотне, всего три тысячи четыреста на двоих. Неплохо, однако. Совсем неплохо. Это у меня уже восемнадцатый уровень. К сожалению, питомцы почти ничего не заработали сами. Какая-то мелочь в полсотни очков. И десять процентов от меня.

Вот теперь сиди и думай. Что лучше – опыт или пленённые души? Если после призыва они будут всё теми же призраками, то к чертям кошачьим. Такие совершенно не нужны. Однако была у меня надежда, что духи в случае призыва материализуются в зомби. Вот восстановимся, тогда и проверим.

Когда вернулся к Оксане, та меня обрадовала, что получила столько же опыта, сколько и я. Всё распределила своему кентавру, и тот поднялся на уровень. Сидеть и ждать, пока восстановимся, пришлось пару часов. Питомцы явно скучали, и Рыжик выпросила у меня разрешение поохотиться в тех же развалинах. Рассудил, что ни она привидениям, ни они ей почти ничего сделать не смогут, поэтому отпустил. Паук и кентавр увязались следом.

Я сначала рылся на форумах, но на интересующий меня вопрос ответа не нашёл. Чёрный янтарь с такими свойствами – вещь вообще редкая. А тех, кто может отлавливать в него души не собственноручно убитых врагов, скорее всего вообще нет. Поэтому и инструкций никто не написал. Придётся всё проверять самому. Куда как проще. Вызвать и посмотреть. Так и сделал:

Имя – Гыр-Гыр (НПС).

Раса – орк.

Класс – зомби.

Уровень – 12.

Вот вам и ответ. Получилось призвать не духа. А зомби. И соответственно тупого. Как зомби. Говорить он мог, но толку от этого никакого. Единственное, чего удалось добиться, – сбивчивого рассказа. Гыр-Гыр был в орде, которая когда-то штурмовала тот замок. Погиб под стенами. Теперь его дух вынужден защищать развалины вместе с остальными такими же. Причём рассказ составлял меньше половины этой информации, остальное мы с Оксаной додумали сами.

Орк был готов служить поднявшему его и с радостью отдать свою жизнь (или не жизнь, неважно). Особенно последнее, потому что в результате душа полностью освободится. Плохо, что двенадцатый уровень зомби равнялся примерно шестому от живого орка. К тому же он не имел никакого оружия. Порывшись в своих запасах, я обнаружил там по какому-то недоразумению непроданный меч. Ничего особенного, но Гыр-Гыру другого и не надо. Погибнет окончательно, подберу и отдам следующему. А вообще стоит подумать о простейшей броне и оружии для поднимаемых, а то толку от них немногим больше нуля. До этого на жабах и крысах тренировался, и как-то в голову не пришло.

А еще решил бросить половину нераспределённых очков характеристик в манну, чтобы иметь большой боезапас оказавшегося таким полезным заклинания. Глупо? Нет. Ну и что, что вряд ли ещё где-нибудь придётся сражаться с духами. Манна-то останется, и смогу использовать её для других заклинаний. Вообще только мечом махать – не дело. Пора серьёзнее осваивать магию. Глянул, сколько у меня там есть. Ни фиги себе, опять накопил аж полсотни. Половину – многовато будет. Перенёс в манну для начала два десятка. Учитывая, что и уровень у меня теперь восемнадцатый, условных единиц манны стало девятьсот.

Перед тем как идти на штурм, обсудили вопрос, что выгоднее, освобождать духов или, наоборот, захватывать. Остановились на первом. В конце концов, мы сюда качаться пришли. И кстати, о качании, где там петы и чего добились? Оказалось, почти ничего. Всего по несколько очков собрали. Просто тренируйся они, сражаясь друг с другом, было бы намного больше.

Развалины прошли только с третьей попытки. Да и то исключительно потому, что освобождённые мною призраки больше не возвращались. А босса я всё-таки заполучил к себе в набалдашник меча. Не удержался. Слишком уж тот оказался мощным даже для привидения. Оксану убивал трижды, да и по живым бил ощутимо. Прикончил моего зомби, всем трём петам жизнь испортил в размерах от сорока до семидесяти процентов, да и мне досталось. Зато теперь в запасе есть кто-то аж шестьдесят третьего уровня. Жаль, пока не поднимешь, абсолютно точно не узнаешь, кто именно. То, что тоже орк, понятно, но не более того.

За проход развалин мы получили необычайно много опыта, по три тысячи сто сорок семь очков каждый. Я тысячу сто сорок семь взял себе и по тысяче отдал петам. К сожалению, при таком варианте бонус не полагается. В результате все получили по уровню. Оксана всё отдала кентавру, и тот сразу подскочил аж на три уровня, догнав моих и став четырнадцатым. Прокачка идёт вполне успешно.

И ничего больше. Что-то с этим было не так, и Оксана решила воспользоваться своим умением «поиск кладов». Взяла сразу, как только появилась возможность на двадцать первом уровне, но пока ни разу не опробовала.

Клады тут были – целых три. В первом лежало десять золотых. Даже не смешно. Это вовсе не означает, что мы с презрением отказались. Взяли, конечно, и привидение стало искать дальше. Вскоре нашлись доспехи бога, в смысле босса. Теперь я окончательно убедился, что поймал душу высокоуровневого орка не из простых, так как оружие предназначалось представителям именно этой расы.

Комплект состоял из большого круглого деревянного щита, щедро обитого кожей и окованного железом. Почти такого же, как сейчас у Оксаниного кентавра. Ага, почти. Только

намного круче. Ещё бы, рассчитан на шестидесятый уровень. Дальше шли кираса, наплечники, поножи и наручи. Всё из толстой грубой кожи и как положено обито, где только можно и нельзя, железными пластинками разного размера и толщины. Уровень, опять же, как у щита. И завершал комплект здоровый орочий ятаган уже известной модели. Всё того же шестидесятого уровня.

Характеристики глянул лишь мельком, они у всех предметов были совсем не маленькими. Вот и прекрасно. Как призову зомби, будет ему оружие. Правда, у живого мертвеца реальные силы примерно вдвое ниже, чем указано в уровне, но главное, что официально всё равно останется его шестьдесят три, а значит, пользоваться сможет. А когда подрастёт Оксанин кентавр, ему достанется. Рассчитанное на орков должно подойти. Всё, кроме поножей, разумеется.

Третьим кладом была шкатулка с какой-то металлической хреновиной внутри. То ли жезл архимага, то ли какая-то деталь от дорогой сантехники. Однозначно можно было сказать только, что вещь поломана.

Внимание! Вам доступен новый квест.

Отыскать недостающие детали посоха правды.

Принять? Да/Нет

Судя по реакции Оксаны, у неё появилось такое же сообщение. Значит, квест групповой.

– Жаль, награда не указана, – сказал я.

– Всё равно берём, – возразила она. – Поиск кладов как раз по моей части.

Квест мы, конечно, взяли. Тем более что никаких штрафов за невыполнение не предусматривалось, а с моим пространственным карманом всякой бесполезной ерунды с собой таскать можно сколько угодно. Пока не забудешь, что она вообще у тебя есть.

Выбрали следующие развалины и направились к ним. Расслабились, за что буквально сразу же понесли потери. Мой паук юркнул вперёд, обгоняя суккубу, и нарвался на достойного противника. Тоже паука, только костяного. Искусственное творение какого-то лича или некроманта, собранное из человеческих костей. Казалось бы, такой силе и взяться не из чего, а вот подишь ты. Оказалось достаточно для того, чтобы легко справиться с моим петом.

– Минус один, – прокомментировал я. – И в случае смерти питомца того нельзя призывать в течение суток.

Ударил по врагу «очищением светом». Ничего не вышло, а ведь была надежда, что заклинание заставит искусственный скелет рассыпаться. Фиг вам! Вообще-то оно сработало штатно и даже подействовало. От паука какая-то косточка отвалилась. Но он этого вообще не заметил. Игнорировать заморозку уже не смог. Хороший удар по замёрзшему на месте монстру – и тот рассыпался уже по всем правилам.

В этих развалинах вообще никого, кроме самодельных скелетов, не оказалось. Больше неожиданностей не было. Тех, которые посильнее, я замораживал, а Рыжик с Орчиком добивали. Тех, которые послабее, громили так, не расходуя манну. Оксана опять получила очков меньше, чем я. Но на этот раз разница не была столь разительной, как обычно, ведь её пет активно участвовал. Только эти развалины в любом случае принесли нам слишком мало. Семьсот двадцать четыре мне, из которых двести тринадцать заработала суккуба, и триста пятьдесят ей, которые были полностью отданы кентавру. Кладов не было вообще. После распределения двинулись дальше.

– Надеюсь, там опять окажутся привидения, – проворчала Оксана и прыгнула вперёд.

То, что она угадала, я понял по системному сообщению о смерти члена группы. Пока ждал, вдруг обнаружил, что куда-то исчезла суккуба. Вот только что сидела на спине у

Орчика – и уже нет. Кстати, Рыжику было как-то без разницы, что кентавр вовсе не ездовой, а выючный. И что самое главное, система не возражала, как и пет привидения. За своего сорвавшегося с места на разведку питомца я не беспокоился, случись что, сразу узнаю. Но вообще-то нужно предупреждать.

– Я проверила, там тоже призраки, но какие-то другие, – сообщила вернувшаяся Рыжик. – Слишком драчливые и сильные.

– Хорошо, – кивнул я. – Но почему без разрешения или хотя бы без предупреждения?

Та виновато потупила глазки, но явно ни вины, ни раскаяния не чувствовала. Ну вот, началось. А я ведь с самого начала знал, что суккубы примерными и послушными девочками не бывают. Чувствую, ждут меня с ней ещё проблемы.

Разговор пришлось отложить, так как появилась Оксана. Сообщила, что её убило привидение намного более высокого уровня, чем перед этим. Те рвали кучей, а этот справился в одиночку. Предлагать обойти такое опасное место не имело смысла, именно тут девушка могла полноценно качаться. Да и я, отпуская неприкаянные души, зарабатывал неплохо.

Эти привидения действительно оказались совсем другими. Не кусались, как комары, а били сильно, причём весьма материально. Сами же примерно два удара из трёх игнорировали, успевая стать бесплотными. Хороший пример того, каких результатов может достичь Оксана, если будет качаться и выберет правильное направление развития. Девушка тоже сделала правильные выводы и старалась не только драться, но и изучать возможности противников, примеряя на себя.

А вообще эти развалины были явно нам не по зубам. Уходили отдохнуть и восстановиться аж трижды. Причём в моём случае не только манну, но и выбитую в красную зону жизнь. Рыжику с Орчиком тоже досталось. Я, конечно, проредил количество призраков, но далеко не так успешно, как в предыдущих развалинах. «Очищение светом» в половине случаев не срабатывало, а в половине сработавших призраков успевал сбросить оцепенение ещё до того, как я протыкал его мечом. Да и некоторые проткнутые освобождались вовсе не привычным способом, а от «очищения светом», становясь лишь слабее. То есть три из четырёх атак гарантированно пропадали даром. А на самом деле статистика была значительно хуже.

То, что перебросил в манну ещё десять очков характеристик, помогло мало. Зато за каждую отпущенную душу тут давали реально много опыта. К вечеру набрали на семь тысяч. Неплохо идём, даже очень хорошо. Неужели никто не знает, что освобождать неприкаянные души настолько выгодно?

Я привычно поделил свою долю на троих. Вернее, попытался. Оказалось, убитого пета качать нельзя. Тогда перевёл Рыжику требующиеся ей до очередного уровня полторы тысячи и нужные мне две для следующего оставил себе. В результате получилось двадцать и пятнадцать. Оксана опять отдала своему кентавру, и он теперь стал шестнадцатым, да и ей капнуло законные десять процентов премии.

– Что будем делать? – спросил я. – Остаёмся на ночь или...

– Остаёмся! – тут же ответила Оксана. – Мне спать не надо.

– Мне как бы тоже не так чтобы очень необходимо, – кивнул я. – Вопрос в другом, не повылезают ли все призраки этой долины и не нападут ли скопом?

– Не должны, – немного подумав, ответила девушка. – Иначе пропадёт весь смысл. Вот из двух-трёх ближайших развалин объединиться, да, могут.

– Остаёмся, – вдруг подала голос суккуба. – Мы с Орчиком посторожим.

– Ага, те самые, которые посторожат.

Однако отступать просто так не хотелось. Видел, среди доступных мне заклинаний есть и рассчитанные на защиту определённого места во время сна. Раньше на них вообще не обращал внимания, потому что такая магия нужна для того, чтобы на время выходить из игры. Освятил место, поставил защиту с сигнализацией и пошёл обедать, работать, в туалет

или ещё куда. А тело твоего персонажа в это время как бы спит. На центральной площади многолюдного города, конечно, не сработает, но где-нибудь в укромном уголке – пожалуйста. Я в реал выходить не мог, поэтому считал эту ветку заклинаний совершенно для себя бесполезной. Теперь же возник вопрос: а что, если воспользоваться во время настоящего сна прямо в игре? Ведь формально именно для этого и предназначено.

Пока ужинали принесёнными запасами (все, кроме Оксаны), я перечитывал и сравнивал возможности всех имеющихся заклинаний этого направления. Оказалось, у каждого класса оно своё. Больше всего мне понравилось то, которое было у светлых паладинов. Позволяло прикрыть не только себя, но и не обладающих магией соратников. Но самое главное, что оно работало и во время сна. То есть не только формально, а по-настоящему, о чём в инструкции говорилось совершенно недвусмысленно. Какой придурок захочет спать в игре? Есть такие. И уровень умственных способностей тут совершенно ни при чём. Во сне вдвое быстрее восстанавливались все параметры и спадали дебафы.

Заклинание называлось «Меч паладина». Активировал, воткнул в землю меч и спи спокойно. Враги тебя просто не заметят, а самые наблюдательные не смогут пробиться через барьер. На самом деле пробить, конечно, можно, но придётся попотеть, пока у находящегося внутри не иссякнет манна, его поддерживающая. Это может быть очень долго. А чтобы всякие хитрые на заднюю точку не вздумали использовать не по назначению, на заклинании лежало несколько ограничений. В бою нельзя, в людном месте и вообще при посторонних нельзя, на чужой территории нельзя, при прохождении локации нельзя...

Кроме того, впервые увидел, зачем нужен параметр интеллект, который до этого считал совершенно бесполезным. От него зависел размер охраняемой сферы и количество соратников, которые она сможет защитить. Да, а я в эту характеристику очки кидал в последнюю очередь (в основном росла за счёт автоматически причисляемых вообще на всё), и теперь не хватало пяти, даже на одного спутника. К счастью, запас нераспределённых имелся, так что эта проблема решилась. Ещё повезло, что на питомцев ограничение не распространялось. Взял заклинание, активировал его и только тогда понял, что не учёл одну проблему. У меня в руках меч лича, и он может не принять магию светлых паладинов. Но менять на меч светлого бога прямо в процессе нежелательно, как бы не случилось чего похуже.

Однако было уже поздно, поэтому воткнул в землю тот, который держал в руках. Гром с неба не грянул, и, что самое главное, системного сообщения о не сработавшем заклинании не возникло. Решил, что кашу маслом не испортишь, и повторил ещё дважды. В первую очередь с мечом светлого бога, ну и с саблей Щелкунчика до кучи. Всё получилось. Вот и прекрасно, спокойнее будет спать. Не знаю, как остальные, но я действительно собирался заняться именно этим. Вытащил плащ путника, расстелил и устроился поудобнее. Была идея снять доспехи, но решил, что на потенциально вражеской территории это будет слишком. Тем более что показатели комфорта у предметов достаточно высокие и в них действительно можно ночевать без последствий.

Глава 33

Первое, что увидел, проснувшись, – целая куча системных сообщений. Так много, что закрывали весь обзор. В подавляющем большинстве это были стандартные таблички о полученном опыте. И когда это я успел? Значит, пока спал, кто-то развлекался. И совсем не трудно догадаться кто. Привидение с суккубой.

– И зачем? – обратился я к Оксане. – А вдруг моя защита не выдержала бы?

– Это не я, – тут же открестилось привидение, кивая на суккубу.

Оказалось, Рыжику стало скучно просто сидеть и ждать утра. Она заметила, что всякие твари не просто повылезали ночью из своих укрытий и стали бесцельно бродить вокруг. Некоторые дрались между собой. Не утерпев, Рыжик вылезла и вмешалась в одну из стычек, добив израненного победителя. Схватила выпавшую вещь и юркнула обратно. Никто её не заметил.

Когда наглой суккубе такой маневр трижды сошёл с рук, не утерпела уже Оксана. Действовали осторожно, нападали только на слабых или израненных. В результате захомячили целую кучу всякого мелкого хлама и набрали две тысячи сто сорок восемь очков опыта.

Вот мне весь обзор и закрывали сообщения о сумме в тысяча семьдесят четыре очка, которые я должен принять. Просто поделил поровну с добытчицей. Оксана опять всё вбухала в своего питомца, и вместе с тем, что уже у него было, хватило, чтобы перешагнуть через рубеж семнадцатого уровня. Подозреваю, что первым отметку совершеннолетия пересечёт именно кентавр.

Однако я вернулся к самому факту. Выходит, заклинание, предназначенное для сохранения тела во время выхода из игры, можно использовать и как засаду. Выбрал место, поставил защиту и ушел в реал. А тем временем те, кого ты прикрыл щитом, караулят, не появится ли кто подходящий для нападения. Логично? Более чем. И правилам нисколько не противоречит.

Правда, сильно подозреваю, что достаточно долго можно использовать лишь при охоте на самых тупых мобов. Против игрока сработает лишь эффект неожиданности, и потом сразу поймёт, в чём дело, и начнёт долбить защиту, если попытаться за ней спрятаться. Не думаю, что против более сильного игрока продержится хоть сколько-то. Не для того предназначена. А против слабого такие танцы с бубнами вообще не имеют смысла.

– А где кентавр? – спросил я после того, как поделил наши очки пополам себе и Рыжику.

– Мы его потеряли в очередном рейде, – призналась Оксана. – Сегодня призвать уже не выйдет.

– Ну вот, из-за тысячи опыта лишилась возможности сюда вернуться после смерти. Теперь придётся отправляться домой сразу, как только тебя убьют.

– А я и так её лишилась, – возразила Оксана. – Прошли почти сутки, и ветка засохла.

– Значит, уже начатые развалины нам не пройти, – сделал вывод я. – Во всяком случае, вместе не получится.

– Но давай всё равно попробуем, – попросила она. – Я постараюсь быть осторожной. Чувствую, в качестве приза там будет что-то очень интересное.

– С чего ты взяла?

– Там все привидения – высокоуровневые эльфы.

Я согласился. В любом случае просто так уходить, пока есть возможность что-то получить, было бы глупо. Только на этот раз выбрали совсем другую тактику. Оксана не рвалась героически в авангард, чтобы погибнуть от первого же удара, а, наоборот, держалась у меня за спиной. Вперёд посылали суккубу, раз она вдруг стала такой самостоятельной. Рыжик не

имела ничего против, даже горела энтузиазмом. И, что самое главное, умудрялась оттянуть внимание привидений на себя и остаться при этом почти невредимой.

В одном из трёх случаев выманивала какого-нибудь неосторожного призрака поближе к входу. На таких в большинстве своём «удар света» действовал без осечек. Поскольку у светлых паладинов с целительством было получше, чем у тёмных, всё-таки одна из основных специализаций взяла одно из заклинаний. Разменивала единицу манны на единицу жизни. Но в случае с членами группы и питомцами соотношение было два к одному в мою пользу. Не зря всё-таки бросил туда больше очков, пригодилось не только против призраков. Теперь мог Рыжика подлечивать при необходимости. И кстати, о манне, добавил в неё ещё часть скопившихся нераспределённых очков характеристик. Уже там шестьдесят пять, то есть больше, чем в любом другом. Скоро вообще перекачаю именно этот параметр и против своей воли буду вынужден переквалифицироваться в мага.

Однако глупые призраки, ведущееся на суккубу, через какое-то время закончились. Пришлось самим продвигаться вперёд. Действовали опять очень осторожно. Шаг вперёд, удар, два шага назад. Но даже так не обходилось без потерь. Не только Рыжику вышибали жизнь до опасной красной отметки. Тогда мы отступали наружу, лечились или восстанавливались снова и шли опять. Я сразу распределял опыт, сколько его к тому времени набиралось.

В обычных условиях такая тактика не дала бы никаких шансов, ведь mobs в локациях тоже восстанавливаются. Но моё использование не по назначению меча с артефактом из чёрного янтаря давало, скорее всего, никем не предвиденный результат. Отпущенные неприкажные души покидали свои посты навсегда. Количество врагов уменьшалось, и с каждым разом идти становилось всё легче.

Это вовсе не означает, что под конец получилась безопасная прогулка. Да и босс развалин круче всех остальных привидений. Нечего было и думать повернуть тот же трюк, что с вождём орков, и захватить душу в чёрный янтарь. Тут такой номер не имел шансов.

Первым ударом босс почти уничтожил Оксану, вторым убил бросившуюся ей на выручку суккубу, третьим почти достал меня. Привидение больше не помощник, питомцев тоже не осталось, хорошо, что успел перекинуть Рыжику половину от пяти тысяч очков опыта, добытых за сегодня, она теперь у меня шестнадцатая, да и до семнадцатой совсем немного ждать. Остались мы один на один. А у меня манны всего на пару «очищений светом», не больше.

– Возьми, – протянула мне Оксана свою цепочку с амулетом в виде жёлудя.

– Зачем? Ведь на меня не действует.

– Бери! Там внутри кристалл с сотней манны. Была тысяча, но я сегодня почти всё истратила на лечение.

Дополнительные семь попыток – это другое дело. Появились реальные шансы на победу.

Внимание! Вам доступен внешний источник манны.

Подключиться? Да / Нет

Конечно же, подключиться! Там оказалось даже больше, сто семнадцать условных единиц.

Пока я рассматривал подарок, босс решил напасть. Еле успел прикрыться щитом, но всё равно мало не показалось. Ответные два «очищения светом» он проигнорировал, а третье сбросил раньше, чем я подбежал, чтобы ткнуть мечом. Линия жизни у него при этом уменьшилась всего на процент. Эльфу сто двадцать восьмого уровня мои удары больше снять не могут вне зависимости от того, физические они или магические.

Сейчас был бы очень кстати критический удар, шанс на который даёт печать Скриллы, и там разница в уровнях не имеет решающего значения, но сильно сомневаюсь, что он сегодня выпадет. Поэтому, как только истрачу всю манну, игра пойдёт в одни ворота. Вообще-то она и сейчас уже идёт, но пока есть хоть призрачные шансы. Отступить, восстановиться и прийти ещё раз? Вряд ли это что-то изменит. Да и вечер на дворе, придётся ждать всю ночь. Вызвать из чёрного янтаря вождя орков? Опять вряд ли это что-то даст, кроме отсрочки, а ценный ресурс потеряю. Идти ва-банк? Можно, тем более что поражение уже, считай, гарантировано, а так появится шанс. Ага, тот самый, призрачный.

Дело в том, что у «очищения светом» оказалась одна интересная особенность, его можно бросать не только одиночными заклинаниями, но и сразу пакетами по несколько штук. При этом манна расходовалась вдвое. Так что либо десять по одному, либо пять сразу. А если хочешь очередь на полсотни ударов, то вообще потратишь на каждый десятикратное количество.

Учитывая, что серия из трёх каждую секунду вообще ничего не дала, решил, что стоит рискнуть. Пока думал, пропустил несколько ударов и лишился трети жизни. Но и дальше спешить было нельзя. У меня осталась всего одна попытка. Поэтому кружил с боссом, только защищаясь и выжидая удобного момента. Я, конечно, и контратаковал, но обычными методами. От моего меча противнику было ни тепло ни холодно. Он его просто игнорировал, даже не тратя усилия на то, чтобы в момент удара становиться бесплотным. Ну, снёс я ему ещё пару процентов жизни, и что? Моя уже опустилась почти до сорока.

Улучил удобный момент, и когда противник снёс мне ещё десять процентов жизни, бросил прямо в упор заранее заготовленный пакет. Получилось! Два из пяти «очищений светом» сработало, и главное — я успел ткнуть застывшего босса мечом. Победа!

Плюшки опять были исключительно в виде очков опыта. По три тысячи пятьсот каждому. Это не только за то, что отпустил одну-единственную неприкайнную душу босса, а за всех, что были, и проход локации развалин. Всё ещё не насобирал даже на половину двадцать первого уровня. Семь тысяч с какой-то мелочью, в то время как нужна двадцать одна.

Неплохо было бы отдохнуть, восстановиться, но время поджимало. Скоро ночь, и опять полезут монстры из всех щелей. Оксана принялась за поиск кладов. Тут повторилась та же история с десятью золотыми. Шутник какой-то делал локацию. Полного доспеха на эльфа уровня сто плюс не было. Облом. А я уже строил на него планы. Но нашлась вещь не сильно хуже, или, правильнее сказать, не дешевле.

Название – Плащ эльфийского рейнджера (невидимка).

Класс – уникальный.

Характеристики:

Полная невидимость в обычном и магическом зрении.

Частичная невидимость от божественного взгляда.

Манна +50.

Ловкость +50.

Ограничения:

Только для уровней начиная с сотого.

Только для рейнджеров.

Последняя характеристика меня обрадовала больше всего. Класс рейнджера я могу взять в любой момент, а если бы было, например, только для эльфов, сомневаюсь, что моя способность обходить игровые ограничения помогла. Вообще-то у меня уже есть один плащ-невидимка. Но у этого и характеристики вдвое выше, пусть даже и не совпадающие, и вообще он лучше. Это не считая возможности прятаться даже от богов.

Сразу взял дополнительный класс и примерил обновку. Обратил внимание, что светлый паладин за это время успел подрасти до седьмого уровня, а тёмный поднялся всего на один.

– Тебя видно, – сообщила Оксана.

– Тебе или вообще? – спросил я. – То есть ты меня видишь потому, что привидение и само способно становиться абсолютно невидимой?

– Нет, не поэтому. Ну и не вообще. Сливаешься со стеной, возле которой стоишь. Если не присматриваться, то можно и не заметить. А можно и заметить. Тут как повезёт.

– То есть эффект отличается от того, который был у первого плаща? – уточнил я.

– Да, там я видела прозрачный силуэт.

– А если попробовать использовать сразу два? – начал размышлять вслух.

– Давай дома, – попросила Оксана. – А пока тут закончим.

Затем была шкатулка, точная копия той, за которую нам дали квест. Как и ожидалось, там лежала часть непонятной хреновины, именуемой посохом правды или как-то так. Ею оказался крупный драгоценный камень, идеально подходящий к одному пустому месту, где и остался. Шкатулка рассыпалась, а нам зачислили часть квеста и выдали по пятьсот опыта. Потом привидение очень возбудилось и начало кружить возле одного ничем не выделяющегося камня.

– Подними, – попросила девушка. – Я не могу под него заглянуть, а значит, там что-то важное.

– Или опасное, – не спешил выполнять просьбу я. – Ловушка, например.

– Нет, – замотала головой Оксана. – Ловушки рассчитаны на то, чтобы в них попадали, а эта сделана так хитро, что заподозрить вообще невозможно. Следовательно, никто не сунется проверять. Не на бывшего же игрока, чей разум в игре остался, она ставилась.

– Хорошо, – согласился я с её аргументами. – Только возможен и другой вариант. Там что-то очень ценное, и защитная система способна сработать не хуже любой ловушки. Причём рассчитанная на куда более высокоуровневых игроков.

– И что? – выдала главный аргумент напарница. – К тому же продолжать тут находиться нам всё равно нет смысла. Попадёмся – возродимся у себя на полянах, нет – вернёмся сами с добычей.

С такими доводами не поспоришь. Однако руками трогать подозрительный камень я в любом случае не собирался. К сожалению, ничего похожего на ломик в наличии не имелось, всё больше об оружии думаю и никаким инструментом не обзавёлся. Хотя тут игра и любой достаточно крупный меч подойдёт не хуже. Это в реале так клинок могут использовать лишь в самом крайнем случае. Тут совсем другие законы мироздания, и сломать оружие можно только о другое, специально для этого предназначенное. О камне не испортишь, сколько ни долби.

Вовсе не значит, что меч можно использовать вместо кирки и ничего ему за это не будет. Вообще-то действительно не будет. Не затупишь, не погнёшь, не сломаешь, не отколешь ни кусочка породы. Но сдвинуть, как рычагом, что-нибудь всё-таки можно. Чем я и занялся. Засунул конец меча под камень, поудобнее упёрся ногами и толкнул. Ещё не понял, что происходит, а уже швырнул первым попавшимся заклинанием (а попалось последнее использованное до этого, то есть «очищение светом») и ткнул и так скользившим вперёд клинком.

Почему сработало, первое, совершенно не понятно, ведь по окончании боя я машинально переключил основной класс со светлого паладина на тёмного. Однако сработало, и это главное. Правда, высосало всю успевшую восстановиться к тому моменту манну. От чёрного янтаря пришло сообщение, что поймана душа двести восемнадцатого уровня.

– Ничего себе улов! – воскликнул я. – Интересно, как такое вообще возможно?

– Это эльф, страж Древ, – прокомментировала Оксана.

- А ты откуда знаешь, если я сам не могу быть полностью уверен, пока не призову?
- Успела заметить, когда он был ещё привидением.

Но это единственное, на что она смогла ответить. Как такое возможно, девушка тоже не знала. Предполагаю, просто поймал его в самый неподходящий момент, стеснённого в щели, где был кем-то заперт. За отпущенную душу обычно давали больше, чем за захваченную, но на этот раз мне выпало аж тысяча очков. То есть двойной приз, и ценный ресурс получил, и опыт. Оксана не получила ничего, но вовсе не собиралась расстраиваться, так как нашла в освободившейся нише кое-что для себя интересное. Деревянный контейнер, выполненный в виде жёлудя, примерно с пол-литровую банку размером.

- Смотри, какая прелесть! – обрадовалась девушка, открывая.

И тут же исчезла в яркой вспышке. Жёлудь пропал вместе с ней. А я получил очередное сообщение о гибели члена группы. Значит, ловушка всё-таки была. Мне осталось собрать все вещи в пространственный карман и активировать камень возвращения. Оказавшись в своём номере, снял доспехи и стал ждать Оксану. Та отсутствовала довольно долго.

Я уже начал беспокоиться и собрался писать в личку, как в комнате появилось привидение. Только было оно довольно бледным и почти прозрачным, как при первой нашей встрече. Одета тоже соответствующе – никаких добытых позже вещей.

- Что с тобой? И где всё? – спросил я.

– Все мои вещи на поляне, – успокоила она. – А со мной, вернее, на мне охранный проклятие. Сильная и неприятная вещь. Стопроцентный дебаф ко всем характеристикам в первый день, девяносто процентов во второй, восьмидесяти в третий и так далее. К тому же снятию или лечению свитками, магией или чем-то ещё не поддаётся.

– Сильно. Как админы такое вообще допустили? Их же все, получающие такое проклятие, жалобами засыплют.

– Не засыплют, – уверенно ответила Оксана. – Оно очень просто снимается. Достаточно отказаться от предмета, на которое было наложено.

– Отсюда делаю вывод, что та деревянная коробка тоже сейчас на поляне и от содержимого отказываться не собираешься.

– Конечно, нет! – с возмущением ответила девушка. – Десять дней как-нибудь потерплю. К тому же труднее всего будет в первые дни, потом ерунда. И вообще мне не привыкать, после всего времени, которое провела у засохшего дуба в полном одиночестве.

- И что там такого ценного? – стало интересно мне.

– Пророщенный жёлудь эльфийского Древа Жизни, – с оттенком гордости ответила Оксана.

Ага, как будто действительно была эльфийкой и сама его прорастила. Однако подшучивать не стал, а задал вопрос:

– Тогда понятно. Значит, сможешь вырастить из него себе ещё одно дерево? Слышал, эльфийские и магическую силу дают, и прочие плюшки.

– Давать-то они дают, но, к сожалению, не смогу, – отрицательно покачало головой привидение. – Там очень сложный ритуал продолжительностью как минимум в десять лет и куча жрецов уровнем за сотый. И это исключительно чтобы получить маленький саженец. Само древо будет расти ещё сотню лет, пока хоть что-то начнёт давать.

- Тогда зачем? В смысле, идти на такие жертвы ради бесполезного жёлудя?

– Во все не бесполезного, – возразила Оксана. – Без ритуала из жёлудя вырастет энт, причём не обычный, а со многими дополнительными свойствами. Я уже узнавала. Будет у меня отличный питомец.

- А как же Орчик?

– У тебя вон паук с суккубой, и ничего. Вот и у меня два будет. Кентавр всем хорош, и вещи в седельных сумках таскать может, и драться. Только по коридорам и подземельям уже сейчас двигается не очень, а как подрастёт, вообще во многие локации с ним не сунешься.

– А энт, когда подрастёт, значит, по любым пещерам и подземельям будет таскаться только так, – усмехнулся я её логике.

Оксана смутилась, но совсем немного и ненадолго.

– Всё равно хочу энта! Особенно такого. И потом, у меня на него уже есть определённые планы. Не сомневаюсь, что всё получится.

Спросить, что именно должно получиться, я так и не успел. В апартаменты без стука явился Пьяный Менестрель и с ходу заявил:

– У меня для вас пренеприятнейшее известие!

– Ревизор? – пошутил я.

– Можно сказать и так, но на самом деле гораздо хуже. На тебя обратила внимание администрация. На вас обоих, но на тебя больше. А ведь я предупреждал.

На самом деле ничего он не предупреждал. Но вместо того чтобы ловить на несоответствии с действительностью, предпочёл расспросить, в чём дело. Оказалось, проблема умерших в реале и оставшихся в игре существует довольно давно. Но обычно такие не высываются и почти не доставляют хлопот. Абсолютное большинство вообще существует в виде призраков, не помнящих своего прошлого, вроде Оксаны. А я едва успел появиться и уже дел натворил.

Обвинений было много, буквально целый список. И использование камня возвращения, и набор целой кучи классов, и два питомца, и переворот, устроенный магом-демоном Лавроном Тихим в локации-ловушке с захватом власти на всех уровнях, кроме двух первых.

– А он-то чем не угодил? – влез я. – Локация и так предполагалась непроходимой, а теперь с гарантией стала такой. Меня не наказывать за это нужно, а наградить.

– Да, сейчас, – усмехнулся бывший администратор. – Наградят, потом догонят и ещё раз наградят. Только догонять вряд ли придётся, если один раз поймают, то уже не отпустят. Однако главная причина, конечно же, не всё ваше перечисленное и ещё многое не перечисленное, а взлом частной территории. Когда народ узнал, как это было сделано, шум поднялся ещё тот. Там клиенты богатые, сюрпризов не любят, даже приятных. Пришлось срочно переписывать программы и много ещё чего. А этого не любят уже искины.

– И что теперь будет? – спросила Оксана.

– Пока с вами хотят только поговорить.

Появилась надежда, что пронесёт, однако Пьяный Менестрель сразу предупредил, что, по его мнению, скорее всего это уловка. Сначала поговорить и выяснить всё, что согласимся рассказать добровольно, а дальше уже использовать другие методы.

– Нужно бежать, – закончил он.

– Куда?! – не понял я. – Мы всё-таки в игре. Навсегда. Отсюда не убежишь. Ты сам говорил, что администрация при желании везде достанет. Прятаться на частных территориях или в храмах мятежных богов – только оттягивать время.

– Говорил, – кивнул он. – И повторяю. Но есть и другие места. О них нет ни слова в «вики» и постоянно чистятся сообщения на форумах.

– И что же это за загадочные места? – заинтересовался я.

– Потерянные земли. Их часто называют проклятыми, покинутыми, невидимыми, и ещё много похожих наименований. Там работают далеко не все законы «Эвриворлда», и многие действуют не совсем так, как на остальной территории игры, там селятся беглые НПСы, туда неохотно заглядывают большинство богов (или вообще не заглядывают), потому

что сами не знают, как поведёт себя их сила, и, что самое главное, там нет власти у администрации.

— Да, в очень «приятное» местечко ты нас посылаешь, в которое даже боги побаиваются лезть.

— Всяко лучше, чем оставшиеся перспективы, — пожал плечами менестрель.

— Это-то я понимаю. Лучше расскажи, каким образом такое место возникло и как такое вообще возможно в игре.

— Владельцы с самого начала не сомневались, что «Эвриворлд» станет очень популярным, — стал рассказывать бывший администратор. — И заранее подготовились. Городов, всевозможных локаций и территорий было заготовлено на год вперёд. Успевай вовремя вводи в игру по мере увеличения количество пользователей и стриги прибыль. Только они не рассчитали, какой популярностью будет пользоваться новая игра на самом деле. Годовой запас истратили за три месяца.

— И что тогда? — спросил я.

— Когда поняли, что новое рисовать не успеют, а с минимальными изменениями клонировать уже готовое не самый лучший ход, пошли самым простым путём, — усмехнулся собеседник. — Во всяком случае, тогда он казался именно таким. Начали скупать оказавшихся на грани банкротства конкурентов, доводить их виртуальную реальность до своего уровня, зачищать то, что не соответствовало правилам и законам мироздания «Эвриворлда». Иногда интересные решения оставляли. Зачем отказываться от хороших идей, особенно если за права уже и так заплачено? После чего оставалось присоединять к единому игровому полю. В принципе, ничего нового и неординарного, тем более что в основе игры уже было несколько купленных ранее.

— Из того, что ты рассказал, пока не видно, откуда могли появиться неподконтрольные администрации территории, — заметил я.

Оказалось, очень даже могли. Игровые миры были достаточно разными, а вовсе не состояли из одинаковых квадратиков, которые можно произвольно тасовать и присоединять один к другому, словно на пространстве одной огромной шахматной доски. Это в самом начале всё подгонялось очень тщательно, а нестыкуемое стиралось или переписывалось, когда наступил аврал, схему решили упростить. Границы чаще всего были шиты белыми нитками, но это меньшая из проблем. Пьяный Менестрель как раз тогда работал над её решением. По его словам, получалось довольно просто.

Плохо сходятся два куска? Не беда! Поставил в том месте горы повыше и заселил монстрами пострашнее и посильнее, с которых при убийстве падает одно очко опыта и одна медная монета. Игроки очень быстро сами расхотят туда лезть и будут ходить по более удачно состыкованным местам.

Однако были нестыковки и пошире. Например, сотни, а то и тысячи километров пустоты. Что с ними делать? А ничего. Насыпать, в смысле нарисовать, песочка, и пускай будет самая обыкновенная пустыня. Без жизни, без воды, без квестов... Вообще без ничего. Если какой игрок забредёт, то ненадолго, потопчется и сам вернётся.

Другой вид нестыковок похуже. Это когда два больших участка шли внахлест друг на друга. Там получалась такая мешанина, что любой программист или виртуальный дизайнер ногу сломит. После нескольких неудачных попыток распутать и привести хоть в какой-то порядок махнули рукой. Оградили со всех сторон непроходимыми горами, лесами, болотами или ещё чем и забыли.

Третий вид нестыковок, когда не совпадали не границы территорий, а законы мирозданий и правила игры. В большинстве случаев это сложнее или проще, но решалось программными методами. Однако иногда почему-то не получалось. Поступали как во втором случае, то есть огораживали и забывали. Тогда эта проблема не казалась опасной. Ну, оттягивают на

себя какой-то минимальный ресурс искинов, и что? Неизбежные производственные потери. К тому же совсем мизерные на общем фоне.

Только со временем они начали увеличиваться. Сначала лезущие куда можно и особенно куда нельзя игроки стали находить способы пробраться в потерянные территории. Большинство там сразу погибало, писало жалобы администрации и тут же получало стандартный ответ. При попытке пройти куда не следует получили предупреждение об ответственности за последствия? Так какие могут быть претензии? Спасибо за сотрудничество.

Другим везло. Могли очень быстро прокачаться на десяток уровней или добыть какой-нибудь редкий артефакт, игрой как бы не предусмотренный, но всё равно работающий. Пока таких было немного, баланса они особо не нарушали. Тем более что и сами предпочитали не распространяться о методах и местах. Ну а если артефакт оказывался слишком уж выделяющимся и не вписывающимся ни в какие рамки, игроку предлагали замену на что-нибудь более адекватное.

Но серьёзной проблемой покинутые территории стали тогда, когда туда начали сбегать НПСы. Казалось бы, что тут такого? Даже нового рисовать не надо, активизируй очередную копию – и всё в порядке. В этом смысле да, сама игра из-за таких мелочей не нарушается. Но ведь и беглая непись никуда не делась, то есть ресурсы искинов расходуются на её поддержание в рабочем состоянии. А ведь она, как и игроки, постепенно качается и требует этих ресурсов всё больше и больше.

Отключить от искусственного интеллекта – и все дела. Звучит красиво, но, к сожалению, не так просто. Человеческий мозг – слишком сложная штука, пойдёшь найди, какие клетки за какого НПСа отвечают. Куда проще создавать квесты, чтобы отловом и уничтожением спятившей неписи занимались игроки.

Поначалу так и делалось. В паре потерянных территорий это даже работало. В остальных наоборот. Сделав такие места неприступными, администрация сама превратила их в крепости. Да и местные успели приспособиться к условиям внутри, за счёт чего часто имели значительные преимущества перед игроками.

И в такие потерянные земли бывший администратор предлагал нам отправиться. Как бы там не оказалось похуже, чем под контролем хозяев «Эвриворлда». Но это я так, ворчу. Мы с Оксаной единогласно решили, что лучше бежать, чем оставаться.