

The background of the cover is a dramatic illustration. A massive, dark-scaled dragon with glowing orange eyes and a wide, toothy grin is the central focus. Its body is covered in intricate scales and spikes. One of its large, clawed feet is extended towards the viewer, showing sharp talons. Below the dragon, a city is depicted in flames and smoke, with dark silhouettes of buildings and spires. The sky is dark and cloudy, with some light reflecting off the dragon's scales.

Дем Михайлов

Мир Вальдиры

Линия Росгарда

Господство
клана Неспящих

ТОМ I

Мир Вальдиры

Дем Михайлов

Господство кланов

«Автор»

2012

Михайлов Д.

Господство кланов / Д. Михайлов — «Автор», 2012 — (Мир Вальдиры)

ISBN 978-5-906017-85-7

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

ISBN 978-5-906017-85-7

© Михайлов Д., 2012

© Автор, 2012

Содержание

Глава первая. Готов на все, чтобы остаться! Неожиданное окончание игровой сессии	5
Глава вторая. Предложение, от которого нельзя отказаться	14
Глава третья. Возвращение в Ясли. День первый	20
Глава четвертая. Возвращение в Ясли. День второй	32
Глава пятая. Ясли. День третий... и будь оно все проклято!	38
Конец ознакомительного фрагмента.	44

Дем Михайлов

Господство кланов

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

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

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

Все в полном порядке.

С легким мелодичным звоном перед глазами возникла почти прозрачная надпись, с каждым мгновением наливавшаяся белым цветом и становящаяся все контрастней:

Добро пожаловать!

Мир ВАЛЬДИРА приветствует вас!

Нас уже более семи миллионов...

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

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

К тому же, в последнее время мой игровой банковский счет только увеличивался, так что повода сокрушаться скудной обстановкой и малым количеством барахла в моей Личной Комнате абсолютно не было. Мой личный крохотный закуток, откуда я когда-то сделал свой первый шаг в безграничный мир Вальдиры. Давно это было... и скоро все закончится.

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

Пополнить счет я не мог. Не на что. В связи с внезапным банкротством моей фирмы и последующим увольнением всех работников, включая и меня, я остался без копейки денег. Да уж... вдвойне обидно. Считаю одновременно остался и без работы и без любимого хобби.

Этакий двойной удар пришедшийся по моим самым уязвимым местам. Мне полагалась какая-то сумма включающая в себя полумесячную зарплату и социальный пакет, но получу я ее ой как нескоро – фирма-то банкрот. Начальник так и вовсе бесследно испарился в неизвестном направлении, по слухам, прихватив с собой все остатки наличности. Сидит, наверное, сейчас в удобном шезлонге на берегу океана и наслаждается вкусом тропического коктейля... урод!

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

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

Цифры не воодушевляли:

12:17:46

12:17:45

12:17:44

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

Мигнуло, перед моим взором высветилась надпись-предупреждение:

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

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

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

Но сейчас я собирался именно разговаривать. За городские ворота ни ногой. Сегодня необходимо сделать все, что в моих силах, дабы наскрести денег на еще одну неделю абонентской платы для своего «деревянного» аккаунта. А для этого требовалось именно разговаривать – с торговцами, с воинами, ищущими качественное оружие, доспехи или ювелирку. В общем, надо попытаться продать за «реальные» бабки все то барахло, что пылится в углу моей комнаты. Если не получится повернуть это дело сразу, то выставлю вещи на игровой аукцион, но там минимальный срок двадцать четыре часа, то есть сутки. Придется выходить из игры и отслеживать ход торгов с помощью обычного монитора.

Неделя. Именно столько времени я могу позволить себе пофилонить. Этакий небольшой отпуск перед поиском очередной работы. А почему нет? Живу я один. Холодильник в моей однокомнатной квартире забит до отказа дешевой, но сытной едой, интернет оплачен, равно как и квартплата еще на месяц. А сейчас все что я хотел, так это устроить себе крохотный

праздник. Настоящее погружение в игру с минимальными выходами в реал и бесконечным потоком событий и приключений.

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

В общем, будет, чем заняться на этой неделе. Если получится наскрести денег на оплату аккаунта.

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

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

Правда, от НПС или как мы их дружно называем «местных» навыки можно получить только начальные и даже при их наличии золото рекой не польется, отнюдь. Просто скажем, кирка будет ломаться реже, процент нахождения редких металлов возрастет на крохотную часть процента,... да и все в принципе. Чтобы добиться большего, навыки надо развивать денно и нощно. Махать топором или киркой от рассвета до заката. Нет, есть, конечно, фанаты этого дела. Так называемые «Социалы». Предпочитают заниматься ремеслами, торговлей и всем подобным. Этим не надо ни хлеба, ни зрелищ, а вот за богатую жилу драгоценных металлов, пару тюков эльфийского шелка или мифриловую кирку с инкрустацией душу дьяволу продадут.

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

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

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

Забросив ничуть не увеличившийся рюкзак на плечо – магия, а как же еще – я шагнул к двери, машинально взглянув на неумолимо тикающий таймер.

12:09:11

12:09:10

Надо поторопиться.

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

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

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

Стены холла украшены картинами и гобеленами, изображающие сцены охоты и боевых схваток с чудовищами. Все сцены полностью списаны с реальных событий и отражали достижения и подвиги, совершенные игроками, о чем гласили начищенные до блеска медные таблички под каждой картиной. Начищенные, между прочим, вручную – «местными» работниками, старательно следящими за чистотой и порядком. Достижения были разные и не обязательно боевыми.

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

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

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

«Тихоня Кракен убивает предводителя войска орков одной единственной стрелой!» – опустившийся на одно колено стрелок прильнул к чудовищно огромному арбалету и готовится спустить тетиву. Да уж, перед этой картиной я провел долгое время, пуская слюну от зависти к более удачливому игроку, попавшему в исторические анналы Вальдиры. Хотя, с таким вот арбалетом напичканным усиливающими рунами я бы тоже завалил орка с одного выстрела и с любого расстояния... ну, наверное, завалил бы... да и не любил я арбалеты, предпочитая пользоваться луками. А ник так вообще! Что еще за «тихий» Кракен?! Хромает фантазия, брат, хромает!

Что тут еще?

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

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

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

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

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

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

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

Статус игры говорит сам за себя – твердое «18+», подросткам и детям «погружение» категорически воспрещено. При желании можно даже жениться или выйти замуж, купить домик с садиком и наслаждаться всеми прелестями тихой семейной жизни. Ну или бурными семейными скандалами – тут уж каждый выбирает избранниц или избранников на свой личный вкус. Многие игроки так поступают. Приятно, когда по возвращению с ратных подвигов, прямо на пороге уютной семейной обители тебя с искренней радостью встречает красавица жена.

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

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

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

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

– Горячая еда! Горячая еда!

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

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

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

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

– Деревянные заговоренные фляги! Повышенная вместимость! Купи и не пожалеешь!
– Шкуры! Заячьи шкуры очень дешево! Если кому надо – есть и заячьи глаза! Семнадцать штук!

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

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

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

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

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

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

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

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

– Есть что? Продаешь?

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

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

дый завалит... хотя я мог бы попытаться, если бой произойдет на сильно пересеченной местности...

Убедившись, что произвел достойное впечатление, скупщик лениво буркнул:

– Золото или реал?

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

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

Небрежным движением выхватив у меня из рук рюкзак, воин деловито принялся в нем копаться, изредка неопределенно похрюкивая и цыкая клыком. Изучение моих с таким трудом накопленных сокровищ много времени не заняло и, практически мгновенно, я услышал ответ:

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

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

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

– К кому?

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

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

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

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

– Решать тебе. Мое дело предложить.

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

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

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

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

– Номер кошелька – ответил я и наизусть оттарабанил номер.

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

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

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

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

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

– Ну.

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

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

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

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

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

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

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

Так...

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

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

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

Через три гудка послышался щелчок и в трубке раздался недовольный голос Гоши:

– Да?

Есть!

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

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

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

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

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

– Да не проблема. Тебе налом или электронкой скинуть?

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

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

Во второй раз за полчаса протараторив номер кошелька, я замолк, одновременно прислушиваясь к шелесту в телефонной трубке и к стоящему за спиной компьютеру. Сейчас раздается радостный звон, оповещающий меня о приходе двадцати восьми долларов. Еще через пару минут я отправлю всю сумму на свой аккаунт, а затем здравствуй любимая игра!

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

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

– В смысле?

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

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

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

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

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

– Иду! Через пять минут буду – в трубке раздалась короткая гудка отбоя.

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

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

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

Глава вторая. Предложение, от которого нельзя отказаться

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

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

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

Дверь щелкнула замком, а меня повлекли дальше, все дальше и дальше вглубь казалось бы не собирающейся заканчиваться квартиры. Остановились мы лишь в небольшой угловой комнате, явно служившей рабочим кабинетом.

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

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

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

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

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

– Верно. Фирма круглый банкрот.

– Очень хорошо.

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

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

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

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

– Не понял...

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

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

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

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

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

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

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

Я молча кивнул и Гоша продолжил:

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

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

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

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

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

– Э-э-э...

– Чего ты не понял?

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

– Ты меня будешь учить считать? – с сарказмом уточнил владелец роскошных апартаментов и я смущенно замолк.

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

Поэтому дальше я настаивать не стал и лишь уточнил:

– Это все?

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

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

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

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

Вне зависимости от своего класса, аккаунты разрешали наличие только одного персонажа. Никаких дублей. Хочешь играть другим – стирай первого и начинай все сначала. Политика компании. Причем связано это не столько с игровыми правилами, сколько с самим коконом и персональными настройками. Что-то с психической пошаговой адаптацией и привыканием к «новому» телу. Именно поэтому нельзя например часик побегать крутым воином полуорком, а затем резко «перепрыгнуть» в тело изящного и медлительного мага дреу. Шарик за ролик заехать могут. За противоположный пол и вовсе играть невозможно.

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

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

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

Шах и мат.

Речь шла о небольшом окраинном квартале, имеющимся в каждом стартовом городе. Ясли... песочница для начинающих игроков. Место, где начинают все без исключения. Там относительно безопасно, много легких заданий, позволяющих быстро набрать опыт и небольшое количество монет, там достаточно дружелюбные НПС. Там запрещены нападения на других игроков, в конце концов. Идеальное место для хорошего старта. Детский садик. Но есть одно большое «но» – однажды покинув Ясли, ты уже никогда не сможешь туда вернуться вновь. Пройди сквозь арку внутренних ворот и все – пути назад нет. Висящая в арке магическая пелена не пропустит тебя обратно. Все верно в принципе – нечего делать подросткам в детских яслях. В обоих направлениях невозбранно могут ходить только НПС.

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

– Теперь понял?

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

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

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

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

– Что, его перс покруче моего будет?

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

– Стирай акк, сбрасывай настройки кокона, регайся по новой, затем отзвонись. Только давай по шустрому – мне давно пора в Вальдире быть и делами клановой казны заниматься. И еще – не тормози с удалением своего Крашшота. Чем больше тянешь, тем тяжелей потом.

– Так ты казначей? – пораженно вылупился я.

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

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

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

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

– Куда бежишь? Где деньги взял? Ну?!

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

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

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

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

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

Вы уверены, что хотите произвести полный сброс персональных настроек?

Внимание! Данная операция необратима!

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

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

Теперь последнее...

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

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

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

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

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

Прощай Крашшот, пусть земля будет тебе пухом, брат.

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

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

Я времени тоже зря не терял и всю щелкал мышкой, регистрируя свой новый аккаунт в Вальдире. Элитный аккаунт алмазного класса. Процедура регистрации прошла как обычно, сервер Вальдира в мгновение ока сожрал две тысячи четыреста долларов. Неожидаемости начались только в конце, когда я приступил к созданию самого персонажа и выбору его внешнего вида.

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

Желаете просмотреть список зарезервированных для элитных пользователей имен?

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

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

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

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

Остановившись на этом нике, я перешел на следующую страницу и вновь почувствовал, как челюсть начинает изумленно отваливаться. Вместо обычных пары десятков вариантов внешности персонажа, мне предлагали никак не менее нескольких сотен настроек, с помощью которых без сомнения можно было придать своему игровому аватару уникальный вид. Вот только желания этим заниматься у меня не было абсолютно. Быстро продравшись через

все настройки, я оставил вид своего персонажа практически дефолтным – только волосы из светло-русых перекрасил в черные и изменил цвет глаз с голубых на темно-карие. Раса – человек. Это однозначно.

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

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

Поздравляем! Ваш игровой персонаж Rosgard создан!

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

Добро пожаловать!

Мир Вальдиры ждет Вас!

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

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

Итак,... поехали!

Глава третья. Возвращение в Ясли. День первый

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

Ясли.

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

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

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

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

– Как настоящая! Улет!

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

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

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

Базовые характеристики персонажа:

Сила – 1

Интеллект – 1

Ловкость – 1

Выносливость – 1

Мудрость – 1

Очень мило...

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

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

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

– Аллю?

– Рос, это Гоша.

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

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

– Да, как договаривались.

– Черт! Мог бы еще побегать им...

– А что не надо было?! Гош!

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

– А? Она?

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

– Двое-трое суток?! Гош, ты чего?! Я же Крашшота уже удалил и нового перса зарегил! Что мне теперь делать?

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

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

– Класс аккаунта?

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

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

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

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

Не покидать Ясли – это даже дураку ясно. А вот насчет запрета на создание группы с другими игроками и порчи отношений с трактирщиком я не понял. Но вопросов на эту тему задавать не стал.

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

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

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

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

Вход.

Добро пожаловать!

Мир ВАЛЬДИРА приветствует вас!

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

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

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

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

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

– А?

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

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

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

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

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

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

– А штаны-то, штаны! Места живого нету! Да и рубаха рваная... где ж ты скитался, горе-мычный... Постой, да ты никак на городскую площадь путь держишь? Ох... неужто в таком виде туда идти собрался? Смотри, наша стража оборванцев не привлекает! Вмиг в темницу упекут для острастки!

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

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

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

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

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

Внешний вид персонажа играет важную роль в мире Вальдиры!

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

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

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

А вот и задание...

Не дожидаясь напоминания я сбросил свою котомку на скамейку, стянул через голову затрепавшую по швам рубаху и скинул штаны, оставшись практически голым. Лишь чресла прикрыты ослепительно белым и чистым куском материи, больше всего напоминающим подгузник. Еще одна уступка эстетике – нижнее белье никогда не становилось грязным. Даже упав я в грязную лужу и покатайся там подобно борову, это подобие трусов продолжит сиять белоснежной чистотой, резко контрастируя с облепленным грязью телом. Проверено – пришлось как-то мне форсировать небольшой болотце, когда выполнял одно из заданий по поиску особых растений. По возвращению экипировка была изгваздана в хлам, с тела стекала вонючая болотная жижа, а подгузник, словно в насмешку, поражал своей ослепительной белизной свежее выпавшего снега.

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

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

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

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

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

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

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

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

Расплывшаяся в довольной улыбке хозяйка вновь улетучилась в дом, и вскоре вернулась с топором. Обычный топор на достаточно длинной деревянной рукояти. Железо грубойковки, уже тронута ржавчиной, но кайма лезвия блестит начищенным металлом. Протянув руки, я принял топор и сразу ощутил его солидную тяжесть – еще бы! Учитывая гордый показатель моей силы ровно в одну единицу, это нормально.

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

Поздравляем! Вы получили свое первое задание!

Достижение!

Вы получили достижение «Рука помощи» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

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

Текущий шанс успешной идентификации: 0.3 %

И тут же закрыл и следующую:

Вы получили задание «Помочь с дворовой работой!»

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

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

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

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

Секундочку...

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

Идентификация предметов: 0.3 %

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

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

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

- Выше замах бери!
- Под неправильным углом бьешь...
- Слушай, ты это дерево никогда не свалишь! Сил не хватит.
- Лучше пилу найди! Топором кто валит-то?

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Очки жизни: 67/70 Мана: 15/15

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

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

Ваша сила повышается на 1 ед.

Ваша выносливость повышается на 1 ед.

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

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

Базовые характеристики персонажа:

Сила – 2

Интеллект – 1

Ловкость – 1

Выносливость – 2

Мудрость – 1

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

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

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

Вы получили новую профессию – лесоруб!

Мастерство лесоруба возросло на 1. Всего: 1.

Ваша выносливость повышается на 1 ед.

– Вот спасибо тебе! Доброе дело сделал! – тут же отреагировала зорко наблюдающая за процессом уродования дерева хозяйка – Спасибо! А я уж и одежду твою починила, каждую дырку заштопала, на каждую прореху заплатку наложила! Принимай!

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

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

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

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

– Благодарствую, хозяйка. С радостью.

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

Задание продолжилось.

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

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

Мастерство лесоруба возросло на 1. Всего: 2.

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

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

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

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

Достижение!

Вы получили достижение «Оружейник» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение:

+0.5 % к качеству создаваемого оружия.

+1 % к успешному шансу создания оружия.

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

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

Дубовая палка. Двуручное оружие. Урон: 4-8. Тип урона: дробящий.

Прочность: 29/30

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

– Дел?

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

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

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

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

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

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

Хозяйка безмолвно кивнула и проводила меня несколько оторопелым взглядом, внимательно и слегка неверующе смотря, как я молча беру топор и, в самом деле, подступаю к следующему дереву. Скользя глазами по уже поваленному и очищенному от веток стволу, я повернулся к впавшей в ступор женщине и с радостным видом идиота поинтересовался:

– А пилы у тебя случайно нету, добрая женщина?

– Есть, как не быть...

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

Во дворе повисла тишина... почти гробовая.

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

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

До наступления сумерек я успел повалить еще три дерева, затратив на это дело гораздо меньше времени. Теперь над забором высились только два несчастных дубка вместо шести, а двор оказался просто завален срубленными стволами и сухой листвой вперемешку с покинутыми птичьими гнездами. В гнездах я пошарился ради интереса, но кроме мусора ничего не нашел. Что интересно и приятно – на каждый следующий дубок я тратил меньше времени. Второе дерево сдалось через три часа, третье и четвертое потребовали по два часа каждое. Рухнувшие деревья я пока не трогал, сразу подступаясь к следующему дубу. Ветки будем обрубать потом.

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

Ваша сила повышается на 1 ед.

Ваша выносливость повышается на 1 ед.

Мастерство лесоруба возросло на 1. Всего: 3.

Вы получили новое умение!

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

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

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

Обращение с топорами 1

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

Урон при использовании топора повышен на 1 %.

При ремонте топоров шанс на успех повышен на 0.5 %

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

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

Дешевый топор лесоруба. Двуручное оружие. Урон: 8-12. Тип урона: рубящий. Прочность: 102/120

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

Открывшаяся дверь исторгла из себя второе за сегодня облако ароматного пара, откуда донесся донельзя ласковый голос хозяйки:

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

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

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

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

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

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

– Меня Власиленой зовут – неожиданно произнесла женщина, и я едва не подавился.

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

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

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

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

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

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

Вспышка.

Здравствуй радуга...

Выход.

Глава четвертая. Возвращение в Ясли. День второй

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

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

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

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

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

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

Сонный рассвет был в самом разгаре. Поднимающееся из-за сторожевой башни солнце вызолотило все вокруг своими ласковыми лучами. Улица пуста и безжизненна. И тишина... звонкая тишина настоящего деревенского утра. Пасторальненько до невозможности...

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

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

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

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

Снова новехонький!

Прямо таки руки чешутся приватизировать данный образчик уникального плотничьего инструмента, да только толку ноль. Профессиональным дровосеком я быть не собираюсь, а если бы и пришла такая блажь в голову, то у кузнецов можно приобрести куда как более совершенные орудия труда. Да и чревато это – не поймет хозяйка, если я ее топорик умыкну. Обидится и в стражу стукнет. А оно мне надо? Из-за дешевого топора шмыгать потом по темным переулкам и от каждого шороха вздрагивать...

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

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

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

Жизнь: 52/100 Мана: 15/15

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

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

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

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

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

Кстати о силе – ожидаемой прибавки к силе и выносливости я не получил. Тут как говорится полный облом, халявы не будет. Расти-то они конечно растут, но куда медленнее чем в самом начале. Да и принятый допинг в виде кваса снизил время работы и количество затраченных усилий.

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

Ваша выносливость повышается на 1 ед.

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

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

Как по мановению волшебной палочки появились два грубых, но прочных «козла», на которые я, едва не надорвав пупок, взгромоздил самое тонкое из шести бревен. Именно в этот момент, когда я натужно кряхтя ворочал неподъемное бревно, перед моим темнеющим от напряжения взором возникло столь ожидаемое сообщение:

Ваша сила повышается на 1 ед.

Чудненько!

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

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

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

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

Ваша выносливость повышается на 1 ед.

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

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

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

– Ох... – Власилена зябко передернула плечами – О том дне, когда мои зеленые дубки в одночасье превратились в мертвый сухостой. Никак услышать хочешь ту давнишнюю историю, что произошла три года назад? Я ее еще никому не рассказывала.

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

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

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

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

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

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

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

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

– Понимаю, хозяйка – посочувствовал я.

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

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

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

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

– Луна не солнце, потому смутно все видела. Только и разглядела, что две темные фигуры... вроде мужчины. Один на земле лежит будто мертвый, а другой над ним навис и неспешно так в одежде его копошится и зло так бормочет что-то... вроде как «ну где же?», «где она?»... Тут первый вдруг шевельнулся, застонал жутко и рукой перед собой махнул, широко так... стужей лютой повеяло, тут-то дубки и умерли... кора захрустела, что-то с хру-

стом лопаться внутри деревцев моих начало, ветви будто судорогой повело, а как на следующий день я из дома сама не своя выползла, так они уже почернели и листву сбросили...

– А те двое?

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

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

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

– Я тебе верю, хозяйка! – твердо произнес я. В предвкушении задания придал себя самый серьезный вид и задал вопрос – Ты, Власиленушка, видать желаешь, чтобы я все для тебя разузнал? Чтобы выяснил, кто был у твоего дома в ту мрачную ночь и кто ответственен за гибель дубков?

Ответ меня шокировал до глубины души.

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

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

Задания не будет. Ясно как божий день.

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

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

Прикрыв глаза я «потянулся» к скрытому интерфейсу игры.

Выход.

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

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

Если, Власилена, задание, срубить засохшие деревья.

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

Не было.

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

В большинстве тем не присутствовало даже само имя Власилены. Ее называли горожанка, хозяйка дома, «местной у входа», квестовым НПС. Лишь в двух темах из пятидесяти, два самых дотошных игрока вызнали как зовут хозяйку и поведали об этом остальным. Но про мрачную сказку о двух незнакомцах и ледяной стуже не говорил никто. В неофициальном, но достаточно подробном гайде для новичков задание было отмечено как невыгодное и советовалось либо вообще его игнорировать и не тратить время зря, либо же срубить одно дерево и топтать дальше. В качестве награды упоминались повышение характеристик силы и выносливости на единицу (в процессе рубки) и приведенная в порядок стартовая одежда. И это все.

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

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

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

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

Радует только одно – мой будущий напарник игрок будет точно таким же хилым новичком без экипировки.

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

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

– Да-а?

В ответ послышался до противности бодрый голос Гоши:

– Привет, Рос. Спишь?

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

– Шесть утра.

– Сколько?

– Что, не добрал норму?

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

– Куда?

– Ну, в Вальдиру. Встречать ту девушку.

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

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

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

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

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

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

– Не сделал. Веду себя как пай мальчик.

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

– Да, до сих пор в Яслях.

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

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

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

– Есть – подтвердил я.

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

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

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

Вспышка.

Привет тошнотная радуга.

Вход.

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

Ваша сила повышается на 1 ед.

Ну-ка и что мы имеем?

Базовые характеристики персонажа:

Сила – 5

Интеллект – 1

Ловкость – 1

Выносливость – 7

Мудрость – 1

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

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

Но, так или иначе – дело сделано. Я выполнил все, что обещал. Можно конечно еще наколоть чурбаки на поленья, но на это моего терпения уже не хватит. И так чересчур задержался.

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

– Работа выполнена, хозяйшюка!

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

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

Внешний вид + 1 ед.

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

– Еще как угодила!

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

– И еще раз спасибо – поклонился я, принимая подарок и чувствуя как возвращается хорошее настроение.

Поздравляем!

Задание «Помочь с дворовой работой» выполнено!

Награда: приведенная в порядок одежда.

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

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

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

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

– Помню – тут же сделал я стойку.

– Так вот, я и впрямь больше ничего не знаю, а что знаю, так забыть поскорее хочу. Но на следующий день после случившегося, заходил ко мне Фрол по прозвищу Кубышка – он здесь лавку торговую неподалеку держит. Так пришел он и все расспрашивал, не видела ли я чего, аль не слыхала ли. Все пытал, почему это вдруг у меня все шесть дубков в одночасье посохли. Я отбрехала, сказала, что спала, ни о чем не знаю, и ведать не ведаю, а что до дубков, так на все воля божья. Так и ушел он ни с чем. Раз уж тебя это так интересует – расспроси Фрола, может и расскажет тебе чего.

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

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

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

Хрясь! Удар дубовой палкой пришелся точно в цель.

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

– Эй! Че творишь?!

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

– Да что ты? – рыкнул я.

Вот урод! Таких как этот хмырь игроки называют крыса. Дожидаются пока сражающийся с другим игроком монстр окажется при последнем издыхании и одним ударом добивают его, снимая все сливки. Не тратя при этом силы и очки жизни. И остаются безнаказанными – ору-

дуют только в тех зонах, где бои между игроками запрещены. Либо обладают достаточным проворством, чтобы смыться от заслуженной кары.

– Не лезь к моим мобам, понял?

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

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

– Это же я ее убил! И лут мой.

– Ой, извини, промахнулся – зло осклабился я.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

и ведь где-то наострил метать камни, гаденыш. Не иначе все утро потратил, чтобы запастись камнями и научиться метать их на короткую дистанцию.

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

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

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

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

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

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

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

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

Упоминания о «мешках» светловолосый игрок не выдержал и залетел внутрь, попав прямо в радостные объятия крысиной стаи, скопом отнявших у него почти половину жизни. Игрок заорал что-то матерное и принялся пятиться назад, отмахиваясь ногами и руками. Не дожидаясь пока он доберется до двери, я мягко спрыгнул с балки, оказавшись у самого выхода и за спиной у темного джеда, затем молча выскользнул наружу. Одним сильным пинком захлопнул дверь и поспешно налег на нее всем телом, не позволяя открыться. Дверь неистово затряслась, когда Дорт Видеррр в нее заколотился изо всех оставшихся сил.

– Открой! Росгард! Открой, сс-ук...

И тишина... мертвая...

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

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

Жизнь: 21/110

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

Достижение!

Вы получили достижение «Мародер» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

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

Текущий шанс критического удара: 1.2 %

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

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

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

Комплект стартовой одежды.

Обрывок веревки.

Единственный кусок хлеба – который я тут же слопал.

Еще одна глиняная плошка.

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

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

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

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

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

«Это тебе еще повезло, что мы в Яслях» – подумалось мне. За пределами Яслей погибший игрок теряет гораздо больше – как минимум три четверти накопленного опыта, а иногда и целый уровень могут снять. Тратить время на объяснения я не стал, предпочтя зачерпнуть еще водички и пополнить очки жизни.

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

Сколько вас таких было...

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

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.