

ВИКТОР ТИХОНОВ

Игра, несовершенная, как мир



Виктор Тихонов

Игра, несовершенная, как мир

«Издательские решения»

Тихонов В.

Игра, несовершенная, как мир / В. Тихонов — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-855700-2

Вторая книга серии ЛитРПГ. Рассказ от лица главного героя, живущего в он-лайн игре. Изменения виртуального мира под воздействием игроков и организаций, стоящих за ними.

ISBN 978-5-44-855700-2

© Тихонов В.
© Издательские решения

Содержание

Часть первая. Дорога домой	6
Конец ознакомительного фрагмента.	29

Игра, несовершенная, как мир

Виктор Тихонов

© Виктор Тихонов, 2017

ISBN 978-5-4485-5700-2

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Часть первая. Дорога домой

Несчастливые острова. Школа маэстро Антинори.

Круг. Сфера. Геометрия. Вольный боевой танец захиров перерождается в тисках средневековой науки убивать. Синьор Антинори оказался липовым итальянцем. Он учит нас испанскому стилю фехтования. Легендарная и загадочная Ла Дестреза¹. Бой, подчиненный правилам геометрии. Противник, стоящий напротив меня, эльф по имени Светоградис, сто первого уровня. Впрочем, уровни в школе Антинори ничего не значат, маэстро учит фехтованию в равных условиях и в пределах своего палатца может творить с учениками многое. Каждое утро его помощник, морлок Ролло кастует всем ученикам равные уровни и статьи. Хорошо, иначе я бы уже сдох под тяжестью кончара. У эльфа рапира и дага. Очень неприятная дага. Висит на клинке защитное заклинание «Радужный щит». Плюс пять процентов к защите. Вроде бы немного, но основные проблемы создает оптический эффект от щита – полупрозрачная разноцветная пленка, окутывающая противника. В обычных условиях боя в Фэнтези, когда противники стоят друг напротив друга и тупо набивают урон, эта просто досадная помеха. Но испанская школа фехтования это бой в движении, уклонения, атака под разными углами. В смазанный силуэт противника попасть непросто. Проигрываю по уколам. Осталось всего сорок процентов здоровья. Звучит команда Маэстро: «Следи за кончиком рапиры». Точно он слегка выступает за радужный кокон. Начинаю понимать логику движений противника. Попадание. Еще одно. Увы, поздно, поединок окончен, поражение. Зато я подобрал ключик еще к одному своему однокашнику.

Синьор Учитель разве что с циркулем вокруг нас не бегает. Хочет вложить в учеников секреты науки побеждать. Дестреза это бой, который ведешь, двигаясь по хордам круга, описанного вокруг тебя. С одной стороны, все вроде бы математически выверено, с другой, атака из различных положений, па, напоминающие танец захиров. Сотни комбинаций движений. А времени так мало. В первый же день пребывания в школе я узнал, что нам не суждено стать полноценными мастерами фехтования. Не хватит времени. По словам маэстро, курс обучения длится лишь три месяца. В этот период виртуальные тела учеников обладают абсолютной мышечной памятью, и трехмесячная учеба дает больше, чем трехлетние тренировки в реальности. Еще бы! Не надо подтягивать физическую подготовку, тратить время на разминку и многократные повторения приемов. Как будто дали бумажку человеку с абсолютной памятью – прочитав раз можно самому писать умные книги. Вот только азбука это еще не все.

– Это мир был задуман как игровой, – с явно слышимым возмущением вещает синьор Учитель сидя во главе обеденного стола, за которым помещались ученики. – Песочница для ленивых и нелюбопытных компьютерных мальчиков. Научился кое-как держать в руках клинок, купил экипировку получше, и ты уже чемпион. Пройди начальный курс фехтования и можешь считать себя непобедимым. А чтобы упорные и трудолюбивые не распугали подобных героев, через три месяца обучения мышцы перестают запоминать новые приемы. Хочешь учиться дальше – ищи нового учителя за тридевять земель. Но здесь не курсы фехтования для начинающих. Вы пришли к Маэстро Антинори и вы станете лучшими!

Вот. Стараемся. Я уже давно понял, как глупо выглядели мои простодушные и прямолинейные атаки во время дуэли с демоном Зирком. Удивительно! В испанской школе фехтования всего одна защитная стойка – странная, стоишь чуть боком к противнику почти на прямых

¹ В 16 веке в Испании появилась новая система фехтования, названная La Verdadera Destresa, что может быть переведено как Истинное Искусство. Учителя этого стиля стали известными по всей Европе и принципы этой школы сохранялись на протяжении 300 лет. К сожалению, это искусство было по большей части утеряно в 1800-х годах, когда французская литература, мода и влияние пришли в Испанию.

ногах с клинком вытянутым в сторону противника. Позиция, смертельно опасная для обороняющегося в исполнении обычного фехтовальщика и опасно смертельная для атакующего в исполнении мастера дистрезы. Плюс школа может похвастаться сотнями атакующих ударов. Но ни одного из них по прямой. Под углом, чуть сверху, чуть снизу. Мой любимый кварт видоизменяется в целую сеть уколов с разных направлений. А синьор Учитель раз за разом показывает новые варианты и комбинации. Сам маэстро – полный разрыв мозга. Сначала я думал, что это человек, косящий под непися. Ошибка. Это непись, косящий под человека, косящего под непися. Компьютерная реинкарнация дона Джеронимо Карранса, отца великой Дестрезы, автора трактата «Философия оружия», основоположника самой удивительной и мистической школы фехтования средневековья. Пять часов на сон и еду, три часа теории и снова шпаги наголо. Кроме меня осталось только семеро учеников. В первый же день моего ученичества палатца покинул Зирк, не выдержавший потери статуса личного ученика маэстро. Еще двое не смогли позволить себе трехмесячный отрыв от реала. А может просто переоценили свое желание углубляться в тонкости искусства, не слишком актуального в реалиях двадцать первого века. Личный ученик – звание почетное и довольно обременительное. Во время спаррингов мне порой выпадает честь фехтовать в паре с самим учителем. Теперь, даже во время короткого сна я пытаюсь пробить его защиту в красочных кошмарах под общим названием «поединок с хафлингом, знающем о фехтовании все и еще немного». Но все кошмары закончатся завтра. Предстоит экзамен. А пока Учитель не оставляет нас в покое. Даже на ужине Маэстро не теряет времени зря. Теория. Что есть что в фехтовании и как это применимо в игровом мире. Тема животрепещущая и бесконечная. Надо отдать должное Учителю. Ему в пору писать второй том. «Философия оружия в цифровом пространстве».

– Я не готовил из вас мастеров спорта по фехтованию, – презрительная усмешка на полудетском лице хафлинга, забавно украшенном эспаньолкой и закрученными усами. – Последователи современной спортивной школы немного стоят в бою без правил, где можно столкнуться с закованным в латы щитоносцем или попасть под удар магии. Дестреза родилась не на паркете фехтовальных залов. Это стихия боя, очерченная циркулем науки побеждать. Некоторые считают, что ее корни надо искать на гладиаторских аренах древнего Рима, с их калейдоскопом противников и всех видов древнего оружия. И теперь вы знаете секреты, способные уберечь вас в бою с самым неожиданным противником. Вы стали бойцами, способными постоять за себя. Завтра вы пойдете каждый своим путем. Но прежде вы сами определите троих лучших моих учеников.

Меня начинают мучить нехорошие предчувствия. маэстро, мягко говоря, не готовил из учеников сплоченную команду. Лозунг «каждый за себя» лежал в основе нашей подготовки. И выбор лучших бойцов вряд ли будет проводиться путем голосования.

– «Кольца жаркого боя». Очень немногие учителя получают их в храме Стила², бога фехтования, чтобы вручить их своим лучшим ученикам. – На ладони учителя три перстня из зеленоватого металла, похожего на подернутую патиной медь. Но это не медь, точно. В кольцо из дешевого металла не запихаешь умение «фехтование +10». – Вам предстоит последний экзамен, бой «все против всех». Кто будут счастливицы, которые получают кольца... хм, я могу предугадать каждое движение клинком любого из вас, но пусть все решится в бою. Пусть будет жарко.

Фехтование плюс десять! Даже сплывав боевой танец захиров, я получил лишь второй уровень умения. Сейчас, после трех месяцев зубодробительной учебы у меня уже пятый уровень, считается, что это практически потолок для фехтовальщика, хотя кто его знает, не удивлюсь, если у маэстро Антинори он под сотню. Странное умение. Движения становятся как бы

² Порождение игры. Наряду с богами, чьи культы когда-то существовали на Земле, в игре масса новоиспеченных небожителей.

более отточенными, артистичными и... все. Своеобразное пояснение дал как-то маэстро: «Олимпийский чемпион по фехтованию, попавший впервые в игру, знает о шпаге очень многое. Но он попадает в другое тело – другого веса и иных пропорций, он получает игровые параметры своих физических данных. И в этот момент он совсем не чемпион. В реальной жизни он был чуть быстрее соперников. Фэнтези справедлива – можно накачать силу и ловкость, но скорость остается одинаковой для всех игроков. Хочешь быть чуть быстрее – отказывайся от тяжелого и длинного оружия, бери в руки кинжалы, кастеты. И качай фехтование, вбивай в свое новое тело рефлекс великих бойцов, прошедших дорогами мастерства игрового мира». Нужное умение. За эти кольца мы будем резать друг друга безо всякой пощады.

Солнце висит строго в зените над центральным плацем усадьбы Антинори. Оно здесь всегда в зените с тем, чтобы не давать преимущество ни одному из участников боев. Игра иногда поражает своими условностями. Стоим по периметру арены. Восемь свежеиспеченных диестро. Сейчас мы сами выберем трех победителей. Выберем в бою. Любой, кто первым выйдет в центр плаца, подставит себя под удар сразу семи клинков. Слева от меня эльф Гладис и фея Сарлея. Эти не опасны. Чуть за сотый уровень, правильная экипировка, отличные шпага и рапира. Но не опасны. Потому что стандартны. Набрали уровень, купили эквип, пришли учиться. Усидчивые игроки и прилежные ученики. Сегодня не их день. Сегодня мы будем убивать друг друга не по учебнику. За ними Светоградис. Уже накрылся своим щитом. Ну-ну. Рядом с ним орк Заурк. Хитрый гаденыш с кончаром, похожим на мою «Иглу холода». Ни за что не поверю, что орк не придумал тактики боя с учетом спецэффекта от радужной оболочки. И не удивлюсь, если самоуверенный эльф окажется первой жертвой в схватке. Возле орка пираты. Их двое и они обычно держатся парой. Коренные жители острова, люди. Один, в кожаных доспехах, похожих на пиратский прикид из приключенческого фильма и в бандане, а второй, эдакий пиратский капитан в бархатном камзоле. Станный камзол. Кружева почему-то совсем не колышутся при движении. Чувствую, защиту эта ткань дает не меньше, чем добротная кольчуга. Эти двое, абордажная сабля и длинная рапира, страшная сила в бою «все против всех». Ведь они будут сражаться на пару, и прикрывать друг другу спину. А между ними и мной всего один боец. Самый странный участник этого боя. Стальные доспехи, глухой шлем и полуторный бастард. Этот ученик маэстро Антинори никогда не разговаривал с нами и не показывал своего лица. Не знаю даже расу незнакомца. Но противник он опасный, приходилось не раз взламывать его оборону, уходя от расчетливых ударов огромной железяки. И плевать ему, что в скорости он уступает любому из претендентов на заветные кольца. Дестреза это целый мир холодного железа и смерти, тут каждому вольно идти своей дорогой и никто не возьмется сказать, чей путь приведет к победе.

Закованный в латы рыцарь вдруг демонстративно поворачивается спиной, искоса поглядывая за моей реакцией. Мне предлагается временное союзничество? А ведь прав наш инкогнито. Даже если я резво нападу на него и сумею свалить ударами в спину, это мне ничего не даст – придется иметь дело с парой пиратов. Пусть уж лучше с правого бока меня прикрывает эта гряда железа. Поворачиваюсь к нему спиной, направив клинок в сторону соседей слева.

Эльф с феей, кажется, тоже осознали неизбежность временных союзов. Эльф следит за моими движениями, а девушка повернула рапиру в сторону Светоградиса. Тот с готовностью скрестил с нею клинок и тут же получил удар в спину от орка. Этот никаких временных союзов не признает, да и большинство участников схватки спину бы ему не подставили. Подвела-таки эльфа самоуверенность. Его атакуют с двух сторон и шансов у него практически не осталось.

Во так и уходит романтика жаркой схватки из игры, заменяясь выдержкой и холодным расчетом. Бой на плацу кипит только в одном месте – фея и орк добивают эльфа. Я обмениваюсь ударами с Гладисом, а за спиной слышны гулкие удары пиратской рапиры о доспехи моего временного союзника. А второй пират вообще еще в бой не вступал. Медлит и наблюдает, какие повреждения получит орк после убийства Светоградиса и неизбежной схватки

с феей. Есть! Один процент жизни у эльфа, он исчезает с поля боя. Игра. Тренировочному бою не должны мешать валяющиеся тела. Орк тут же атакует Сарлею, но попадает в ту же ситуацию, что и первая жертва экзамена. Сзади на него налетает пират, вооруженный здоровенной абордажной саблей. Черт! Я слишком отвлекся. Пропустил красивый выпад Гладиса. Почти пять процентов жизни долой. Что ж, самое время для одной домашней заготовки. Однажды синьор Антинори вскользь упомянул о фирменном умении эльфа. «Запрет повторного действия». Фишка крайне полезная в условиях Фэнтези, где почти каждый опытный игрок имеет в своем арсенале какой-нибудь зубодробительный удар, полученный в награду за пройденный квест. Ловишь момент, активизируешь запись такого удара, вносишь его в горячий лист «Запрета». И все. Повторный фирменный удар гарантированно уйдет «в молоко». Подымаю левую руку и готовлю «ледяной шип». По глазам противника вижу – он ждет прыжка и кварта, включил запись. Шип. Прыжок. Боковой удар. Пользуюсь им не часто, пожертвовать не жалко. И сразу же переход в защиту. Растерянные глаза эльфа. А что он хотел? Кварт мне еще пригодится, когда у него заполнится буфер записи «Запрета». А хватает его максимум на запрет двух различных приемов. Шип. Прыжок. Ага, боковой не прошел. Он уже в памяти умения Гладиса. Квинта. Записано. Закушенная губа противника, потемневший взгляд. Понимает – его козырная карта не сыграла. Кварт!!!

Тело Гладиса растворилось в воздухе, оглядываюсь, чтобы оценить ситуацию на арене. И мгновенно делаю «внезапный прыжок» назад, почти в тень колонн, обрамляющих плац. Покончив с орком, пират и фея сумели как-то договориться. Групповые средства связи отключены, но на арене не новички – скошенные глаза, жест клинком, утвердительный кивок и вот уже пара временных союзников ищет новую жертву для атаки вдвоем. Решили, что я менее опасен, чем закованный в латы обладатель длинного бастарда. И ошиблись. Не то, чтобы я мог справиться сразу с двумя противниками. Просто я могу избежать атаки в спину, разорвав дистанцию «внезапным прыжком».

Бой сейчас напоминает не шахматы, а старинную японскую игру го. Цель партии – захватить пространство противника. Пират и фея пытаются лишить меня свободы маневра, а я вступаю с ними в схватку в моменты, когда вблизи меня только один из противников. И готовлю рискованный маневр. Риск в том, что его успех зависит не только от меня. Прыжок и я рядом с еще одной парой фехтовальщиков. Атакую пиратского капитана. Сообразит ли его закованный в броню соперник? Сообразил. Вместо того, чтобы продолжать очередную хитроумную комбинацию, рыцарь резко оборачивается и без затей бьет бастардом пробегающего мимо второго пирата. Судя по всему, у него прошел неслабый крит, пират застывает на месте. Но мне уже не до них. Сам под атакой рапиры, атакой изощренной и опасной.

Хитроумную вязь взаимных уколов и парирований разорвал могучий удар бастарда. Насколько я понимаю, теперь мне предложено побегать по арене, капитаном займется мой союзник. А противником у меня будет только одинокая фея. Похоже, она сама помогла добить второго пирата, союзы в бою без правил – вещь ненадежная. Теперь все просто – нас осталось четверо, и тройку чемпионов определяют схватки один на один. Вот только у меня шестьдесят процентов здоровья, а у феи всего двадцать. И взгляд загнанной волчицы.

– Неплохо. Некоторые из вас научились не только фехтовать, но и думать, – «кольцо жаркого боя» приятно холодит палец. Внезапно фехтование стало самым прокачанным мною умением. Ну и правильно, раз уж доверил жизнь клинку, так и должно быть. – Я не намерен произносить долгих речей. Я с вами закончил. Все, кто имеет левел сто плюс приглашается в команду. Будем участвовать в крупном островном ивенте, объявленном на днях – охоте на лича сто пятидесятого уровня с отрядом нежити. Остальные могут переночевать в палаццо. С сегодняшнего дня вы все мои гости.

Интересно! Неужели это тот самый лич, ради которого воровал деревья яхло предприимчивый крысюк? Да ну, вряд ли. Маэстро Клитон не из тех, кто будет терпеть нечисть на своей территории. Хотя, какое мне дело? Приглашение на ивент не для меня. Я снова новичок тридцать седьмого уровня. Уже тридцать седьмого! Хоть какой-то рост за эти три месяца. Тренировки, конечно, не дают столько развития, сколько получаешь во время всевозможных рискованных эскапад, ну да ладно. Время в Палаццо Антинори я провел не зря. Отправляюсь в путь завтра с утра, надо еще Виэллу из соседней деревни забрать и в Гаруну. Приключения продолжаются.

Солидный отряд собрал хафлинг. Ифриты из охраны, Ролло и шестеро бывших учеников. Отказался от сражения с личем только молчаливый рыцарь с полуторником. Ого! Богатенький парень, этот мой случайный союзник. Внезапно его окутывает аура личного портала, вещь баснословно дорогая и нечасто встречающаяся в игре. Прежде чем исчезнуть, кивает мне. Ну что ж, попрощались. Вряд ли я его узнаю при следующей встрече, забрало шлема так и осталось опущенным. Странный парень.

– Артаг! Артаг! Да проснись ты уже, жертва интоксикации! Ты что, опять газа нанюхался? – Меня трясут не сильно, зато азартно. Ну, понятно, откуда взяться силе – надо мной измывается мой старый знакомый, крысюк. Как он меня вообще нашел? – Просыпайся, Артаг. Я к тебе по делу!

Какие могут быть дела ко мне у крысы, которую я видел-то всего однажды три месяца назад? Хотя порой кажется, что здесь, в школе синьора Антинори уже год прошел.

Мелкий не понимает, упорный, гад. А ведь в кои-то веки выпала возможность отдохнуть! На дворе тихо. Маэстро Антинори явно еще не вернулся с ивента. С трудом открываю глаза.

– Ну чего тебе?

– Надо валить отсюда!

Просыпаюсь окончательно. Я что, умудрился что-то украсть на пару с изобретательным крысом, и теперь по моим следам идет местная полиция? Но почему я не помню такого интересного факта своей биографии? Куда валить?

– Куда валить? Откуда ты взялся на мою голову?

– Артаг, надо быстрее уходить. Тот лич. Это не лич. Это новый бог. Он темный и он скоро захватит остров.

Что-то я спросонок плохо соображаю. Или все еще сплю? Какой бог, и какие претензии у него лично ко мне? Срочно нужна информация...

– Успокойся и давай по порядку. Что не так с личем?

– Три месяца назад, сразу как ты ушел, я провел в пещеру мастера Клитона и мастера Торпона, – зачистил крысюк. – Они хотели убить лича. А он был не один. Много темных. Разные уровни. И высокие тоже. А лич даже здоровья не терял, когда они по нему били. Они убежали. Лич не гнался за ними. Потом мастер Торпон снова в пещеру пошел. С наемниками. Их меньше половины вернулось. Потом еще раз. А вчера объявили островной ивент. Лич перебьет всех. Это новый бог. Темный. Надо бежать.

– Да объясни толком, с чего ты решил, что это бог? Сам же говорил, лич сто тридцатого уровня. Это много, чертовски много даже для Несчастливых островов. Тем более, если он со свитой.

– Не я решил. Мастер Клитон сказал. Темный бог. И убить его не получится. Он же бог. Бежать надо.

– Ну хорошо, даже если бог.

– Темный!

– Темный бог. Можно подумать, до него острова были офигенно светлые. Лично я видел здесь лишь храмы богини войны, да бога моря. Не самые добрые ребята.

– Артаг, ты не понимаешь. Храмы это одно. В них боги только появляются. Изредка. А этот будет владеть островом. И он сильно темный. Он, наверно, бог смерти. И все, кто вчера отправился его убивать, умрут.

– И что, он всех участников ивента завалит? По слухам там почти сотня топовых бойцов. Да будь он хоть трижды бог, он сто тридцатого уровня. Его массой задавят.

– В последний раз, когда я его видел, он был уже сто пятьдесят третьего уровня. И с ним была целая армия мертвых. Они остров захватят.

Не исключено, что синьор Учитель серьезно влип. Читал я про местных богов. Неприятные ребята, особенно темные. Их участие в игровых ивентах всегда сопровождается театральными спецэффектами и резким падением уровней всевозможных агностиков и атеистов. И дела с ними без опаски могут вести только фанатики из жрецов и монахов, постоянно толкущиеся в храмах. Появление нового бога? Да нет. Чушь какая-то. За все время существования игры новых богов не вводили. Откуда взяться непобедимому личу-богу?

– И что сказал мастер Клитон?

– Сказал, что с богом воевать бесполезно. Создал портал и ушел. Усадьбу бросил, только книги из библиотеки забрал. А мастер Торпон уйти не успел. Порталы перестали открываться.

Все-таки крысюк скорее игровой монстр, чем игрок, пусть и похож повадками на непися. При всей своей гениальности, парень слегка туповат. Стоит у кровати и аж трясется от страха и желания бежать куда-нибудь подальше.

– А ко мне ты чего прибежал? Спасти меня решил?

– Конечно, спасти, – в глубине хитрых крысиных глаз, кажется, мелькает ирония. – Мне одному с острова не выбраться. Кто возьмет на корабль крысюка? А вдвоем есть шанс.

Один из нас точно туповат. И это не крысюк. Как хорошо рассчитал мелкий: если он будет со мной, никто не обратит внимания на мелкого пета странной наружности. Народ и не таких диковинных тварей умудряется приучать, крысюк сойдет за обычную ручную зверушку.

А хвостатый аж подпрыгивает от нетерпения. Сильно его напугали.

– Да не дергайся ты так. Сбежать мы всегда успеем. Подождем учителя. Вернется, расскажет и про лича, и про его армию. погоди, ты же говорил, что у крысюков тут в пещерах большое стойбище. Остальным что, бежать не нужно? Провести на борт целый отряд крыс мне никто не позволит.

– Остальным уже не нужно. Они остались в пещере.

Вот теперь и мне стало как-то не по себе. Нехорошим тоном крысюк мне эту новость выдал. Не говорят так в игре, спокойно и безжизненно. Тут злятся, радуются, плачут, но вот так – сухо и безнадежно со мной разговаривали лишь там, за пределами компьютера. Когда все кончено и надежды больше нет.

– Они под личем остались? Приняли учение нового бога?

– Они... их больше нет.

Ну, хорошо. По большому счету, ничего страшного не произошло. Сгинули каким-то образом крысюки. Убил их этот новый бог, или подчинил себе наглухо. Мне-то что нервничать? Ведь это даже не неписи. Так, игровые монстрики, созданные в игре специально для любителей обижать кого-нибудь поменьше и послабее себя. Меня это каким боком касается? Мне тут, можно сказать, очередной рояль в кустах преподнесли – новое приключение с доставкой на дом. Остается только решить что важнее, опыт и артефакты, которые я приобрету в войне с богом или поиск лекарства от моего дебафа. Нормальный игровой ивент. А может, и нет. Предчувствие какое-то нехорошее...

Комнаты в доме учеников усадьбы Антинори сильно смахивают на монашеские кельи. Весь второй этаж представляет собой общежитие в лучших традициях средневековья. Синьор полагает, что ничто не должно отвлекать студиязусов от фехтования, даже комфорт. Клетка четыре на два метра, кровать, табуретка и стойка для клинков. Когда на эту площадь претендует еще и немаленький голем, становится слегка неудобно. А когда голем к тому же тупит, это совсем грустно.

– Сэм, ты пойдешь в деревню и найдешь Виэллу. Будете ждать меня в таверне «Пробитый щит». Сэм, не надо делать вид, что ты не понимаешь! Шагом марш за Виэллой! – я уже накален до предела. В углу переживает крысук. Ему хочется одного – бежать, но умная тварь понимает, без меня ему с острова не выбраться. Я, кажется, постепенно попал под его настрой, мне тоже хочется смыться куда подальше, но не дожидаться учителя не могу, получится свинство какое-то. Не то, чтобы мы за три месяца стали родственными душами и синьор Антинори заменил мне отца, просто сбежать, не поблагодарив, как-то пошло. Да и глупо. Надо послушать, что скажет про лича старый мастер рапиры. А тут еще собственный голем бунтует, делает вид, что не понимает, куда и зачем идти. – Хватит прикидываться! Ты уже столько раз прокалывался, демонстрируя каждому встречному свою соображалку, что за безмозглую куклу не проканинешь даже на детском утреннике. – Сэм переводит песчаные глаза с потолка на меня, своего любимого хозяина. А может, не сильно любимого. Просто следует за мной груда песка, получив приказ от неведомого шамана пустынных демонов. Но сейчас мне от него нужно одно – предупредить Виэллу. Танцовщица не осталась в палатце Антинори, решив дожидаться меня в ближайшей деревне. Скучно ей, видите-ли. Вот теперь приходится решать еще и эту проблему.

– Я понял, хозяин, – сдается, наконец, Сэм. – Я найду Виэллу.

– Двигай. Мне надо с синьором хоббитом пообщаться. А вот похоже и он!

Видимо, крысук не обманывал и лич оказался крепким орешком. Маэстро Учитель и его свита вошли во двор не из ворот, а со стороны центрального холла, точки возрождения всех обитателей палатцы. Вглядываюсь в интерфейс прибывших. Так и есть, все, кроме учителя, просели в уровнях. Маэстро, похоже, потратился на качественный амулет смерти, его уровень не изменился. Но выражение мордочки хафлинга какое-то непривычно угрюмое. Досталось ребятам. Высовываюсь из окна, но слова приветствия просто застревают в плотке под мертвым взглядом учителя.

– Убить, – Вынеся приговор, хафлинг равнодушно отворачивается от гостевого домика, а вся дворня кидается исполнять приказ. Их целая дюжина и морлок Ролло не будет сегодня уравнивать статы и левелы. Он тоже в рядах потенциальных палачей. Полминуты и они будут на нашем этаже.

– Ой, говорил же я, – взвизгивает мелкий борец за собственную безопасность. – Они теперь все темные! Как и мои сородичи. – Крысук отпрыгивает от окна и судорожно делает пассы руками над переборкой, за которой расположена соседняя келья. Однако дыра, образовавшаяся в стене после его манипуляций, ведет явно не в соседнюю комнату. Ход в темноту, достаточно широкий, чтобы можно было попытаться в него забраться. – Оставим здесь голема, пусть задержит погоню. Ему все равно не протиснуться.

– Черта с два. Он в моей команде! Делай дыру пошире!

– Артаг, ты не понимаешь. Это не дыра. Это «последняя уловка крысы». Наше тайное умение. Тайный ход всегда одинакового размера – только чтобы крысук мог убежать до ближайшего безопасного места.

– Я пролезу, – спокойно информирует Сэм. – Я из песка.

Ценная информация. Мой голем просто полон сюрпризов. Однако удивляться буду потом, на лестнице уже слышны шаги.

– Вперед, – командую я, кивая Сэму на магический лаз. И он просто сыпается в него живой кучей песка даже не пытаясь сохранять антропоморфную форму. Круто! Следом

столь же проворно ныряет крысюк. Топот ног уже за дверью и я ввинчиваюсь следом за двумя беглецами. Занавес! В смысле хитрый трюк фокусника, создающий легкую воздушную занавеску над тоннелем. Держится этот покров всего около минуты и виден любому обладателю ясновидения или даже просто внимательному наблюдателю. Секрет фокуса в том, что в течение первых десяти секунд никто не посмотрит именно в эту точку и есть возможность эффектно покинуть сцену. Ну, или сохранить себе жизнь, как в нашем случае.

Центральная долина Несчастливых островов. Таверна «Пробитый щит».

– А теперь рассказывай все подробно, – Таверна «Пробитый щит» резко выбивается из медиевистского стиля Несчастливых островов не смотря на вполне аутентичное название. Это не средневековье. Это какой-то Дикий запад, ковбои и мустанги. Стойка бара и лестница на второй этаж, встречавшиеся в десятках вестернов, да бармен, смахивающий на Клинта Иствуда. Хотя ковбоев вроде пока не видно, а зеленая рожа орка за соседним столиком весьма отдаленно напоминает портрет краснокожего индейца. Авторитет Виэллы в заведении непрекаем. Нам выделили лучший столик возле, хм, пианино. Ну, по крайней мере, рядом с чем-то, отдаленно напоминающим музыкальный инструмент, за которым сидит странный тапер – гнол. Как же он когтями клавиши не разбил? Хотя играет неплохо, какое-то вольное переложение древних групп старушки земли. То ли Биттлз, то ли Квин, уже забывать начал.

– Да все я тебе уже рассказал, – устало окрысился крысюк. – А ты не верил. Бог пришел. Темный.

Военный совет в полном составе. Участвует даже Сэм, вновь принявший форму невысокого толстячка, слепленного из песка. Ибо внезапно мы оказались в ловушке. По словам Виэллы, игровой ивент «Убей лича» оказался одним из самых громких в истории Фэнтези. Во-первых, в игре еще ни разу не появлялся новый бог, а лича считают богом все больше разумных. Во-вторых, бог рвет шаблоны и срывает головы. Судя по рассказам очевидцев, местная команда проиграла пришельцам с разгромным счетом, и теперь пираты, чувствуя угрозу своему острову, требуют от администрации прекратить безобразия. Воюющие за темный пантеон счастливы появлению совсем уж отморозенного бога из преисподней, а те, кто погиб в бою с нечистью, внезапно стали главными его поклонниками и последователями. Последний пункт вызывает массу критики у части играющих. Выдвигаются даже обвинения в подавлении психики игроков и лишении их свободы воли, но всерьез этому никто не верит, большинство полагает, что неофиты получают такое количество новых умений и навыков, что безоговорочно переходят на сторону бога-лича. Но это все проблемы глобальные, у нас свои сложности – всеобщая мобилизация. В ряды защитников старых богов ставятся все, вне зависимости от уровня и желания. Последнее Виэлла рассказывает особенно патетично, с закатыванием глаз и встряхиванием своей шикарной гривой, орк за соседним столиком залюбовался, аж пасть открыл. Согласен, впечатляет. А сама весть удивляет. Главари пиратов в основном неписи. Как они додумались до насильственной мобилизации игроков – просто не понимаю. Этого же не предусмотрено никакими игровыми правилами. Ну а пока портал не работает, порт закрыт, а с моря возвращаются пиратские эскадры. Ждут явления Нептуна, жрецы обещали, что морской бог лично нейтрализует лича.

– Надо бежать, – заводит свою шарманку крысюк. Его «под ружье» ставить никто не собирается, но у моба явно пунктик по поводу нового бога. А может он просто видел больше, чем остальные. Хотя, я тоже кое-что видел. И вливаться в ряды светлого войска что-то не хочется. Если особо бдительные товарищи правы, и лич как-то влияет на психику игроков, то с такими, как я, пленниками морозильных камер, могут произойти совсем уж фатальные неприятности. – Давайте через Шлейду сбежим!

– Шлейду? – переспрашиваю у хвостатого. – Тоже какой-то подземный ход?

– Нет, это еще один порт, – поясняет Виэлла. – Мелкий городишко за горами, на юге острова. Столица контрабандистов. Там всегда можно нанять судно, для которого не страшна блокада острова с моря.

Возможное спасение. Оно же, наверняка, новое приключение. Забываю порой, что этот мир создан как игра. Жить, как в реале: сделал дело – отдыхай, здесь не получается. Всех нас несет причудливый поток сюжетов, ивентов и непонятных перемен. Надо только не терять себя в этом вихре. Придется тащиться в Шлейду, на самый юг острова. Далеко. К тому же дорога в город контрабандистов ведет через долину, в которой уже обосновалась армия нового бога.

– Ну что ж. На юг, так на юг. – Оглядываю свою команду. Сэму, кажется, пофиг, крысюк рад хоть какой-то определенности. Виэлла явно не в восторге. Еще бы, трехдневный марш-бросок. Но обещанная пластика лица для нее явно важнее, девушка нехотя кивает. – Выходим завтра с утра. Переночуем здесь в таверне.

Остаться один на один с танцовщицей в ее маленьком номере не получилось. В углу невозмутимо возвышается голем, а крысюк облюбовал соседнее кресло. Мда, путешествие в тесной компании имеет свои минусы. Зато выпался. Тоже плюс, хоть и маленький. Дорога лежит в обход знакомой местности, в которой всю хозяйничают отряды темных. Идем, прижимаясь к гряде скал, окружающих центральную долину острова. Уже в воротах таверны нас огорчил своей информацией вчерашний орк с соседнего столика. Оказывается, со стороны Шлейды в долину уже выступили отряды светлых сил, и если мы не хотим влиться в их стройные ряды, имеет смысл соблюдать осторожность. Хозяин таверны, представительный эльф, срисованный с Клинта Иствуда, как-то подозрительно сердечно попрощался с Виэлкой и вручил нам огромную корзину с местными деликатесами.

– А что? Я у него лучшей танцовщицей была – невинно захлопала глазами нимфа, увидев мое нахмуренное лицо. Да ладно, все мы понимаем, просто не обращаем внимания до поры. Создаю группу, донельзя кривую: Виэлла, крысюк и я. Разница в уровнях огромная, опыта будет идти крохи, ну так мы не квест выполняем, просто спасаем свои задницы от приключений.

– Крыс, тебя как зовут-то? Что-то ты не представился.

– Ты че? – Удивленно оборачивается ко мне крысюк. – Я же крыса, какое нафиг имя?

– Ну, в стае тебя же называли как-то?

– Нам в стае имена не положены, мы друг друга по запаху узнаем.

– Не годится. Я не собираюсь постоянно принимать. Да и обращаться к тебе как-то надо, а то все крыс, да крыс. Давай, придумывай себе имя.

– Любое? – Хвостатый аж замирает в обалдении перед открывшимися перспективами.

– Давай, не тяни.

– Тогда, – крысюк напрягается и выпаливает – Шварц-Нобель-Гей-Люсак-Менделеев-Бер...

– Стоп! – прерываю я поток эрудиции нашего химика-самоучки. – Слишком длинно, будешь просто Шварц.

– Сам же сказал, любое, – возмущается предприимчивый крыс. – Давай хотя бы Шварц-Нобель-Гей-Люсак.

– А давай лучше Гей-Люсак, а для друзей просто Гей, – вкрадчиво вмешивается Виэлла, которой надоела наша дискуссия.

– Хорошо, пусть будет Шварц, – тут же соглашается крысюк, сообразив, что с одним из имен он явно погорячился.

Тезка изобретателя пороха сразу же был отправлен мною в передовой дозор. Скандал по этому поводу он закатил просто жуткий, но подчинился общему требованию. Крыс оказался единственным, кого не мобилизуют светлые командиры при встрече. И ловля крыс на сегодня

не актуальна, открыт сезон охоты на более крупную дичь – игроков и к ним приравненных неписей.

Горы, возвышающиеся километрах в трех, подавляют своим величием. Никаких предгорий и мелких сопок. Огромная изрезанная ущельями и камнепадами стена вырастает из земли, теряясь в вышине. Покрытые снегом вершины сливаются с облаками и кажется, создатели игры просто забыли нарисовать границу тверди, соединив ее со стихией воздуха. Теплый денек, типичный для Несчастливых островов, тишина и безлюдье. Идем уже часа три, но не встретили ни одного разумного. Кто-то подался в Гаруну, а кто-то и к новому богу. А почему бы и нет? Игра. Каждый волен выбирать свой путь. Мне кажется, что все игровые государства существуют лишь благодаря неписям, исправно служащим в местных армиях и городских службах. Если бы не они, игроки давно бы превратили этот мир в тотальную анархию. А может быть, и нет. В Фэнтези полно ушлых организаторов, готовых сколотить банду побольше, для более эффективного окуливания наивных дурачков, появившихся в компьютерном мире исключительно для развлечения. Когда я впервые, еще в реальности, прочитал о суммах, крутящихся в недрах компьютера, я был шокирован. Общий бюджет Фэнтези входит в двадцатку крупнейших экономик мира. Еще лет надцать и на экономических форумах топовых стран будут виртуально присутствовать эльфы и тролли. А может и не виртуально, медицина шагает широко, найдут способ вырастить аватары для компьютерных персонажей.

Вот не надо было отвлекаться на пустопорожнюю философию. Странная парочка внезапно появилась откуда-то сбоку и направилась в нашу сторону, явно стараясь прижать нас к горам, в случае, если мы попытаемся уклониться от встречи. Многие расы Фэнтези, подобно людям, могут играть и на светлой, и на темной стороне. Другие, как например эльфы, официально делятся на светлых и темных. А есть расы, для которых не предусмотрен переход на одну из сторон. Только свет или только мрак. Много читал о преимуществах и недостатках таких существ. Арии, к примеру, только светлые. Банши, которые приближались к нам, всегда темные. Раса колдунов, прячущих свой облик под широкими белыми плащами и огромными капюшонами. Ку-клуб-клуб, блин, мечта расиста. Хотя сами банши ни разу не белые, помню мануал, жуткие землисто-серые рожи. Раса для отморожков. Не самая удачная встреча на острове, где резвится темный бог.

Молча протягиваю руку Сэму. В критических ситуациях голем не пытается косить под дурачка, сразу протягивает мне кончар. Синьор Антинори обмолвился как-то, что существуют школы фехтования, заточенные под борьбу с магами и колдунами. Но сам маэстро придерживался фехтовальных традиций матушки Земли. Так что ничего, кроме своего «внезапного прыжка» мне противопоставить этим ребятам нечего. У моих спутников та же проблема. Танцовщица может надеяться только на амулеты, а для Сэма магические удары как пятое измерение, у него даже кристалл души не отражает этих понятий. Короче, влипли.

Банши останавливаются метрах в десяти от нас. Один держит в руках жезл с крюком на конце, видел такие, кажется, на древнеегипетских фресках. Жутковатый како-то артефакт, окутан ядовито-зеленой дымкой, которая калями стекает на траву. Такие красочные спецэффекты характерны для очень непростого эквипа... жажнет – мало не покажется. Второй вроде бы безоружен, по крайней мере, в руках ничего нет. А, вон сзади болтается что-то странное. Вроде бы копьё, но толстое и короткое. И наконецник больше напоминает булаву или моргенштерн. Ох уж мне эти любители экзотики! Не пытаюсь достать из-за спины свой раритет, банши поднимает руку и обращается к нам:

– Уважаемые путники, не все темные стали под знамена нового бога. Мы всего лишь скромные путешественники и не собираемся нападать на вас в этой долине.

Опускаю мгновенно потяжелевшее оружие. Формула мира. Пока не сталкивался со случаями ее несоблюдения. Хотя все бывает в первый раз.

– Мы направляемся в Шлейду и хотели бы присоединиться к вам.

Еще одни дезертиры из светлого воинства, не захотевшие сражаться за Несчастливые острова. Ребят можно понять, в армии пиратов этой расе вряд ли бы обрадовались. Ну а то, что они не приветствуют нового бога, это их внутренние темные заморочки. Насколько я успел ознакомиться с теологией виртуального мира, у сил мрака с братской любовью не очень, приверженцы одной церкви косо смотрят на всех остальных. Ну, в общем, все как в реальном мире. Понятно, почему они так шустро бросились на перехват нашей компании. К темным, тем более таким темным, как эта пара, сейчас в долине отношение настороженное, могут быть проблемы при встрече с местными. Надеются спрятаться за нашей спиной в случае, если наткнемся на светлое воинство. Кстати, они могут быть полезны и нам, темные отряды тоже где-то неподалеку бродят.

– Ластарог, некромант и некромастер, – представляется словоохотливый банши. Второй стоит на месте неподвижным истуканом. Тут до меня доходит, что второй банши знакомиться не будет. Это зомби. Нам повстречался некромастер, колдун способный подымать тела мертвых игроков. Особый класс некромантов. Насколько я помню из прочитанных мануалов, этот класс имеет совершенно немислимые штрафы на развитие, но в случае, если игрок вкладывает в прокачку целое состояние реальных денег, результат того стоит. Смотрю на черный кристалл души зомби, это, по игровым понятиям, не считается невежливым. Ого. Некромастер поднял тело игрока уровня, эдак, сотого. Значит и сам не меньше. Солидные ребята.

– Мы не собираемся нападать на вас в этой долине. Артаг, Виэлла, Сэм. Направляемся в Шлейду, вы угадали. Будем рады компании.

– Мне бы не хотелось высылать в передовой дозор его, – кивает на зомби некромастер. – Но идти толпой будет неправильно.

– В передовом дозоре еще один наш товарищ, крысюк.

Банши только пожимает плечами. Хорошо его понимаю, сейчас в долине можно встретить и еще более экзотическую компанию. Драп – дело всеобщее. Погода все так же радует, идиллические окрестности радуют глаз, но теперь идем молча и в воздухе повисло напряжение. Смотрю на своих. Виэлла явно старается держаться подальше от зомби и периодически крутит носиком. Это она зря. Не пахнет от мертвяка никак. Игра все-таки, не реальность с ее бактериями, разложением и гниением. Создатели Фэнтези старательно «улучшали» действительность, убрав все, по их мнению, лишнее. Как я заметил у «Пробитого щита», больше других пострадали от этого игровые свиньи и прочая живность. Даже в грязи не поваляешься, бродят неприкаянные по чистенькому скотному двору и не пахнут толком. Хорошо хоть мозг просто так не перепрограммируешь, дополняют виртуальность воспоминания о реальном запахе. На холме неподалеку показалась усадьба. Архитектурный стиль зданий похож на виллу Антинори – немного Италии и совсем чуть-чуть Фэнтези. Вход во двор завален мешками, похоже, обитатели готовятся к обороне. На всякий случай команду прибавить шагу, кто его знает, что придет в голову аборигенам.

– Кажется, темные еще не добрались до этих мест, – кивает в сторону усадьбы банши. – Надеются отсидеться. Потеряют уровни, может, поумнеют. Приехал на остров покопаться в государственной библиотеке пиратов, не успел. Местный библиотекарь оказался сообразительным малым, сбежал одним из первых, еще порталы работали.

– Искали на острове мастера Клитона?

– Вы его знаете?

– Приходилось как-то исполнять его поручение.

– Мир тесен.

Светский разговор прерывает ярчайшая вспышка, затмившая на миг солнце, светившее над головой. Ярко. Очень ярко. С трудом промаргиваюсь, смахивая выступившие слезы. Виэлла опустила на колени, держится за глаза. Банши даже упал свернувшись клубком. Ну

да, темный, они со слепящим светом не дружат. Капюшон с бедолаги слетел. М-да, теперь понятно, почему они так кутаются, знатно поиздевались над ними художники. Лысая бошка, вся в каких-то складках и буграх. Надо сильно любить некромантию, чтобы играть таким персонажем. Впрочем, чуть приподнявшись, банши накидывает головной убор. Хорошо, Виэлла не видела.

– Какого черта? Это же что-то из высших заклинаний, – хрипит Ластарог. – Армагеддон?

Смотрю по сторонам и замираю, в панике вспоминая тренировки пятидесятилетней давности «вспышка слева, вспышка справа» и поражающие факторы атомного оружия. Потому что в километрах пяти перед нами вырастает гриб вполне себе ядерного вида – ядовитая шляпка на тоненькой ножке из пепла. Армагеддон. Только пепел обычного игрового заклинания, даже такого сильного, как Армагеддон не подымается на несколько километров. Нет в Фэнтези заклинаний массового поражения, выжигающих сразу километры поверхности. По крайней мере, не было до сегодняшнего дня.

– Какого черта, – банши просто заклонило. Он также как и я неотрывно смотрит на то, чего в принципе не может существовать. – Какого черта в игре делают ядерные боеприпасы?

– Это не атомный взрыв, – внезапно доходит до меня. – Нет взрывной волны. Да и здоровье пока не падает. Нас не сожгло и пока ничем не заразило.

– Да что же это! – Взвизгивает Виэлла. Причем смотрит не на гриб, а на зомби, которому никто не догадался поправить слетевший колпак.

– Не знаю, – как можно спокойнее отвечаю я, исправляя погрешности в туалете мертвого банши. – Но знаю точно – мы туда не пойдем.

Сидим вокруг карты острова, изучаем. В усадьбе, возле которой мы проходили, началось нездоровое оживление, так что мы сочли за лучшее спрятаться в ближайшем лесочке и сейчас слушаем Ластарога, пытающегося осмыслить ситуацию.

– Даже если это не ядерное оружие, идти туда, где оно сработало – верх глупости, – вещает банши. И я склонен с ним согласиться. Гриб уже второй час висит над долиной, даже не думая рассеиваться или смещаться по ветру. – Это не армагеддон, армагеддон очень сильное, но все же стандартное игровое заклинание. Им можно воспользоваться в бою при численном преимуществе противника, выжечь оборону на стенах крепости. А это... это что-то принципиально новое. Как атомная бомба. Скорей всего, его применил новый бог против войск, которые идут в долину с южной стороны. Взрыв произошел в ущелье, которое ведет в Шлейду. Сам город, похоже, не пострадал, он гораздо дальше к востоку, но добраться до него теперь невозможно.

– Возможно, – вдруг раздается голос Шварца из-за спины Сэма. Крысюк, кажется, до дрожи боится банши, но истина хвостатому дороже. – Есть еще одна дорога на юг. Мы всегда ходим по ней. Это длинные расы боятся ущелья Гулкового Эха.

– Что за ущелье? – Тут же вскидывается банши. – Покажи.

– Вот, оно даже нарисовано на карте, – крысюк осторожно водит по бумаге лезвием своей шпаги, совсем как ученик-первоклашка указкой.

– Здесь написано – непроходимое, агрессивные монстры. – склоняется над картой Ластарог. Как же вы умудряетесь им пользоваться?

– В ущелье живут базальтовые землемеры. Они как големы, только живые. Они не замечают крысюков. А может им просто все равно.

Дружной компанией поворачиваем на восток. Хотя, какой, к черту, дружной! Банши, которого я вижу в первый раз, танцовщица, которая тащится со мной только в надежде на встречу с «пластическим хирургом», и крыса. Есть, правда, голем. Этот прикроет спину, для того и создан. Прочитал я про големов много интересного в усадьбе мастера Клитона. Класс – «живое снаряжение». Боевые навыки закладываются при создании и тренируются в пять раз

хуже, чем у игроков и неписей. Питается маной, заключенной в специальных кристаллах-накопителях. В случае смерти, в инвентаре хозяина появляется артефакт «сфера глиняной жизни», с помощью которого можно восстановить юнит. Интеллект не развит, в истории Фэнтези существуют легенды о мыслящих големах, восставших против своих создателей и чуть не уничтоживших все живое в игре. Создание думающих големов в настоящее время невозможно. Ага, невозможно! Вот идет, шуршит песочком. Себе на уме. Вроде бы слушается, но иногда делает вид, что не понимает. И всегда смотрит. То ли оценивает, то ли учится и запоминает.

– Артаг, а зачем тебе понадобилось учиться у синьора Антинори?

– Что значит зачем? – С удивлением смотрю на Виэллу. – У меня вроде как меч на поясе!

– Подумаешь, меч! Я читала, что всерьез изучают боевые искусства не более двадцати процентов игроков. А так чтобы месяцами жить, как монастыре, и до посинения тыкать друг друга шпагами, так и вовсе единицы.

Все верно. Это раньше, в начале века, в он-лайн играх была одна цель – тупо качать уровни, чтобы стать самым крутым плохишом в песочнице. Фэнтези слишком далеко ушла от примитивных мультяшных сражений. Игроки вольны выбирать любое занятие в рамках волшебного средневековья. Хочешь стать феодалом, весело прожигающим дни в собственном замке? Легко. Для этого не надо даже становиться мастером меча и магии. Вводи деньги из реала и наслаждайся. Нет денег и желания подставлять виртуальную голову под нарисованные мечи? Изучай ремесло. Не думаю, что мои знакомые повара-вампиры регулярно покидают свои кухни ради возможности побегать в тяжелых доспехах. Зачем им это? У них своя игра и свои чемпионы. И огромный плюс в развитии – в собственном ресторане риск гибели гораздо ниже, чем в квестовом данже.

– Так уж получилось, что надо мне составить компанию другу в одном путешествии. В высокоуровневую локацию, где знание, с какой стороны надо держаться за шпагу, весьма приветствуется.

– Так ты собрался к фанатикам? Слышала я про Званию. Там нормальный игрок часа не проживет. В городах постоянная резня, эти задроты сотни тысяч только на амулеты смерти спускают. Там твое умение фехтования тебе поможет, как рыбе парашют. Там уровень нужен. Хотя бы под двести. И много лишних денег.

Звания, отголосок древних он-лайн игр, страна полных психов, живущих по законам «убей всех и стань самым крутым». Все существование строится вокруг сражений и смерти. Кстати, это северное королевство не самое популярное местечко, хотя любителей помахать мечом, разумеется, хватает. И, по счастью, соседние королевства – достаточно высокоуровневые локации для того, чтобы сдерживать буйных обитателей этого игрового ада.

– Не совсем туда, в Карн. Тоже местечко неприятное. Но раз уж решил побывать в продвинутой локациях, надо уметь постоять за себя.

– С мечом против магии? – В голосе Виэллы сомнение. Понимаю. Даже если весь наш небольшой клан будет максимально крут на своем уровне, это мало поможет против элиты Фэнтези, игроков годами оттачивающих магические умения. – И охота же... неужели нечем больше заняться?

– А чем еще заниматься в игре? Играть! – Не то, чтобы я деградировал до такого примитива, но очень уж хочется раскрутить фею – для чего же так необходима ей уникальная внешность, что она готова тащиться за мной через десятки локаций.

– Я уже наигралась, – пожимает плечами девушка. – Упражнения с нагинатой напоминают танец только до того момента, как тебе прилетает в лоб чем-нибудь тяжелым и острым. Пусть в войнушку играют школьницы. А я хочу на Хрустальные острова!

– Никогда не слышал, – честно признаю свою безграмотность. – Какая-то особая локация?

– Это идеальный полис, созданный для артистов и художников. Он расположен где-то на юге. Но попасть в него сложно, надо либо получить приглашение, либо найти дорогу самой. А это непросто. Требования высокие. Кастинг.

– Кастинг? – Впервые слышу, что для посещения локации надо иметь нечто большее, чем подходящий рейтинг.

– Кастинг, – веско повторяет Виэлла. – Талант, умения. Ну и внешность тоже. Вот я и решилась. Зато там не воюют. Там танцуют, рисуют, творят и любят друг друга.

– Удивительно, на что разменивают люди свое игровое время, – голос банши из-под капюшона звучит глухо и презрительно. – Бегать по миру, размахивая заточенными железками или петь и танцевать круглые сутки. Неужели не интересно поставить перед собой настоящую цель?

Еще в реальности жизнь научила меня бояться подвижников, идущих к высокой цели. Ибо эта цель, как правило, оправдывает средства. Причем до тех пор, пока средства не подменяют собой сияющие горизонты и высокие намерения. Но банши не замечает моей кислой физиономии.

– Виртуальность, это огромный экспериментальный полигон. Любые масштабные исследования – социальные в первую очередь. Ведь в процессе развития цивилизации человечество придумало огромное количество форм правления и подавления толпы, но в реальности активно применялись лишь некоторые, самые очевидные – диктатура, монархия. А представляете, какие перспективы у теократии в мире, где боги реально существуют и активно вмешиваются в судьбы людей? Или у криптократии...

– А это что за зверь? – Наивно моргает глазами Виэлла, слишком наивно, чтобы я поверил в ее невежество, но Ластарог купился.

– Правление анонимных руководителей. Когда во главе государства стоят неназванные фигуры, что позволяет избежать излишней персонификации власти.

– А кто тогда отдает приказы? Ведь кто-то же должен быть главным?

– По-счастью, в отличие от реальности, в Фэнтези совсем не обязательно садить на трон реальную фигуру. Государство может представлять голем или зомби, не заинтересованные в узурпации власти или собственном обогащении.

– Но ведь хозяин зомби все равно будет ему приказывать, – недоумевает нимфа. – К чему такие эти сложности?

– Криптократия обеспечивает абсолютную стабильность государства. Какие-либо выступления против руководства страны невозможны ввиду отсутствия такового.

Не силен в социологии, но, как мне кажется, идея анонимного правления немного в другом. Да и черт с ним. Планируемая Ластарогом жизнь под властью зомби не кажется мне блестящей перспективой. Надо будет в будущем предварительно тщательно изучать государства, куда может забросить судьба. Мало ли по просторам игры бродит различных экспериментаторов...

Центральная долина Несчастливых островов. Ущелье Гулкового Эха

Горы, которые тянутся вдоль побережья остров, высотой, пожалуй, километра три. Вроде бы не Эверест, но впечатление от маячащей на горизонте стены ошеломительное. А ущелье Гулкового Эха напоминает узкую трещину, прорезавшую каменный массив. На дне его течет мелкая речка, скорее даже ручеек, по берегам которого и живут базальтовые землемеры. Вход совсем узкий, метров двадцать, хотя Шварц уверяет, что дальше проход расширяется и обходить встречных монстров получится без труда.

– Пришли. Это вход в ущелье Глукого Эха.

Мог бы и не объявлять. Эхо доносится даже сюда: топ, топ, топ. Мерные шаги базальтовых землемеров³, двухметровые фигуры которых маячат среди обломков скал впереди.

³ Порождение игры. Живые свай в мифологии народов мира не встречаются.

– Интересное место, – снисходительно улыбается Ластарог. – В таких, отмеченных на карте как непроходимые, местах, можно найти неожиданную добычу.

– Смерть свою здесь найти проще простого, – изящно передергивает плечиками Виэлла. – Депрессивное местечко. Только для крысюков.

– Зато наша дорога короче других! Мы попадем в Шлейду на сутки раньше, – тут же вскипает Шварц. Эта парочка терпеть друг друга не может. Танцовщица никогда не забывает, что она женщина и вроде бы должна бояться крыс. Но при этом не боится, а, скорее, брезгует, что сильно бьет по самолюбию хвостатого химического гения. – Нас, крысюков, не запугать темными закоулками. А землемеры... у них очень плохое зрение, можно спокойно пройти мимо них в двадцати метрах. И даже если один из них заметит нас и нападет, другие не обратят на схватку внимания. Они здесь дорастают до сотого уровня. Но вы справитесь: они нападают по одиночке, а если здоровье твари падает до двадцати процентов, она убегает. Главное их не убивать.

– Не убивать? – Изумляется Ластарог. – Это что за чушь?

– Не чушь. Убьем хоть одну, сразу же к нам сбегутся ближайшие каменюки. Всех в землю по самые уши вобьют.

– Дальше я сам, – вдруг заявляет банши и его имя исчезает из списка группы. – Чем больше толпа, тем больше шансов, что нас заметят. А в случае схватки с подобной тварью, вы вряд ли мне чем-нибудь поможете.

Глядим вслед несостоявшемуся союзнику. Виэлла осуждающе, а Шварц...

– Этот бы вполне прижился среди крыс, – одобрительно выносит оценку крысюк. – Нашей закалки разумный! Кстати, он прав. Толпой идти не стоит. Он двинулся по левому берегу, давайте переберемся на правый.

– Подожди, – останавливаю я хвостатого. – Нужно провести один эксперимент пока мы не углубились в ущелье. Сэм, попробуй подойти к вот этому землемеру, только осторожно, – я указываю на ближайшую образину, уныло ковыряющуюся в базальтовой гальке у входа в ущелье. Еду себе ищет, что ли? Сэм неторопливо приближается к этому каменному недоразумению семьдесят пятого уровня. Монстр косится на остановившегося в пяти шагах голема, но не пытается атаковать или звать на помощь. Все ясно. Прятаться надо только нам троем. На живое снаряжение местные обитатели не реагируют.

Землемеры больше всего напоминают ожившие сваи, у которых выросли конечности, а голова осталась слегка обработанной бетонной заготовкой. Длинные и нелепые они медленно шарахаются по ущелью среди торчащих тут и там метровых каменных надолбов, напоминающих сталагмиты. Шагов двадцать налево, двадцать направо. Топ, топ, топ. И эхо отражает мерную поступь от близких стен. Они не охраняют проход и не живут своей жизнью. Они просто находятся в отведенной им локации. Пожалуй, соглашусь с Виэллой, Какие-то они нерасторопные. Но каменные кулаки внушают уважение. Эти ребята вполне могут выместить плохое настроение на случайных прохожих. Вот уже второй час распутываем головоломку – как пройти мимо всех местных монстров, не зацепив их радиус внимания. Иногда каменные создания явно что-то ощущают, прерывают свой путь в никуда, даже делают шаг-другой в нашем направлении. Падаем на землю и ждем, когда они переключатся на что-нибудь другое. И выслушиваем ехидные замечания крысюка по поводу своих негабаритных размеров.

Банши со своим зомби ушел далеко вперед. Тактика у Ластарога простая и эффективная – он не прячется от одиночных противников, смело вступая с ними в бой. Его копье-дубина наносит камню вполне приличные повреждения, ну а жезл зомби вообще работает выше всяких похвал – поливает обезьян какими-то заклинаниями темной магии, от чего с тех сыпется базальт, как при работе пескоструйной машины. Потеряв восемьдесят процентов жизни, землемеры теряют интерес к пришельцам и прячутся в скалах. На их место тут же спешат новые, но банши уже идет дальше, постепенно скрываясь с наших глаз. А мы прячемся. Одиночного

землемера мы, скорей всего, одолеем, но есть риск, что пока мы будем долбиться в этот камень, к месту драки может приблизиться еще одна живая свая. И тогда нам кранты. Иногда Шварц показывает ложбинки и тайные крысиные тропы, тогда удастся просто пройти никем не замеченными. Чаще мы с Виэллою передвигаемся на четвереньках вслед за крысюком. Картина становится особенно выразительной, если учесть, что над нами возвышается во весь рост голем. Игровые условности, мать их.

– Сколько нам еще ползти среди этих уродцев? – В голосе танцовщицы непередаваемая гамма оттенков. От сожаления, что связалась со столь никчемными спутниками, до раздражения от унылой местности. Вечные сумерки, узкая полоска света над головой, отвесные стены каньона то расходятся метров на сто, то давят на мозг, сужая проход метров до сорока. Камень и пыль. Цвет – прах. И скорбные фигуры долговязых топтунов, с размеренностью метронома выбивающих пыль из серых камней.

– Часа через три выйдем в долину. Там тоже встречаются эти ожившие сваи, но они не любят деревья и траву, там их меньше. Сейчас ущелье перестанет петлять и станет шире, мы зовем этот участок «гулкий проспект». Главное его засветло пройти, они здесь стаями ходят, если в темноте наткнемся – затопчут.

Да уж. Хвостатый прав. Задерживаться в таком месте не стоит. Мы все поменяли точку привязки. В случае смерти возродимся у входа в ущелье. Но умирать и терять уровни в этом веселеньком месте не хочется.

Неладное мы почувствовали, когда увидели стоящего возле поворота на «проспект» Ластарога. Банши и его молчаливый спутник топтались возле ручья не пытаясь двигаться дальше. Причина оказалась банальной – некуда идти. Землемеры. Около сотни. Стоят и внимательно смотрят на стену ущелья. А над ней виднеется все тот же ядерный гриб. Правильно. Скучная досталась живым камням местность, а тут такое зрелище. Вот и сбежали. И перекрыли нам проход наглухо.

– Шварц, ты слышал историю про Ивана Сусанина?

– Нет. А кто это? Химик?

– Нет, скорее навигатор. Такой же продвинутый, как и ты. Он плохо кончил. Ты куда нас завел, краевед? Здесь же пройти невозможно!

– А я знал, что они так всякую развлекуху любят? И это, – обеспокоенно добавил крысюк, глядя куда-то мне за спину, – те, мимо которых мы прошли. Они, кажется, тоже сюда идут.

Оборачиваюсь и едва удерживаюсь, чтоб не выругаться. Не знаю уж, как эти каменные создания общаются между собой, но весть о бесплатном шоу явно овладела умами местного населения. Землемеры прекратили бесцельное блуждание по ущелью и неторопливо подтягиваются к общей точке сбора. Размеренное топ, топ сменилось гулкой барабанной дробью десятков каменных ног. А мы на пути этих любителей массовых зрелищ.

– Здесь есть какие-нибудь убежища? Пещеры? – Выпытываю я у крысюка. Это еще не паника, но я начинаю нервничать. Внезапно мы оказались между молотом и наковальней. – Своим умением можешь воспользоваться?

Крысюк затравленно оглядывается по сторонам.

– Я попробую. Но «последний шанс» не может пробить тоннель длиннее ста метров. А здесь везде скалы.

Мечемся от одной стены ущелья к другой. Руководствуясь одному ему ведомыми признаками, Шварц ищет проход хоть куда-нибудь, лишь бы убраться с пути массовой миграции топтунов. Слалом среди постоянно уплотняющегося потока агрессивных монстров становится все рискованнее. Пару раз мы попадаем в радиус зрения землемеров. Валимся на землю, стараясь спрятаться в складках местности. Вспоминаю об умении фокусника, окрашиваю всю группу

под цвет камней, кидаю на группу «занавес», кажется, немного помогает. Наконец Шварц машет лапкой в сторону левой стены и облегченно выдыхает – Там.

«Поскольку ваш противник может легко добиться успеха в попадании клинком в вас с внутренней стороны путем разворота, в этом случае вы должны перевести ваш клинок на внешнюю сторону, двигая свою левую ногу диагонально вместе с правой ногой, в направлении правой стороны вашего противника, направляя острие вашего клинка по прямой линии в правое плечо вашего противника, и он придет снаружи для того, чтобы снова начать атаку, и тогда вы должны перевести клинок под его лезвием и уколоть его в кватре, перемещая вашу правую ногу вперед в экстраординарном шаге.» Надо отдать должное синьору Учителю. Эту мудреную цитату великого фехтовальщика Капо Ферро помню почти наизусть. А вот землемер явно не помнит. Попался. Но даже крит, пришедшийся по каменной шкуре, не сильно впечатляет. Огромные кулаки продолжают описывать траектории возле моей головы. Одно точное попадание, и мне конец, наверняка заработаю оглушение, и смерть будет лишь вопросом нескольких десятков секунд. Собственно, чудо, что я вообще могу противостоять противнику восьмидесят третьего уровня. Еще пару месяцев назад наш поединок закончился бы, едва начавшись. Но тренировки у синьора Антинори и кольцо жаркого боя дают мне шанс. Оборонительная тактика школы Дистреза – контроль оружия противника своим клинком без попыток контратаки, великолепно подходит к ситуации. В случае, если поворот корпуса к противнику рассчитан идеально, страшный удар каменной лапы базальтового монстра не наносит никаких повреждений. Увы, у меня получается далеко не всегда, не спасает даже продвинутое умение фехтования. Приходится пить лечилки и раз за разом пытаться найти кончаром уязвимые места в каменной шкуре. Землемер мне достался не самый сильный, но колющее оружие не лучший выбор в бою против живого камня. Наношу урон только холодом. Сэм бьется против каменюки пятидесятого левела, а что там у Виэллы, мне некогда даже посмотреть. Похоже, мой голем в Палаццо Антинори зря времени не терял! Песчаный небезуспешно применяет подсмотренные там фехтовальные приемы. Не зря оживший песок паялился на наши тренировки. Немного коряво, но думаю, даже маэстро Учитель не представляет, что школу фехтования рапирой можно приспособить под тактику дробящих ударов двуручной дубины. От шкуры монстра отлетают целые булыжники. Не воюет лишь Шварц, всякий раз, когда оглядываюсь на него, вижу колдующую у стены фигурку. У крысюка ничего пока не получается. Мы в центре горного массива. Не рассчитано тайное умение крыс на такую толщу скальных пород. Нас постепенно прижимают к стене и за спинами противников слышно гулкое топанье новых врагов. Допиваю еще одно зелье здоровья и слышу долгожданное – Готово!

Шварц довольно скалится на целую сотню мелких крысиных зубов и перед тем, как скрыться в спасительной норе, кидает в окруживших нас землемеров какие-то склянки. Ближайших аборигенов охватывает жаркое чадящее пламя. Он что – напалм изобрел? В рядах нападающих явная растерянность. Прыгаю к дыре, все наши уже там. Занавес, сквозь который все-таки умудряется запрыгнуть какая-то долговязая фигура. Едва успеваю задержать удар меча. Ластарог сумел оценить обстановку и пробился к нашему ходу последнего шанса. Конечно, в какой-то степени он дезертир, но сейчас не время выяснять отношения. Тем более с игроком сотого уровня.

Ход, созданный Шварцем, вывел нас на небольшой уступ, нависающий в метрах сорока над ущельем Гулкого Эха. Внизу видны собравшиеся вокруг догорающих останков своих сородичей землемеры. Еще несколько каменных трупов отмечают путь, по которому Ластарог прорывался к нашей группе. Плотная толпа монстров все еще продолжает топтать то, что осталось от зомби, безмолвного спутника банши. То ли ему не хватило сил для прорыва, то ли Ластарог специально оставил его в ущелье, чтобы отвлечь врагов от себя. Некромастер стоит рядом, осматривает панораму ущелья. Из-за нависающего на лицо капюшона не понять, огорчен ли он потерей своего спутника... или пленника, кто разберется в отношениях некрманта и зомби?

– Вниз спуска нет. Значит где-то здесь еще один ход. – Банши отворачивается от ущелья и внимательно рассматривает ближайшие скалы. – В Фэнтези не бывает тупиков. Просто бывают выходы, которые охраняют монстры, пройти которых сможет не каждый.

– Вот в эту щель можно пролезть, – отзывается Шварц. Крысюк не стал любоваться панорамой и уже успел облазить все уголки небольшой площадки, ставшей нашим убежищем. – Идет наверх, в горы. И никто ее не охраняет!

– Не радуйся раньше времени, – пожимает плечами Ластарог – Читал я про подобные забытые локации. На них создатели игры сливают всё, что может помешать нормальному развитию сюжета. И самых злобных монстров в том числе.

– И самые необычные артефакты, – мгновенно улавливает суть крыса.

– Если артефакт запрятан в таком месте, то скорее всего это безделица, которой не нашли применения даже админы игры. Ладно, хватит болтать, пошли, проверим, куда нас занесло.

Щель довольно быстро превратилась в довольно широкую тропу, все выше взбирающуюся в горы и уводящую нас от ущелья Гулкового Эха. Дружно карабкаемся наверх. Шварц на ходу перечисляет Ластарогу знакомых ему представителей местной фауны. Большинство названий ничего мне не говорят. Подозреваю только, что встреча со многими из них может стать для нас фатальной. Наш самый сильный боец, банши, лишился разом половины своего боевого потенциала.

– Ластарог, а почему ты бьешься этой дубиной, ведь некроманты, насколько я знаю, не рукопашники.

– Это глупые некроманты не рукопашники. Видишь ли, Артаг, если хочешь поднять сильного зомби, ты не должен быть вдали от противника в момент его смерти. Бьешься магией, бережешь свою шкуру – не успеешь вовремя наложить заклятие. Вот и приходится сражаться в первом ряду. Вернее – во втором, из-за спины зомби. Это куауололли⁴, что-то среднее между дубиной и копьем, из арсенала майя. А эти ребята понимали толк в смерти и ритуалах. Тяжело, конечно, вначале, на мелких уровнях, с одним копьем, ведь банши не носят доспехи из металла. Зато когда поднимаешь своего первого зомби, ты становишься почти вдвое сильнее. Нам бы сейчас наткнуться на какого-нибудь двуногого... у меня слабо развиты заклинания на поднятие зомби-зверей.

Вспоминаю нашего кланового некроманта. Глупус, компьютерный персонаж, энпээс, затесавшийся в нашу компанию, всегда отыгрывал роль малолетки, случайно создавшего некроманта, воюющего копьем. Оказывается, непись не так прост, просто пошел более сложным путем развития... интересно, как они там, в столице, он и девчонки? Хотя, скорее всего они уже вернулись в Самирд. Не всем же так везет на неожиданные приключения, как мне.

На скалах вокруг тропы часто проступают следы какого-то красноватого минерала с крохотными фиолетовыми кристаллами в центре. Красиво, но мы гордо проходим мимо – среди моих спутников не нашлось ни одного специалиста горного дела. Будет обидно, если это какое-то сверхценное полезное ископаемое, спрятанное от вездесущих рудокопов в такой глуши. Вот ведь поленился заглянуть в гильдию шахтеров в Самирде, посчитал, что двух специалистов горного дела, Натара и Панды, на наш маленький клан будет достаточно.

Крохотная долина, зажата со всех сторон нависающими скалами, куда привела нас узкая тропа, кажется просто сказочным уголком. Островок зелени, с одной стороны ограниченный водопадом, льющимся откуда-то с немыслимой высоты и отвесной стеной, метрах в двухстах над которой виднелся белокаменный храм или дворец. Игра. Даже всеми забытые уголки напичканы какими-то тайнами и квестами.

⁴ Реально существовавшее оружие Майя. То ли короткое копьё, то ли длинная дубина. Техника фехтования утрачена. Но на вид жуткая штука.

Дом, стоящий посреди горного оазиса, мы увидели сразу, как повернули к водопаду. Обычный такой дом, приличных размеров, похожий на те, в которых живут местные крестьяне. Бревенчатый! Здесь, в местности, где деревья отсутствуют в принципе! О чем думали создатели этого уголка компьютерного мира? Ладно, не будем придираться. В конце концов, это и возможность отдохнуть с комфортом, и дальнейшее развитие сюжета. Наверняка найдем внутри какие-нибудь подсказки.

– Смотри, Артаг, дверь открыта. – видно, что Шварц весь аж дрожит от переполняющего его азарта. Крыса увидела человеческое жилье, и заработали древние инстинкты. Законная добыча! – Значит, хозяев нет. Я сейчас все проверю.

Крысук срывается с места, но в нашей компании каждый сам за себя, все дружно бросаемся к дверям. Дом – одна большая комната, посередине стол, на нем какая-то тетрадь. Все верно, порой сюжеты игры тяготеют к стандартным ходам. Раз уж игроки забрались в новую локацию, следует снабдить их дозированной информацией.

Довольно толстый дневник нашего предшественника был насыщен массой геологических терминов и восторгов по поводу особо ценных экземпляров.

– Насобираю, сколько мог унести, и свалил. Уважаю, – вынес свой вердикт крысук, – вот только зачем дневник оставил? Хотел вернуться? Изучайте, я пока тайники поищу, может гном не все унес.

– С чего ты решил, что это гном? – Удивилась Виэлла, присоединяясь к поискам. – И вообще, откуда он мог здесь взялся?

– Наверняка он из племени бородатых, – отмахнулся Шварц. – Говорят, у высокоуровневых гномов есть тайные умения, которые могут привести к любому минералу. Даже в такую глушь, как эта поляна.

– Ой, много ты понимаешь, мелкий.

– Я, в отличие от некоторых изучаю мир, а не танцую.

– Да ты...

– Так! Стоп! – Вклиниваюсь я в начинающуюся перепалку. – Автора я сейчас вычислю, не проблема. А вот остальную информацию придется искать в тетради. И прекратите собачиться по пустякам. У нас и так проблем хватает.

«Скрытая информация» – еще один фокус, подсмотренный мною в замечательной книге, добытой у Мастера Клитона. Ничего серьезного, просто в случае применения получаешь краткую аннотацию любого текста с шапкой – автор, раса, уровень. Крысук прав, Виэлла только раздраженно поправляет роскошную гриву волос. Гном сто восемьдесят первого уровня Крадозис. Отчет об экспедиции, начатой с помощью рунной магии высшего порядка «прыжок к минералу».

Во как! А ведь я внимательно читал мануалы, когда искал свой путь развития. Нигде не было информации о подобной магии и заклинаниях, которые можно получить на высших уровнях. Интересно, а когда у меня появится какое-нибудь новенькое умение? Хотя, мне бы с уже полученными разобраться. Как-то неожиданно слабо помог мне пятнадцатый уровень фехтования в бою с землемером. Теоретически, я почти виртуоз меча, а на деле чуть не погиб от примитивного монстра. Вроде бы выигрывал каждую схватку, а даже случайно полученные скользящие удары чуть не загнали в гроб.

– А вот это странно! – Вдруг озабоченно протянул Ластарог, продолживший изучение дневника. – Автор предупреждает, что жизненно важно всегда закрывать двери.

Дружно косимся на открытую входную дверь, которую тут же захлопывает Виэлла со словами – правильно, в доме должен быть порядок.

Жильцов в доме было несколько, но, кажется, незапертая дверь погубила всех, кроме автора записок. Вернее, он тоже погиб, но в отличие от своих товарищей, заранее перенес точку возрождения на локацию возле дома. После невнятного описания гибели и возрождения в оди-

ночестве, основной темой дневника стала не добыча полезных ископаемых, а поиск выхода из окруженной со всех сторон неприступными горами долины. Насколько можно было судить из сбивчивых записей, компания рудокопов собиралась пройти в Шлейду через Небесные ворота, перевал, охраняемый какими-то белыми павианами. Твари, похоже, были за пределами высокого уровня, но бравые шахтеры откопали где-то информацию, что павианов можно задобрить, сняв проклятие с храма, расположенного над долиной. Горняки рассчитывали, что смогут пробиться туда силой, сломив сопротивление встречных монстров. Оставшийся в живых рудокоп мог надеяться только на удачу – в одиночку, да еще после потери уровней, угрозы обезьянам он не представлял.

– Шварц, ты ничего не рассказывал про павианов.

– А чего про них рассказывать. Эти твари живут высоко в горах, убивают любого, кто полезет выше уровня вечных снегов. Артаг, мы же не будем туда соваться? – В голосе крысюка слышится нешуточный страх. Доблестный крыс явно не жаждет связываться с обитателями высокогорья. Хотя, начинаю уже привыкать к тому, что страх это естественное состояние крысюка, – Сами здоровенные, покрыты белой шерстью, которая у них крепкая как кольчуга, морды черные, и клыки, как у собак. А уровень около двухсот. Мы даже с одной такой не справимся.

Около двухсот! Накаркал Ластарог. Выход есть. Только сторожат его монстры, с которыми нам тягаться не по силам.

– А про какую дорогу к храму писал гном? – спрашивает крысюк, оставив безрезультатные поиски сокровищ. – Что-то я не видел никакого хода наверх.

– Надо будет тщательно обшарить все вокруг, – выносит вердикт Ластарог – Если есть храм, какая-то тропа к нему должна иметься. А на ней белые павианы... – банши озадаченно посмотрел в окно. Стена, на которой где-то в вышине стоял храм, закрывала весь обзор, ровная и почти вертикальная, исключая всякие попытки по ней взобраться. Всякие?

Вот, тут написано про храм! – Нашла Виэлла информацию в толстой тетради – «дорога к проклятому святилищу бога гор начинается сразу за водопадом и петляет по склонам горы. Идти по ней совсем легко, но павианы часто спускаются по ней с ледников, и пробраться там незамеченными практически невозможно. Пробившимся в храм надо вытащить кинжал-которого-нет, воткнувший в алтарь и освободить святилище от проклятья. Белые павианы навеки покинут перевал и уйдут наверх, в зону вечных льдов. Путь в Шлейду будет открыт.»

Озадаченно смотрим друг на друга. Кинжал, проклятье, павианы. Все стандартно. Но это квест для команды гномов сто восьмидесятого уровня, а мы попали сюда случайно, крысюк постарался. Виэлла озадаченно хлопает ресницами, Шварц тоскливо ожидает неприятностей, а вот выражение глаз Ластарога мне почему-то не нравится. Какая-то в них хищная радость. Он что, специализируется на убийстве высокоуровневых павианов?

Оказалось, что нет. И как попасть в храм он тоже не знает. Но хочет осмотреть дорогу и разведать окрестности.

– Если гному удалось бы забраться наверх и снять проклятье, то здесь бы уже наверняка паслись рудокопы из Шлейды, – мне кажется, в голосе банши почему-то звучит радость. – Значит, проскочить мимо павианов у него не получилось. Но, может быть, получится у нас.

– Он три раза погиб, – дошла до конца дневника Виэлла. – И возродился здесь. А потом решил плюнуть на все. Перенес точку привязки в ближайший храм и покинул долину. Одного не пойму, почему он не сделал так сразу?

– Он не мог бросить добытое, – в голосе Шварца торжественные нотки. – Поступил, как лучшие из крыс. Мы тоже скорее погибнем, чем оставим свое.

– Вся эта эпопея с использованием рунной магии, добычей кристаллов и проклятым храмом, единый квест, – поясняет крысюк, видя наши недоуменные лица. – Длинные расы даже не представляют, насколько запутаны правила потери амуниции и добычи в случае смерти. Вы

думаете, все зависит только от того, убивали вы друг друга или нет. Все гораздо сложнее и гном, похоже, что-то знал об этом. Пока ты не прошел квест, добыча тебе не принадлежит, погибнешь, сбежишь в безопасное место – потеряешь все ценное. Вот он и старался. Но не смог. Надо посмотреть на дорогу за водопадом, может у нас есть какой-то шанс.

Все толпой потянулись к выходу, когда Сэм вдруг произнес:

– Здесь кто-то есть.

Озадаченно смотрим на голема. Если учесть, что в этой комнате полегла бригада высокоуровневых гномов, не исключено, что в доме притаился кто-то невидимый, таких тварей в игре хватает.

– Он что, качает ясновидение? Или просто песок отсырел? – Ластарог в меру саркастичен, но глаза его судорожно шарят по стенам жилища рудокопов. – Как он может почувствовать присутствие стеклянных пиявок или диких домовых? Они, конечно, любят селиться в заброшенных зданиях и лакомиться случайными путниками. Но он всего лишь голем, откуда...

– От верблюда! – высказывает общую мысль Виэлла. – Какая разница, как он их учуял! Надо обратиться отсюда до темноты. Только невидимых упырей нам не хватало.

– Каких упырей? – Голос Шварца вибрирует совсем уж постыдно. Не ожидал крысюк, что большой мир столь неприветливое место.

– Откуда я знаю, каких. Походу, здоровых каких-то. Гномы были ребята крепкие.

– Виэлла, ты же шутишь? – Неприязнь к танцовщице мгновенно забыта, крыса смотрит на девушку глазами больного котика. Только вот делу это не поможет. Читал я про тварей, с которыми мы, кажется, столкнулись. Днем они, то ли спят, то ли просто прячутся. Ну а ночью отыгрываются на зашедших на огонек в их логово. И они убили гномов сто восьмидесятого уровня... Или мы в ближайшие часы покинем эту благословенную долину, или познакомимся с ними очень близко. Значит выбора нет.

– Шварц, у тебя есть зелья, увеличивающие силу?

– Конечно есть. Если ты еще не заметил – я не гигант.

– Мне нужны все. И все зелья силы, которые есть у вас, – оглядываюсь я на Виэлла и Ластарога.

– Ты что-то придумал? – В глазах банши радость и... азарт?

Центральная долина Несчастливых островов. Перевал Небесных ворот.

Стою перед вертикальной стеной. Не уверен, рассчитывали ли создатели квеста на появление в этом укромном уголке альпинистов, но знаю точно – в игре нет абсолютно неприступных гор. Читал, что многие фанаты скалолазания давно плюнули на фэнтезийные сражения и целенаправленно покоряют местные виртуальные вершины. Причем самые хардкорные отморозки не пользуются ни магией, ни алхимическими зельями, а тупо прут наверх с рюкзаками, равными по весу, земному снаряжению. Ну, я не настолько упертый товарищ, чтобы не воспользоваться всеми преимуществами волшебного мира, жаль только, что я не альпинист. И плохо, что я снова слышу крик Воробы.

Нам было по четырнадцать, когда по телевизору показали фильм об экстремальных скалолазах, и все мы вдруг загорелись желанием покорять вершины. Гор в наших краях не водилось, зато обрывы над морем представляли для дилетантов, вроде нас, прекрасный полигон. Случайно добытое пособие по скалолазанию зачитывали до дыр и лезли наверх, демонстрируя друг другу ловкость и бесстрашие. А потом Вороба сорвался. Он был немного старше и лазил, нам казалось, как бог. Сколько же лет прошло... а все как вчера. Но ведь я в виртуальности! И параметры ловкости и выносливости у меня такие, что мне позавидуют все скалолазы планеты Земля. Силу я могу поднять экипировкой и алхимическими зельями. И... и в случае неудачи не придется мне валяться годами в постели со сломанным позвоночником. Вот эта вертикальная щель. Такие лучше всего проходить, используя заклинивание. Просто вбивая свои ноги в проем. Это дает возможность для передвижения. Выше, кажется, начи-

нается сужение, получится заклинить только одну ногу, вторую постараюсь упереть вон в те неровности на стене. Прохождение параллельной щели – это лазание на выносливость. Сложно, тяжело и без хорошего отдыха. Но это в реале, а я буду хлебать волшебные микстурки, пока сила из ушей не потечет. Мои спутники, обалдев от самой идеи штурма двухсотметровой стены, вываливают передо мной свои аптечки. Главное, чтобы хватило зелий, на морально-волевых в игре не удержаться – насчитает компьютер ноль силы и все, пожалте вниз, на серые камни. Выгребаю из карманов всю ту мелочь, котрую таскал сам, без помощи Сэма, потом, подумав, скидываю кожу – доспехи мне сейчас ни к чему. Стою в поддоспешнике, блин, прохладно. А мерзнуть нельзя – природные явления, будь то жара или холод, накладывают суровые дебафы, теряется ловкость. Оглядываюсь на группу поддержки.

– Я могу навесить баф, – задумчиво начинает Ластарог. – Поцелуй зомби. Кожа огрубеет, будет проще цепляться за камни. И не будешь ощущать холода, чувствительность под бафом минимальная.

Подумав, отрицательно качаю головой. Нельзя мне без чувствительности. Боль хороший указатель – рука заклинена в щели, не выскользнет. Навсегда отложились в памяти: развернуть ладони большими пальцами вверх и с большой силой упереться пальцами, которые удалось запихнуть в щель, в стенки щели, при этом плотно прижать их друг к другу. И при этом предплечья повернуть параллельно щели. Вроде бы все просто, но когда под тобой пара десятков метров, становится неудобно.

– А может вот это подойдет? – Виэлла достает из сумки что-то белое и пушистое. Точно. Худшие предчувствия меня не обманывают – мне предлагают висеть над пропастью в костюме зайчика. – Да, я его купила для маскарада! – Вскипает танцовщица, видя мою нерешительность. – Но он теплый и почти ничего не весит.

Хрюкнув, расплывается в улыбке Шварц, ну что с него взять, крыса. Даже верный Сэм отворачивается, впервые продемонстрировав усмешку на песчаном лице. Еще бы! В квесте появляется элемент абсурда. По вертикальной стене, цепляясь за ничтожные трещины ползет некто в белом. С пушистыми розовенькими ушками. И этот некто – я. Да, даже эти дурацкие ушки пришлось нацепить, увеличивают защиту от холода на пять процентов. А еще, пока представляю, каким идиотом выгляжу, забываю про серые камни внизу. Вертикальная щель окончательно растворилась в скале, даже пальцем не зацепишься. Впрочем, я готов. В пяти метрах левее виднеются очень симпатичные уступчики. Для профессионального скалолаза – сложная, едва достижимая цель. А для фокусника – раз плюнуть. Раскорячившись так, чтобы не оставить часть пальцев в камнях, активирую «внезапный прыжок». Вверх по стене он, увы, не тянет, пробовал. Зато в бок – пожалуйста. Главное успеть ухватиться за внезапно появляющиеся перед носом уступы. Еще немного и перерыв. Приблизительно на полпути к вершине через всю стену проходит карниз, почти комфортная, по сравнению с остальными участками тропа. Устраиваюсь поудобнее, смотрю вниз. Виэлла, Шварц и Сэм отчаянно жестикулируют, наверно пытаются вдохновить меня на дальнейшие подвиги. Ластарога не видно. Не хочет складывать все яйца в одну корзину, пошел на разведку по тропе за водопадом? Ну и ладно, не до него, мне еще ползти и ползти.

Кажется, уже виден уступ, на котором стоит храм. Еще метров двадцать и все. А может быть и нет – уже дважды я ошибался, приняв за конец пути нависающие над головой выступы породы. Тяжело. И это поражает. Я же не должен уставать, не прописана усталость в механизме игры! Но я устал, чертовски устал. Не знаю, что это, может сбой программы, может особый скрипт, написанный программистами специально для подобных вертикальных стен, или предает собственный мозг, который понимает, что нельзя преодолеть сумасшедший склон просто нажавшись алхимических анаболиков. Иду на морально-волевых, руки дрожат от усталости, на плечах повисла целая тонна – килограмм за каждый отвоеванный у высоты метр. Не понимаю, если создатели игры действительно вложили в нее больше, чем сообщают поль-

зователям, то почему сделали это тайно, без промоушена и рекламы? А может они не причём, и физику игрового мира исподволь меняет искусственный интеллект, которому перепоручили управление этой вселенной? Пальцы цепляются за выступ. Это финиш, вижу верх белоснежной колонны проклятого храма. Чет-нечет, хватит ли последнего толчка, чтобы перевалить за грань, или полечу вниз, как сотни неудачников до меня и мой крик отразится от скал криком пятнадцатилетнего Воробы?

Никогда с таким наслаждением не лежал на голых камнях. Я дошел. Если при храме имеются жрецы, они сейчас оскорблены в своих лучших чувствах. Проклятье с их храма будет снимать не герой в сияющих доспехах, проложивший путь мечом сквозь орды зловещих обезьян, а нечто в костюме зайчика, пролезшее с заднего хода. Какой облом!

Нет жрецов. Повезло. А то бы еще, с расстройства, догадались скинуть меня обратно, пока я валялся без сил на самом краю обрыва. Да и сам храм – не весть что. Белая колоннада, которую видно снизу, мраморное крыльцо и небольшой алтарь посредине. Бедненько, но чистенько. В центре алтаря кинжал, воткнут в камень по самую рукоять. Рукоятка, кстати, весьма простенькая, напоминает медный нож С+1, который мне выдали сто лет назад в Кароне. Привычно переключаюсь на интерфейс предмета и с трудом возвращаю в походное положение отвалившуюся от изумления челюсть. Интерфейс пуст! Так не бывает. Любой предмет: оружие, камень, ветка, обладают свойствами, о которых можно прочесть на виртуальном экране. Иногда свойства скрыты, о чем опять же повествует меню. Но этот ножик полностью оправдывает свое название: кинжал-которого-нет во всей красе. Сейчас еще выяснится, что его невозможно вытащить из камня, не пройдя предварительно пару-тройку специальных квестов. Обошлось. Кинжал вышел из камня без какого-либо сопротивления. Клинок тоже выглядит довольно убого. Первая мысль – выбросить это недоразумение, но на перед глазами возникает надпись: «Квест пройден. Белые павианы ушли на свои ледяные склоны, дорога на Шлейду свободна. „Новый уровень 38“, „новый уровень 39“, „новый уровень 40“. Вы стали обладателем уникального предмета – кинжала-которого-нет. Вы не можете передать или продать его, он может быть потерян в результате вашей смерти». Зашибись! Кроме уровней, вся награда за мое скалолазание – нож без полезных свойств! И не слова о том, как этот уникальный предмет использовать. На пробу провожу лезвием по руке. Нож погружается в плоть, но ни боли, ни очков потерянного здоровья. Похоже, кинжала действительно нет. Но есть. Кстати, он еще и не весит ничего! Кидаю в котомку, пусть лежит. Может когда-нибудь пригодится, уникальные вещи на дороге не валяются, компьютерный мир предпочитает создание массовых копий.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.