

Красников
Андрей



ПРОКЛЯТИЕ

ЗАБЫТЫЕ ЗЕМЛИ 2

Забывтые земли

Андрей Красников

Проклятие

«МедиаКнига»

2017

Красников А. А.

Проклятие / А. А. Красников — «МедиаКнига»,
2017 — (Забывые земли)

Смертная Тень, успешно добравшийся до сотого уровня, начинает задумываться о чем-то большем и вместе с другими искателями приключений отправляется покорять север континента. Но игровой мир богат на непредсказуемые случайности – кто знает, куда в действительности заведет героя судьба? Вдобавок, на горизонте уже маячит новый глобальный квест и, чтобы оказаться в числе его участников, новоиспеченному вампиру придется очень сильно постараться. Гнев богов, козни демонов, острые клыки чудовищ, происки других игроков... задача будет не из легких. К счастью, «Забывые земли» по-прежнему велики и полны загадок, а храбрых героев все так же ожидают несметные сокровища. Приключения продолжаются.

© Красников А. А., 2017

© МедиаКнига, 2017

Содержание

Глава 1	5
Глава 2	18
Глава 3	27
Глава 4	38
Конец ознакомительного фрагмента.	45

Андрей Красников

Проклятие

Глава 1

Трава под ногами была покрыта легким налетом утреннего инея и легонько похрустывала при каждом шаге. С уходящих ввысь деревьев редким, но постоянным дождем медленно падали золотисто-коричневые листья. Кое-где между стволов виднелись кружева покрытой тем же инеем паутины.

Стоило на минутку замереть на месте, как вокруг разливалась мертвая тишина, прерываемая только легким шелестом от падения на землю очередного листика. Идиллия.

С пригорка, на котором я стоял, открывался живописнейший вид на небольшую долину, потихоньку затягиваемую утренним туманом. Лес в этом месте немного расступался, оставляя место для крохотного озерца и поляны рядом с ним. Чуть дальше виднелись темные силуэты гор, увенчанных блистающими в свете восходящего солнца снежными шапками.

От полянки рядом с озером послышался звон и, сразу за ним, крепкая ругань. Я невольно поморщился. Нет, я не ханжа, но портить красоту утра таким образом... Некое кощунство даже.

Возле озера расположился наш великий рейд. Если быть точнее – то, что осталось от нашего великого рейда. Если быть еще точнее – треть от того, что осталось.

Нет, суровые хищники и коварные враги не прошли кровавой косой по нашим рядам. И стихийные бедствия, если не считать моросившего недавно три дня подряд нудного дождика, тоже обошли нас стороной. Все было гораздо банальнее и проще.

Люди, пошедшие играть в “Забытые земли” ради реализма и новых ощущений, внезапно оказались не совсем готовы к тому, что реализм здесь прописан до такой степени, что отзывается болью в натруженных ногах и пробирающим до костей холодом. А новые ощущения в виде перехода вброд парочки ледяных рек добавили отважным диванным первооткрывателям еще больше пессимизма.

В итоге за неделю, которую уже длился наш поход, из тридцати шести легионеров, состоящих в клане и двухсот тридцати трех сопровождавших нас обычных игроков остались все те же самые тридцать шесть легионеров и чуть больше сотни “штатских”.

Уходивших людей можно было понять – им хотелось игры, а не нудных переходов с редкими стычками, в которых им даже толком не приходилось участвовать. Вот и сливался потихоньку то один, то другой, отменяя временную привязку к рейдовому камню воскрешения и покидая этот мир, чтобы возродиться в теплой и уютной Каталье.

Что касается некомплекта, то здесь тоже все было просто. Люди понабились в рейд со всего мира, соответственно – с самых разных часовых поясов. Кто-то физически не мог быть в игре, когда делался очередной переход. Кто-то просто спал в это время.

Так что была выработана несложная стратегия. Каждое утро примерно в одно и то же время все активные на данный момент участники устремлялись вперед. И топали около половины светового дня. Дальше разбивался импровизированный лагерь и до следующего утра все ждали остальную часть игроков, отдыхая, прокачивая какие-нибудь навыки либо шастая по окрестностям в поисках интересных монстров или сооружений.

Монстры вокруг бродили достаточно сильные и злые – я сам, гуляя вокруг лагеря, как-то сагрил на себя здорового серого медведя и едва уцелел в жестокой рукопашной. Повезло, что уровень у него был всего девяностый, так что мои когти оказались весомее, чем его. Зато

теперь в инвентаре, занимая чертовски много места, валялась шкура серого медведя. Известно только, зачем.

Впрочем, шкур уже у всех было много. Шкуры дарили друг другу, забывали на привалах, кто-то уже даже ленился снимать их со своих поверженных противников.

Некое оживление случилось на третий день похода, когда наша передовая группа внезапно наткнулась на райский уголок посреди дождливого осеннего леса – дивный сад с цветущими и плодоносящими фруктовыми деревьями, ручейками с вкуснейшей водой, полянками цветов...

Увы, в это дивное место мы вломились как дикари – всей толпой, сразу же принявшись рвать диковинные фрукты и валяться на ковре из цветов. В результате сад умер практически мгновенно – за каких-то десять минут пожухли цветы, осыпались листья с деревьев, попадали и сгнили плоды.

Все это произошло прямо у нас на глазах и произвело пугающее и тягостное впечатление – так что мы постарались смыться из локации как можно скорее, унося в инвентаре то, что успели собрать.

Я лично так до сих пор ни один из собранных фруктов и не съел, хотя знал, что каждый добавляет по единичке к рандомным сопротивлениям. Успеется еще.

Остальной же рейд успешно перепродавал друг другу дивные плоды, отъедался ими как только мог и радовался приросту резистов. По мне, так это было довольно смешно, учитывая, что эти самые сопротивления реально начинали работать где-то начиная со второй сотни.

Сам я, памятуя о том, куда именно мы идем, каждую ночь терпел холод, специально валяясь на ледяной земле или, по возможности, окунаясь в холодную водичку местных водоемов. Несколько человек, в основном легионеров, занимались тем же, остальные посматривали на нас как на идиотов и кутались в шкуры.

Ну, идиоты – не идиоты, а сопротивление холоду у меня уже прокачалось до плюс тридцати семи процентов и мерз я не в пример меньше своих теплолюбивых спутников.

Вообще, судя по информации с форума, чувствовать неудобство от стихии игрок переставал после набора трехсот процентов сопротивлений. Говоря грубо, можно было умереть, сгорая в огне, но эта смерть не приносила никакой боли.

Следующий значимый рубеж – две тысячи процентов. И полный резист к стихии. Небольшая проблема заключалась в том, что при наборе сопротивления к одной из стихий больше, чем на полторы тысячи процентов, для всех остальных мгновенно устанавливался “потолок”. И поднять их выше тысячи не получалось.

Так что добиться полной неуязвимости от всех стихий было нереально. Зато, если не останавливаться на достигнутом и продолжать раскачивать выбранное сопротивление, то после трех тысяч процентов открывалось лечение этой самой стихией. То есть, тебя, как еретика, пытаются сжечь какие-нибудь инквизиторы, а ты стоишь себе в огне, чешешь пузо, смеешься над палачами и произносишь пафосные лозунги, агитируя врагов присоединяться к легионам Преисподней. Да еще и отлечиваешься в процессе.

На фоне таких ориентиров несколько жалких пунктов, полученных от горсти фруктов, действительно не вызвали восторга.

Немного понаблюдав за лагерем, я потихоньку отправился вниз. Совсем скоро начнется новый переход, так что стоит быть в строю. Мне, как ночному жителю, было чертовски неприятно топтать куда-то по светлому времени суток, но что поделать, идущие по ночам топали по уже разведанным и разоренным землям, где шанс встретить даже мало-мальски завалящегося моба был ничтожен.

В лагере потихоньку стихала суэта и народ собирался на утренний инструктаж.

Открыл его по традиции, все тот же Декс, который не так давно занимался наймом новых игроков в рейд. Причем в этот раз явно имелись какие-то интересные новости, которыми он хотел поделиться с нами, судя по многозначительной физиономии.

– Друзья и соратники, – пафосно начал Декс. – Мы уже несколько дней идем по этому лесу, но только сегодня разведкой было обнаружено первое интересное место на нашем пути. Поздравляю всех, сегодня у нас будет настоящее дело!

Меня взяла досада – шлялся вокруг лагеря почти всю ночь, а интересную локацию нашел кто-то другой. Народ, тем временем, оживленно зашушукался – наконец-то начинались долгожданные приключения. Те игроки, кто подумывал уйти в оффлайн, меняли свои планы, те, кто собирался на работу, ругались почему свет стоит и умоляли подождать их возвращения.

Я, как полностью вольная птица, чувствовал себя хорошо и приятно.

Понемногу из речи Декса обрисовывалась следующая ситуация – в паре километров на восток находились какие-то развалины с подземельями. Игрок, обнаруживший их, попытался было сунуться внутрь, но, угодив в ловушку, снесшую ему две трети жизни, одумался и пошел рассказывать о находке клану.

– Зачистка предстоит непростая, но, в случае успеха, нам всем гарантирован опыт, золото и, возможно, артефакты. Напоминаю правила раздела добычи. Весь лут идет казначею клана, который вместе с рейд-мастером занимается распределением. Сначала по одному предмету отбирает казначей клана и самый ценный игрок. Затем идут приоритеты. Приоритет первой ступени – полное соответствие предмета классу легионера. Второй ступени – полное соответствие классу рядового участника. Третья ступень – выбор легионеров согласно очкам, начисленным за рейд. Потом – выбор остальных участников, согласно очкам, начисленным за рейд. Исключение – собственноручно убитые mobs и найденные вещи.

Жаль, нельзя посмотреть интерфейс рейд-лидера. Меня уже давно мучило любопытство – что это за рейдовые очки и как их начисляют.

Тем временем, Декс по рейдовому каналу скинул всем собравшимся дополнение к карте с отметкой локации и дал два часа времени, чтобы туда дойти. Вполне мудро, учитывая, что кому-то нужно было собраться, кому-то – поискать по дороге редкие ингредиенты, а кто-то банально увлечется фармом каких-нибудь кабанов.

Наш рейд, если честно, пока что был далек от сплоченности и единства. Разношерстный сброд – такая характеристика, думаю, была бы более уместной.

Так что два часа на пару километров – вполне себе нормальный срок.

Собирать мне было нечего, дел на стоянке тоже не наблюдалось, так что я, дослушав речь, шустро двинулся к цели. Собственно, как и еще пара десятков игроков. Между нами даже довольно скоро вырисовалась негласная борьба за первенство в этом забеге. Борьбу я, впрочем, почетно проиграл, заняв пятое место. Гоняться в лесу наперегонки со всякими эльфами – вообще гиблое и бесперспективное дело.

Прибыв на место, оставшиеся полтора часа мы болтались по развалинам и вокруг них, развлекаясь охотой на всякую мелкую живность и иногда поглядывая на мрачный пролом в одной из комнат полуразвалившегося замка. Оттуда в ответ тянуло неприятным запахом затхлости и могильной прохлады.

Наконец все желающие собрались у развалин и Декс толкнул еще одну пламенную речь. А затем началась работа. Откуда-то появились факелы, пара человек с повышенными навыками обнаружения ловушек отправились вниз на разведку. Я и еще один легионер, некто Изил Бро, отправились в свободный поиск вслед за ними – как обладающие блокировкой первого удара.

Остальная толпа потихоньку спускалась вслед за нами и концентрировалась в первом зале, обнаружившемся сразу за входом в подземелье.

Где-то через десять минут туда же вернулись и все мы. Ловушек поблизости было обнаружено множество – я сам своей тушкой разрядил аж четыре. А вот противников никто так и не нашел.

В результате недолгого совещания вся толпа в количестве полусотни тел снова отправилась вперед, выставив разведчиков и меня с Изилом в качестве авангарда.

Что не подмечали разведчики, приходилось обезвреживать своими шкурами уже нам. Впрочем, таких случаев, надо сказать, все же было немного. Больше напрягало то, что Декс, светившийся изо всех сил, не только разгонял темноту в подземелье, но и постоянно действовал на мою регенерацию, низводя ее этим светом до неприличных значений.

Редкий класс – эмиссар Света, мать его. Ходячее солнышко, ультимативно меняющее вокруг себя все подряд. Я даже ночью терял рядом с ним половину характеристик – система явно считала, что над землей взошло новое светило и тут же резало мне все статы.

Гадский класс.

Проболтавшись весь первый уровень среди ловушек и не найдя там ничего интересного, мы подобралась к провалу, ведущему на уровень второй.

Здесь было чуть-чуть посветлее за счет тусклого призрачного сияния от мха, растущего на стенах и высоком сводчатом потолке. И здесь уже не встречались ловушки. Что послужило поводом переформировать строй, отправив вперед самых живучих танков.

Первые противники начали попадаться через несколько минут – страшновато выглядящие скелеты бестолково шлялись по коридорам, кучковались в редких комнатах и иногда, зловеще скрежеща, вываливались нам под ноги прямо из стенной кладки. Уровень их был достаточно солидным – от семидесятого и выше, но противники они были так себе – медлительные, не очень-то умные...

Собственно, все крошили их в труху – все, кроме прячущихся за спинами боевых классов ремесленников и меня, которому дневной дебаф вместе с исходящим от рейд-лидера сиянием ронял характеристики и регенерацию до неприличных значений.

Было обидно. Впрочем, особого лута со скелетов не было, опыта тоже капали крохи, так что пока я особо не напрягался. Более неприятным был тот факт, что, если мы дойдем до босса, от меня и в финальной битве толку особо не будет – а значит я не получу рейдовых очков, равно как и перспектив получить что-то хорошее из добычи.

Вся эта затея с совместным истреблением монстров неожиданно начала казаться мне чем-то слегка неправильным и несправедливым. Вспоминались приключения на улицах ночного Авельона...

Эх.

Спустя полчаса блуждания по лабиринту коридоров мы вывалились в довольно большой зал, буквально кишачий нежитью – все теми же скелетами, усиленных несколькими личами. Самый внушительный и грозный из мертвых магов с задумчивым видом восседал на обломке камня, рассматривая очередной провал у своих ног.

Игроки, воодушевленные прежними победами, ринулись вперед... и тут же огребли так, что стало тошно. Мало того, что все местные скелеты оказались выше сотого уровня, так еще и обладали повышенной стойкостью к магии, гораздо большей скоростью, нежели свои предшественники, а, самое главное, неплохим интеллектом.

Как ни больно это признавать, но мы, хоть и были сильнее, действовали заметно более глупо.

Отбив нашу первую беспорядочную атаку, толпа нежити разделилась – где-то треть осталась вокруг личей в качестве живого барьера, а остальные бодро бросились на не успевших построиться и слегка ошарашенных игроков.

Мне хватило пропустить всего один удар, чтобы жизнь, и так уполовиненная, провалилась в красную зону. Пришлось, проявляя чудеса акробатики, быстро улепетывать на стену,

чтобы повиснуть там в виде полупрозрачной елочной игрушки, цепляющейся за выщербленный кирпич.

Пользуясь неразберихой, с десяток скелетов прорвались к нашей самой незащищенной части – ремесленникам, наивно рассчитывавшим получить за рейд много халявного опыта. Человек пять полегли сразу, еще десяток бросились во все стороны, спасаясь. Остальные ломались назад по коридору, откуда мы пришли.

В итоге против толпы скелетов остались двадцать два легионера, несколько обычных игроков, способных поучаствовать в предстоящей битве, и я, висевший на стене.

– Держать строй! – завопил Декс, разгораясь совершенно нестерпимым и физически неприятным для меня сиянием.

Нежити оно тоже не понравилось – скелеты шарахнулись в разные стороны, позволяя игрокам хоть как-то скоординироваться.

Дальше началось веселье. Одновременно в дело вступили все пятеро наших магов и личи, до этого момента не принимавшие особого участия в веселье. Огонь схлестнулся с могильным ветром, ядовитый туман бессильно растекся по призрачным щитам, под потолком вспыхнуло маленькое солнце, а навстречу его лучам рванулись реки тьмы. Пол под ногами игроков ошестился костяными иглами, над обеими сторонами разлилось легкое марево бафов и дебафов...

Увы, неслаженность рейда дорогого нам стоила. Мелкие целители, способные помочь воинам первой линии, были или уничтожены, или разогнаны по сторонам, а маги-легионеры по умолчанию были больше заточены на бой, а не на лечение.

В результате, после обмена любезностями с личами и последующей свалки с приободрившимися скелетами жизнь большинства игроков стремительно поползла вниз. Да, скелеты падали один за другим, два лича сложились горками костей, но и нашим то и дело приходилось пить драгоценные пузырьки. Мне было страшно представить, сколько денег сейчас улетает в трубу.

Сам я, смотря со стены на творящееся внизу, решительно не понимал, чем могу помочь. И продолжал оставаться на месте, презрительно игнорируемый обеими сторонами схватки.

А бой тем временем стремительно подходил к развязке. Кто-то из магов, похоже, дождавшись отката, ударил огнем по площади, а в ответ со стороны личей снова потянуло прохладным могильным ветром. Снимавшим по пять процентов здоровья в секунду.

Скелеты весело горели. Игроки, и так находившиеся при смерти, да еще и израсходовавшие свои зелья, падали один за другим. Я, почувствовав приближение костлявой, забрался под самый потолок, где ветер почти не действовал.

Величественный лич все так же задумчиво втыкал в пролом перед собой.

В бою на минутку установилось затишье. Два обгоревших неупокоенных мага и полтора десятка таких же обгоревших скелетов переглядывались с тремя живыми магами и двенадцатью игроками.

– Вперед!

После вопля неугомонного Декса передышка закончилась. Скелетов смели в момент, потеряв только одного из простых игроков. На личах споткнулись, потеряв двух магов и четырех воинов...

– Смертные, – неожиданно проскрипел сидевший до этого в задумчивости главный лич. – Умрите.

И царственно повел рукой. По сторонам, напоминая наземный эффект от взорвавшейся ядерной бомбы, расширяясь, покатилося дымное кольцо. Неразборчиво крикнул единственный оставшийся маг, игроки попытались как-то выжить, но безуспешно – дымное кольцо прошло сквозь них, разом погасив в моем интерфейсе все пиктограммы союзников.

Я пару секунд смотрел на появившуюся над головой у лича надпись:

“Великий Лич Потерянной крепости. Уровень 262.”

А затем кольцо прошло сквозь меня. И не нанесло никакого урона.

– Немертвый... – все так же проскрипел лич. Как мне показалось, с оттенком удивления. – Упокойся.

И вытянул в мою сторону скипетр.

Ага, сейчас, так мы и будем тут ждать нового подарка...

От заклинания я увернулся, просто спрыгнув со стены. Сверху раздался грохот и полетели обломки кирпичей.

– Упокойся.

Хрен тебе...

Я бросился в сторону, уклоняясь от нового заклинания. В голове крутилось, что у меня с моей способностью “убийцы титанов” есть целый процент вероятности прикончить врага, просто цапнув его когтями.

Попробовал, прыгнул к личу, хватанул его по руке... не получилось. Ответный взмах скипетра отправил меня на выход, к рейдовому знамени.

– Ну, вот и герой вернулся, – первое, что я услышал, проявившись в толпе других игроков.

– Руки не затекли – на стенке-то висеть?

Понятно, пока остальной народ что-то старался сделать и делал, один из прославленных, мать их, легионеров отсиживался на стене, бездельничая.

Рассказывать про жуткий дебаф от дневного времени суток и рейд-лидера, равно как и про свою полную бесполезность как-то не хотелось, так что пришлось пойти в наступление.

– Спокойно! У меня был шанс в одиночку закончить рейд, который нам всем не по зубам. Получилось бы – на руках бы носили. Лучше обсудим, как повторить и добиться своего.

После небольшого выяснения отношений и огласки того факта, что у меня, оказывается, был такой приятный, хоть и редко действующий скилл, обсуждение вернулось к варианту повторного рейда. Уже с учетом собранной информации.

И понеслось.

Следующие двое суток превратились в монотонную и неинтересную рутину. Пробежка между ловушек первого этажа – быстрая мясорубка в коридорах этажа второго – жестокая сшибка в зале с главным личем – смерть всего живого рейда от рук лича – мой удар по личу – моя смерть.

Несчастный процент никак не хотел срабатывать.

Я попробовал было привязать точку воскрешения неподалеку от зала с личем, но это оказалось бесполезным – как только умирал последний участник рейда, лич мгновенно поднимал нежить в зале, а сам засыпал, переходя в неактивное состояние. Перебить всех я не мог никак.

Попробовали оставлять кого-то живого за порогом зала, чтобы у меня была возможность вернуться и попробовать снова – не сработало, оказалось, что лич в момент активации отсекает от рейд-группы всех, кто находится не в его помещении. В качестве дополнения узнали, что поднимает обратно он сразу всю нежить на уровне. Сволочь.

Вот и оказалось, что единственный вариант – это просто бесконечная череда сорокаминутных рейдов. Потихоньку обрисовались условия, при которых маршрут проходилась легко и быстро. Набирался малоценный лут и кое-какое золотишко. Единственный минус был в том, что потеря опыта после смерти в комнате лича практически перекрывала его набор во время прохождения второго этажа.

Впрочем, ушлый народ и тут находил свою выгоду – основная часть рейда, его ударная группа, все же получала больше опыта, чем теряла, а слабые игроки шли паровозом до лича, а потом выходили из рейдовой группы и стремглав неслись обратно, стараясь успеть

вернуться до того, как лич всех убьет и воскресит нежить. Либо ждали за порогом пока лич проснется, вылетали из группы автоматом, получив немного больше опыта, но имея в итоге неплохие шансы не дожить до прихода следующего рейда – скелеты-то поднимались повсюду почти сразу.

Некоторые, впрочем, оставались до конца в самом зале, надеясь на то, что рейду повезет и они огребут в итоге сразу несколько уровней.

Когда пошел третий день бесплодных попыток, людям начало потихоньку надоедать. Да, опыт капал, но слишком уж нудным занятием оказался безуспешный фарм высокоуровневого противника. Народ разбрелся изучать окрестные леса, развалины, охотился на зверей, делал все более длительные вылазки...

А я продолжал висеть на стене и безуспешно царапать лича. Даже опыта не получал, поскольку урона не наносил никакого.

И все же рано или поздно мне должно было повезти.

Повезло на исходе третьего дня, когда все, и я в том числе, уже откровенно задолбались.
– Упокойся.

Привычный пережат в сторону от разряда магии, взмах когтями, ожидание смерти... ожидание...

Я поднял голову. Обычно в этот момент лич как раз отправлял меня на перерождение взмахом своего скипетра. Сейчас же грозная фигура замерла в величественной позе с воздетым кверху скипетром. И быстро каменела, превращаясь в изумительную обсидиановую статую.

*“Вы убили Великого Лича Потерянной крепости.
Особенность “Убийца Титанов”: +1.”*

И все. Ни опыта, ни добычи. Только статуя. И отчаянно мигающая иконка чата. Я даже не стал открывать входящие, только отписался Дексу – мол, лича убил, но ничего не получил, только статую. Получил совет статую разбить и обещание, что все скоро ко мне подтянутся.

Просто так разбивать шикарную скульптуру было жалко и я для начала сделал несколько скриншотов. Ну, а уже потом начал работать когтями. Получалось на удивление легко – после пары ударов каменный лич покрылся трещинами, а после следующего с треском рассыпался, оставив кучу обломков и россыпь предметов.

“Вы получили уровень (7).”

Вот это уже заметно приятнее. Пока остальные добирались до зала, я раскидал параметры.

Смертная Тень. Звездный вампир. 112 уровень:

Урон: 240-240.

Здоровье: 800.

Мана: 420.

Сопротивление магии огня: 14 %.

Сопротивление магии воздуха: 3 %.

Сопротивление физическому урону: 2 %.

Сопротивление магии холода: 37 %.

Характеристики:

Сила: 120.

Восприятие: 155.

Ловкость: 125.
Выносливость: 80.
Интеллект: 42.
Удача: 30.

Особенности:

Невидимый.
Первооткрыватель: 5.
Блок.
Домовладелец: 1.
Основатель: 1.
Убийца титанов: 2.
Легионер.
Ночное зрение.
Акробат.
Картограф.
Звездочет.
Вампир.
Беззащитный.
Кровопийца.
Звездный.
Друг монарха: 1.

Умения:

Кровавая аура.
Стальные когти.
Татуировки: 1.
Кровавый адепт: 0.
Полиглот: 2.

Магия:

Звездная: Звездопад: 3, Звездный свет.
Внеклассовая: Призрак летучей мыши.
Кровавая:
Смерти:

Навыки:

Друг народа: 27.
Нырлялец: 19.
Каратель: 201.
Убийца: 38.

Ну вот, стал немножечко толще, немножечко сильнее и немножечко ближе к тому, чтобы надеть на себя пылившиеся в сундуке вещи Великого Змея.

В ожидании Декса и компании я занялся осмотром комнаты. Увы, то ли поиск кладов и восприятие у меня совсем уж никакущие, то ли ничего такого тут не было в принципе.

Грусть-печаль...

Народ в зал ворвался бодрой галдящей толпой и тут же бросился к валяющимся на полу сокровищам.

– А ну, стоять всем!

Вперед выдвинулся Декс, одобрительно посмотрел на нетронутые мной предметы и продолжил:

– Предметы и золото будут разделены между всеми игроками, принимавшими участие в последнем рейде согласно рейдовой таблице!

– А как же те, кто раньше кучу раз ходил?! – послышался чей-то возмущенный вопль.

В принципе, ожидаемое недовольство.

– Тихо! Я, например, равно как и некоторые из здесь присутствующих, ходил во все рейды. Если кто-то не смог или не захотел пойти в этот – ему просто не повезло. Рандом. Точка.

Народ некоторое время активно негодовал, затем смирился. Правильно, пока мы в очередной раз лезли в давно осточертевшее подземелье, кто-то собирал корешки и охотился в ближайших лесах, хотя мог бы пойти с нами. Сами виноваты.

Кстати, вагоны, исправно таскавшиеся за нами и каждый раз умиравшие в зале лича, откровенно ликовали – опыта им упало гораздо меньше, чем мне, но все равно хватило на несколько уровней. А сейчас появился еще и реальный шанс утащить что-то ценное.

– Народ, спокойно! Сейчас решим по поводу добычи и пойдем дальше – там может быть еще и не такое.

Декс подошел к куче предметов и жестом пригласил меня к себе.

– Казначей сейчас оффлайн, так что я за него. Смотри, выбирай первым, любая вещь на твой выбор. Потом я заберу для клана, а потом уже на общих основаниях.

Вещей на земле валялось шестнадцать. Какие-то мечи, доспехи – на них я даже не смотрел, скованный ограничением своего класса. Из потенциально подходящих было три предмета – амулет с переливающимся дымчатым кристаллом, кольцо и потрепанная книга зловещего вида.

Все – неидентифицированное.

– Э... а распознать?

Декс виновато ругнулся, достал свитки и принялся опознавать лут.

– До сих пор качаю идентификацию, – признался он. – Я, да еще казначей над этим работаем. Наступит момент, когда на свитки тратиться вообще не придется.

“Амулет Великого Лича. Качество: легендарный.

Спротивление магии смерти: +300 %.

Требуемый уровень: 100.”

“Кольцо. Качество: редкое.

Сила: +50

Выносливость: +50

Требуемый уровень: 50.”

“Язык мертвых. Учебник”

Вот и выбирай, называется. Если вспоминать то, что говорил мне старичок в Каталье, то брать нужно амулет, защищая себя от одной из школ магии. Если думать категориями “здесь и сейчас” – то кольцо, неплохо поднимающее боевые статы. Если же задуматься о вечном, то стоит подучить еще один язык. А, черт с ним.

– Учебник возьму, пожалуй.

Декс понимающе и довольно радостно хмыкнул, тут же зарезервировал амулет для клана и принялся раздавать остальных слонов согласно рейтингу.

Торговля разгорелась нешуточная и происходила по следующим правилам. Для начала, система подсчитывала полезность игрока в прошедшем рейде и выдавала ему энное количество очков. Затем игроки, распоряжаясь этими очками, устраивали свободный аукцион на каждую объявленную вещь. Участников было около сорока, реально набравших очки – около тридцати, а вещей осталось всего четырнадцать, так что борьба за лоты получилась горячая. Особенно на фоне того, что уже почти неделю никто из нас нормального лута в глаза не видел.

Наконец все вещи разошлись по новым владельцам, а оставшиеся очки рейда были записаны Дексом на личный счет игроков – в будущем пригодятся.

Кстати, я пролетел по всем этим пунктам, поскольку оказалось, что первоочередной выбор съедает сразу все очки, доставшиеся счастливчику. Но подарок прилетел, откуда не ждали.

Когда все было роздано народу, рейд-лидер вдруг удивленно хмыкнул и, отодвинув очередной кусок камня, попытался что-то поднять с земли. Не получилось.

– Тень, иди сюда, это, похоже, твое.

На земле перед ним лежала небольшая, сантиметров двадцати в высоту, обсидиановая статуэтка – точная копия окаменевшего лица.

“Великий Лич Потерянной крепости. Уровень 262. Коллекционная статуэтка из набора “Поверженные титаны” игрока Смертная Тень.

Прогресс умения “Тибель Богов”: +1 %.”

– Похоже, тебя нужно конкретно на боссах прокачивать, – заметил тоже прочитавший описание Декс. – Судя по всему, выйдет из тебя имба-оружие уничтожения.

– Да, только для этого еще девяносто девять боссов завалить придется...

И хоть как-то поднять живучесть, а тодохнуть очень сильно надоедает.

После того, как народ отхвастался друг перед другом обновлениями, встал вопрос – идти ли дальше в подземелье, а если идти, то когда.

Для штурма “прямо сейчас” в наличии было маловато игроков. Ждать же остальных люди побаивались – лич мог возродиться устроить нам еще несколько дней бестолковой беготни.

Я вспомнил личинку и сообщил, что, возродившись, он какое-то время будет маленьким и жалким. Так что опасности особой нет и можно отложить прохождение до тех пор, пока не наберется достаточно игроков.

Но победили все равно сторонники немедленного похода.

Увы, третий уровень подземелья оказался для нас откровенно неподъемным. Личи вперемишку с призраками и тонкой прослойкой шустрых скелетов вынесли нас буквально сразу возле входа.

Один из убитых легионеров, возродившись, ругался самыми последними словами – у него при смерти выпал только что полученный от босса меч.

Вылазку за мечом организовали, попутно перебив слабеньких скелетов и возродившегося лица первого уровня. Меч вернули, потеряли двоих игроков и поскорее удрали обратно на второй уровень, решив, что ниже делать нам пока совершенно нечего.

Убивать маленького босса было скучно, неинтересно, да и невыгодно по времени, так что весь рейд единогласно высказался за то, чтобы сразу же продолжить прерванный поход. Тем более что погода радовала ласковым солнышком и почти теплым воздухом.

Ближайшие пару дней прошли в спокойном ритме. Народ усиленно рыскал по пути следования колонны, но не встречал ничего интересного. Только обычную лесную живность – правда, все более сильную.

Подозреваю, что за горами встретить кролика двухсотого уровня, способного одним ударом отправить тебя на перерождение, будет совсем несложно.

А под вечер второго дня на стоянку рейда прибежал один из наших гномов-ремесленников, что-то радостно вопя и подпрыгивая от разбиравших его чувств. После того, как коротышку уgomонили и добились внятного рассказа, оказалось, что он, шляясь по округе в поисках редких ингредиентов для своей деятельности, натолкнулся на рощу каких-то серебристых тополей.

При этом известии пришли в возбуждение уже все оставшиеся мастера, хором умоляя нас остановиться и добыть ценный ресурс. Буквально через минуту, разобравшись, в чем суть, к ним присоединились лучники во главе с Жалким Нубом.

Оказалось, что в мире, где количество магических материалов явно переходило все границы разумного, древесина этих самых тополей находилась практически на самой вершине “пищевой цепочки”, являясь одним из самых востребованных ингредиентов для производства топовых луков. Ну и, соответственно, всего остального, для чего может пригодиться дерево.

В общем, к найденному месту пошли все, кто был в наличии.

Увы, но самой рощи, как таковой, не существовало – среди леса виднелось лишь пять тонких, словно бы покрытых инеем серебристых стволов. Но, наверное, это тоже много.

Пока ремесленники готовились к священнодействию, остальные игроки образовали вокруг жиденький круг защиты, а я и еще пара разведчиков организовали внешнее наблюдение, вызывая первый огонь на себя. Ибо, судя по словам нашедшего тополи игрока, природа очень не любит, когда их рубят.

Впрочем, рубят – это очень мягко сказано.

Клод фон Ваат, как звали того самого гнома, который обнаружил деревья, прочитал нам целую лекцию. Оказывается, чтобы получить правильные высококачественные заготовки, нужно потратить около получаса на каждое дерево. А если просто спилить, то тебе достанется бревно, лишь чуть более прочное и легкое, чем обычный тополь.

Священнодействие с разрисовыванием стволов деревьев рунами началось – и мгновенно испортилась погода. Солнышко оперативно ушло за сгустившиеся облака, подул неприятный ветерок. Где-то вдалеке послышался тоскливый волчий вой. Мне даже стало как-то не по себе – видать, Ваат действительно наткнулся на что-то очень редкое и ценное.

К тому времени, как ребята разрисовали рунами все пять тополей, тучи сгустились до предела, погрузив все вокруг в сумерки. А затем с небес хлынул ледяной ливень. И практически тут же раздался вопль одного из разведчиков:

– Внимание, движение! Вижу...

Что там он увидел, не было слышно за свистом поднявшегося ветра. Природа разгулялась не на шутку. Но неясное движение я заметил и сам. Какие-то тени, скрывающиеся среди листьев, сумрака и потоков дождя, быстро окружали меня, стараясь отсечь от своих.

– Нафиг, нафиг, – я, как мог быстро, вскарабкался на мокрое и скользкое дерево. И, посмотрев на почти черное небо, произнес: – Свет!

Над головой начали стремительно разворачиваться призрачные ленты, освещающие местность неверным холодным сиянием. Впечатление – как в лунную ночь на кладбище, честное слово. Аж мурашки по коже.

Снизу раздалось тихое рычание, но, когда я посмотрел на звук, там уже никого не было. Пожалуй, стоит вернуться к своим. Тут, на ветке, от меня толка вообще нет.

То, что на месте проведения ритуала от моего персонажа тоже будет не очень много пользы, я решил не учитывать. Сидеть одному посреди зловещего леса не хотелось.

Потихоньку, перепрыгивая с дерева на дерево, я добрался к остальным. Воины стояли сумрачные, держа оружие наготове, ремесленники возились около своих тополей, среди деревьев скользили неясные тени, а сверху на все это дело лился ледяной ливень, подсвеченный мертвым светом моего сияния.

Шикарная картина.

На меня, слезшего с дерева, не обратили особого внимания, лишь сказали держаться возле Ваата и, по возможности, его защищать.

А затем ребята у тополей, никого не предупредив, разом ударили топорами по стволам.

В следующий момент произошли несколько непредусмотренных планом вещей. Для начала, с сумрачных небес прямо в серебристые деревья ударили молнии. Ударили так, что кора, ветки и щепки полетели во все стороны с отличным поражающим эффектом – как от гранаты.

Самим дровосекам ничего не сделалось – видать, хорошо подготовились. Я же проигнорировал первый удар здоровенной веткой, увернулся от четверти следующих попаданий и чуть не сдох после остальных, нанесенных щепками и корой.

Кольцо защитников буквально разметало по сторонам. Никого не убило, но это имело лишь временный характер – прятавшиеся в лесу тени выскользнули на оперативный простор и бросились к валяющимся игрокам, попутно принимая вид каких-то приземистых, длинных и очень зубастых волков.

Навстречу им ударили редкие стрелы, мелькнула вспышка магии, но все мгновенно перешло в рукопашную схватку. На мою долю тоже достался такой волчара и я с удивлением и некоторым ужасом понял, что ничего не могу ему сделать.

Призрак высшего порядка, с непросматривающимся именем, способный только убивать и уж точно не собиравшийся становиться жертвой какого-то там довампира. От первого удара мне удалось увернуться, но затем мир померк, а я возродился на месте нашей стоянки.

Здесь тоже было темно и шел дождь, но разница в ощущениях была кардинальной.

Чуть поколебавшись, я все же помчался обратно к полю боя, благо до него было не так уж далеко. Рядом неслись еще кто-то из возродившихся.

Примерно на полпути дождь внезапно закончился. Тучи начали рассеиваться, а ветер превратился в легкий ветерок. Мы с бегущим игроком остановились и переглянулись.

– Интересно, получилось?

– Черт его знает, скорее, прибили всех. Эти твари неуязвимые совсем, фак.

К рошице мы подбирались максимально осторожно, но выяснилось, что там уже все в порядке. На мокрой поляне лежали три груды черной трухи и две чрезвычайно длинные жерди из белоснежного дерева, а вокруг ходил довольный гном, о чем-то рассказывая нескольким выжившим товарищам.

Оказалось, что все получилось как нельзя лучше. И две жерди из пяти тополей – это очень приличный результат, равно как и гибель кучи народа при их добыче.

Подошел наш казначей – тоже гном, носивший гордое имя Перселий III. Оценивающе посмотрел на жерди, что-то прикинул, пошевелил губами, а затем важно изрек:

– Делим так. Половина одной жерди идет в клановую казну. Оставшаяся половина делится поровну между игроками, участвовавшими в походе за древесиной. Вторая жердь используется на усмотрение ремесленников, которые ее добывали. Ваат, поделишь?

Гном, явно не рассчитывавший, что им достанется аж половина от добытого, истово закивал. И бросился к одной из жердей. Все же прокачанное мастерство плотника или лесоруба – это тоже искусство. Повинуясь легкому взмаху топора, жердь развалилась на две идеальные половинки. Перселий, кивнув, сграбастал одну и куда-то уволок – видать, просто так в инвентарь она к нему не помещалась.

– Так, люди, сколько вас здесь? – Ваат обвел окружающих вопросительным взглядом.

Оказалось, что двадцать восемь.

– Значит, на двадцать восемь частей делить, – пробормотал гном, примериваясь к стволу.

– Стой, стой! – завопил кто-то из лучников.

– Что такое?

– Покажи, какой длины обрубки получатся?

– А, да, не сообразил, – хлопнул себя по лбу Ваат. Потом показал.

Получалось, что на каждого выходило по чурбаку длиной сантиметров в тридцать и примерно такому же в диаметре.

– Так как делить?

Лучников оказалось девять человек и они тут же вступили в оживленную дискуссию. Оказывается, в качестве заготовки для лука, если считать по длине, годился отрезок ствола где-то в полтора метра. Но из такого отрезка, для которого пришлось бы объединить куски пяти человек, получалось только четыре заготовки. Один явно оставался в пролете. Вдобавок, у оставшихся четырех лучников тогда получался бы смех, а не луки, потому что для полного размера им не хватало длины.

Ваат терпеливо ждал.

После споров, торгов, всяческого обмена и небольшой ругани компромисс был найден – две четверки лучников просто докупили себе по среднеаукционным ценам недостающие куски у тех, кому они были совсем не нужны, а оставшийся не у дел девятый лучник психанул и выставил на кон чертовски хорошие легендарные сапоги, доставшиеся ему от лича. Поставив условием, что меняет их на четыре отрезка древесины. После новой волны ругани, уже из-за сапог, их все же выкупил один из наших магов.

Лучник в результате теперь ходил без обуви, но хвастался перед приунывшими коллегами тем, что теперь у него будет не только шикарный лук, но и не менее шикарные стрелы. Коллеги откровенно завидовали.

В остальном же распил прошел вполне себе удачно. Я получил на руки достаточно увесистый кусок древесины, спрятал его в инвентарь и забыл. Потом когда-нибудь пригодится. Может быть.

Глава 2

Еще через день мы уперлись в горы. В прямом смысле уперлись – прямо перед нами встала практически вертикальная стена, уходящая куда-то в небо. Разведка, отправленная для изучения местности, вернулась ближе к вечеру и доложила, что неприступная преграда продолжается в обе стороны на сколько хватает глаз, лишь изредка немного снижаясь и радуя взор дивными водопадами.

И перспективное место для того, чтобы ее преодолеть, только одно – полузасыпанный вход в какую-то шахту.

– Ну, или можно попробовать просто так на стену залезть, – пожал плечами щуплый эльф восьмидесятого уровня, непонятно каким чудом пробравшийся в наш рейд.

Все дружно запрокинули головы, рассматривая скалу.

– Нет, пожалуй, лучше все же шахты...

Добираться до них пришлось недолго – всего через полчаса мы уже стояли перед темным входом. Выглядел он мрачным, чертовски старым и вообще заброшенным.

– Пожалуй, туда нужно идти всей группой сразу, – после недолгой паузы озвучил общую мысль Декс. – Ждем остальных. И выступаем завтра утром. Впрочем, желающие могут отправиться на разведку, это не повредит.

На разведку я вместе с народом не пошел, предпочтя выйти ненадолго из игры и немного размяться – сходить в магазин, пробежать пару кругов вокруг соседских гаражей...

Неожиданно захотелось просто подышать свежим московским воздухом. И поесть чего-то нормального.

До магазина я дошел, даже пиццу заказал на дом, а вот бегать стало откровенно лень – пришлось вернуться домой.

В подъезде меня встретил неодобрительный взгляд старушки-соседки и по приходу в квартиру я критически рассмотрел себя в зеркале. Ну да, похудел, щетина недельная. Блеск глаз несколько лихорадочный, слегка наркоманский, можно сказать. Но в целом ничего страшного, на мой взгляд.

Пока ждал заказанную пиццу, почитал заброшенный в последнее время форум.

Там отписался уже основательно позабытый всеми островитянин. Накатал огромную статью, перемежающуюся скриншотами легендарного питомца – какого-то здоровенного серого крокодила. Крокодил выглядел сытым, довольным жизнью, отзывался на кличку “Дейнозух” и с удовольствием катал хозяина вокруг острова, попутно гоня мелких сородичей.

Народ на форуме массово завидовал. Пара игроков даже высказались в том духе, что, мол, игра несправедлива – им-то довелось родиться в городе, вдали от кладки, где было яйцо с легендарным питомцем.

Воистину, люди – странные создания. А игроки – так вообще.

Каких-то особых технических новшеств в игру введено не было. Появилась лишь интересная информация про второе перерождение, которое обещали на двухсот пятидесятом уровне. Легионерам предоставлялся шанс на некое повышение – первая сотня, достигшая заветного уровня, получала статус Легионеров Золотой Когорты.

Остальные игроки участвовали в другом, более глобальном, рейтинге. И там заветную отметку в виде золотого ника получала все та же тысяча человек, что и в случае с Легионом.

Я сначала немного не понял систему, но быстро разобрался. Собственно, организовывалась рейтинговая цепочка с промежуточными финалами на сотом, двухсот пятидесятом и каком-то там еще уровне. Сумел войти в Легион на сотом? Молодец, старайся попасть в первую сотню легионеров на двухсот пятидесятом. Не сумеешь – всегда остается шанс заскочить в тысячу общего рейтинга и получить плюшки хотя бы там.

Думаю, следующее перерождение будет на пятисотом уровне. Там, скорее всего, определятся легионеры, составляющие первый десяток в своей тысяче, а среди “золотых ников” разойдутся бонусы за первую сотню.

Короче говоря, самых упорных игроков первой волны немного вывели за скобки, а для всех остальных повесили новую морковку.

Что же касается остальных событий, то в мире царили разброд и шатание. На исследованном клочке карты шли несколько вялых войн, игроки убивали изученных вдоль и поперек монстров, а попутно пытались расширить политическое влияние своих кланов на государства неписей. Те смотрели на эти потуги с иронией, в свою очередь используя доверчивых игроков для достижения своих собственных целей. Кто в результате оставался в большем выигрыше – непонятно.

Количество экспедиций, уходящих в неизведанные земли, стремительно росло. Кто-то просто шел в рейды за сокровищами, кто-то, как мы, собирался основать город. На север от Катали параллельно с нами двигались еще две группы игроков – одни декларировали стройку века, вторые просто топали на поиски приключений.

В принципе, основав несколько поселений на Севере, с течением времени вполне можно было создать свое государство – нечто вроде союза городов под управлением игроков. Но это уже позднее.

Родной Авельон бурлил в пламени нескончаемой войны. Туда прибывало все больше игроков, монстры отодвигались от стен, звучали пафосные лозунги хваставшихся своим могуществом кланов...

А потом появлялась Снежная Леди и морозила в ультимативном порядке все и вся. После чего монстры снова гуляли по улицам, трепали неписей по подворотням, наводили ужас на только появившихся в игре новичков, после чего неохотно умирали под натиском воскресших высокоуровневых игроков. Этакий нескончаемый повторяющийся экшн.

Удалось набрести на бодро пополняющуюся постами тему одного из кланов, основавших-таки несколько дней назад поселение где-то на побережье моря – далеко на западе. Хвастливость первых сообщений постепенно сходила на нет, уступая место безысходности. Клан был не особо крупный, монстры слетались на городок, как пчелы на мед, вдобавок откуда-то появились отряды хитрых и коварных гоблинов, представляющих уже заметно большую опасность, нежели простые волки и медведи. Развязка, похоже, близилась – город клану явно было не удержать.

Как бы и нас здесь не постигла подобная участь...

Дальше новости я изучал уже одним глазком, попутно расправляясь с пищей. А затем, не досмотрев глобальный рейтинг питомцев, бросил это занятие и снова нырнул в капсулу.

Кстати, пора бы уже и новым петом обзавестись. Летающий неподалеку призрак – это, конечно, хорошо, но слишком уж бездушно.

На поляне перед шахтой никого не было. Все разбрелись – кто-то в поисках приключений скрылся в шахте, кто-то, надеясь обнаружить неизвестные ценности, отправился в лес.

Сверившись с часами, я решил подождать до официального наступления ночи и разлегся на травке, читая недавно полученный самоучитель.

Дело продвигалось до ужаса медленно, требуя сосредоточенности и внимательности. Иначе прогресс не засчитывался, а читать приходилось заново. Хорошо хоть, игра сжалась и не заставляла учить грамматику вместе со всякими падежами. Самоучитель представлял из себя небольшие истории, симметрично расположенные на разворотах книги – с одной стороны на языке мертвых, с другой – на общем. Прочитал на общем – будь добр повторить с переводом, да по возможности точно, да еще и правильно ассоциировать каждое слово...

Впрочем, прогресс за несколько дней уже достиг двадцати трех процентов и я надеялся, что через недельку язык все же выучу.

Наступившая ночь застала меня на чтении рассказа про костяного дракона. Поскольку читиво оказалось неожиданно интересным, я его все же закончил и лишь потом с наслаждением забросил книгу в инвентарь.

Привет, шахта.

Пробравшись сквозь полусасыпанный вход, я остановился и вызвал карту. Сопартийцы, отправившиеся сюда заметно раньше меня, постарались на славу – все окрестности были разведаны до мелочей, а ближайшие неисследованные коридоры начинались где-то очень далеко.

Хмыкнув, я оставил карту висеть в полупрозрачном состоянии у себя перед носом и бодрым шагом отправился в сторону приглянувшейся мне штольни. Примерная оценка расстояния говорила, что топать мне по темным коридорам около двух километров.

– Тот еще холмик...

Идти было довольно скучно. Кое-где на полу валялись кучки низкоуровневого хлама, явно выпавшего из особенно неудачливых мобов, попавшихся под горячую руку исследователям. В одной небольшой пещерке обнаружилось сразу трое наших – два гнома и темный эльф сосредоточенно лупили кирками по какому-то булыжнику, иногда ругаясь на неподатливый камень.

Еще дальше я нечаянно натолкнулся на сладкую парочку, страстно предающуюся плотским утехам... да, у нас в рейде было целых три девушки, причем все – с парнями, неизвестно правда, реальными или же обретенными уже в виртуальности.

Не удержался, неслышной тенью подошел практически вплотную и сделал парочку скриншотов. В душе пробудился и предвкушающе заворочался толстый зеленый тролль.

Впрочем, останавливаться надолго я не стал, отправившись дальше.

Немного заинтриговал обширный грот, потолок которого был усеян сверкающими и переливающимися камнями. Словно откликнувшись на их сияние, с моей одежды на пол внезапно полетели водопады искрящейся пыли, бесследно тающей на земле. Насколько я понимаю, именно так выглядели обещанные системой классовые эффекты.

Красиво, эффектно и абсолютно бессмысленно. Зато очень даже демаскирующе.

В пещере никого из рейда не наблюдалось, так что я тоже не стал задерживаться, хоть и попытался напоследок отколупать один из сверкающих кристаллов. Не получилось, камень растаял в воздухе при прикосновении.

Ближе к границе неисследованных коридоров наконец-то обнаружилась разумная жизнь – трое игроков-ремесленников, рассевшись под одиноким факелом, воткнутым в стену, поглощали какую-то снесь и болтали за жизнь.

Я вот никак не привыкну в игре что-то есть... смысл? Только время терять. Но многим явно нравится.

– В принципе, неплохо зашли. Чувствую, если перейти на нижний ярус, можно будет много чего хорошего найти.

– Ага, прищучат тебя там, пока искать будешь. Вон, ребята сунулись, так через полчаса вернулись.

– Ну так не все же сразу. Понятно же, что просто так никто нам богатств не даст.

– А вообще, поход этот осточертел уже. Хрен бы я подписался на него, если бы знал...

– Да пофиг, подумаешь, неделя игры. Зато если в удачном месте город организуем, чтобы рядом шахты всякие были, лес, озера...

– Ага, а в каждом озере – залежи мифрила!

Компания дружно рассмеялась. Зря, между прочим. Я вот, например, знаю озерцо с мифрилом...

“Внимание, вас освещает Истинный огонь. Вы не можете оставаться невидимым.”

Это еще что такое? Это их факел, что ли, такой крутой?

Пока я дивился, один из сидящих заметил меня и, на удивление ни капли не испугавшись, махнул рукой.

– Во, еще один наш! Подходи к столу, братан!

В ходе последующей ленивой беседы и поглощения на удивление вкусного жареного мяса я услышал, что дальше, в неизведанной части пещеры, штольня разделяется – проходы уходят почти вертикально вниз и вверх.

– Те, кто с нами был из вас, легионщиков, все вниз отправились.

Неудивительно – игроки отлично знают старое правило, гласящее, что самый ценный лут залегает глубже всего.

– А вверх пошел кто-нибудь?

– Неа. Они там сейчас туда-сюда бегают. Подлечатся – вниз. Там им накостыляют от души – они снова на наш уровень сбегают. Снова подлечатся – снова вниз...

– А вверх уже мы сейчас пойдем. Там, по идее, ничего страшного быть не должно, так что побудем исследователями. А ты куда, тоже вниз? Или с нами?

Воевать мне не хотелось. Тем более, что там, ярусом ниже, явно не тараканы первого уровня шастали, а кто-то очень серьезный.

– Да нет, если не возражаете, с вами прогуляюсь. Вниз, похоже, большим рейдом идти надо, иначе отделают так, что мама не горюй. К тому же у меня класс сложный – мигом в котлету превратят.

– И то добро. Еще мяска?

– Давай. А что у вас за факел такой хитрый?

– В смысле? – Гиви Дубошит, гном, которому, принадлежал светильник, непонимающе поднял брови. – Обычный факел, со стенки содрал в каком-то подвале.

– О, ну тогда я побуду доброй феей и сообщу тебе радостную новость – этот твой обычный факел не дает использовать невидимость – система пишет, что, мол, вокруг светит Истинный свет.

Гиви, похоже, удивился больше своих товарищей. А меня заставили походить в стелсе под лучами всех четырех имевшихся в наличии факелов. Увы, но волшебным оказался только один, который счастливчик Гиви тут же заныкал куда-то в инвентарь.

– Будешь продавать – маякни, – проводил я взглядом исчезающую диковинку.

– Не, такая корова самому нужна, – осклабился Дубошит.

Путь наверх оказался тяжелым и скучным. Практически круглый коридор, плавно изгибаясь, образовывал гигантскую спираль, уводящую нас все выше и выше. Сначала мы перешучивались, затем примолкли, сосредоточенно переставляя ноги. Усталость – такая хитрая штука, которая никак в характеристиках не прописывается, но действует на всех. Чем больше выносливости, тем дольше персонаж от нее защищен, вот только остановиться и отдохнуть рано или поздно все равно придется.

– Кажись, светлеет, – пыхтя, произнес кто-то у меня за спиной.

Мне с моим ночным зрением, если честно, было без разницы, но я все же ободряюще поддакнул. И наша компания с новыми силами рванулась наверх.

– Интересно, кто эту шахту выстроил.

– Какой-нибудь маньяк-дизайнер, очевидно же.

– Просто там, внизу – это было дело рук обычных шахтеров. А тут уже или что-то магическое произошло, или же гномы очень сильно постарались...

Только гномов нам сейчас и не хватало. Особенно враждебно настроенных и интересующихся, какого лешего всякие непонятные личности шляются по их подземельям.

Но бородатых недомерков мы так и не встретили. Зато уже через несколько минут коридор наконец распрямился и впереди показалось более-менее светлое пятно выхода. Ну же, еще чуть-чуть...

“Дизайнеры явно любили работать над созданием всевозможных долин”, – мелькнула у меня мысль, когда я посмотрел на освещенный огромной луной и россыпью ярких звезд мир по другую сторону горной цепи.

“Первооткрыватель” у меня не поднялся – кто-то из спутников успел перехватить бонус.

– Как красиво, – выдохнул рядом со мной Гиви.

– Слушайте, может, стоит город прямо здесь основать? Пожалуй, брошу идею.

Я тоже был согласен на обустройство поселения именно в этом уголке.

Местность перед нами напоминала громадную подкову километров десяти в поперечнике, обрамленную поросшими лесом и усыпанными снегом величественными скалами.

Утесы шли неравномерной грядой, отбрасывая на ночной пейзаж непроглядно-черные тени и намекая на то, что среди них наверняка находятся тайные проходы в другие локации. Заснеженный лес, покрывавший горы почти повсеместно, искрился в звездном свете и кое-где длинными черно-белыми языками вторгался на дно долины, впрочем, быстро сходя на нет и уступая место травке, небольшим каменным насыпям и мирно булькающим грязевым озерам, занимавшим все удобные низинки.

Немного поодаль местность потихоньку начинала понижаться, а затем стремительно уходила вниз, спускаясь к заснеженной тайге у подножья горного хребта. Что интересно, дальше до самого горизонта преобладал исключительно белый цвет – похоже, долина, на пороге которой мы стояли, была последним прибежищем тепла на Севере. Благодаря то ли вулканической деятельности, то ли горячим источникам.

Я не удержался и вызвал северное сияние. Вспыхнувшие в небе призрачные потоки холодного света добавили красок в этот мир и заставили кого-то у меня за спиной радостно выругаться.

– Парни, смотрите!

Пришлось завертеть головой, пытаюсь понять, куда именно нужно смотреть.

– Тень, туда смотри! – кто-то дернул меня за рукав.

Повернув голову в указанном направлении, я все же рассмотрел, на что показывали товарищи. И не смог сдержать вздох изумления.

Немного в стороне от нас, буквально на соседней горе, вольготно располагался и гордо вздымал к небесам тонкие шпили самый настоящий сказочный замок. Изящный, ажурный, переливающийся в свете моего заклинания всеми оттенками бирюзы. Можно было рассмотреть, что к нему когда-то вела дорога, извивавшаяся по склону горы и с помощью тонких мостов перепрыгивавшая через расщелины.

Увы, но в данный момент от мостов осталось одно название, а сама дорога была частично разрушена оползнями – так что о прямом пути до замка можно было забыть.

– Мы должны туда попасть, скорее!

Сопровождавшая меня троица, отбросив все другие мысли, ломанулась куда-то вперед – наверное, надеясь найти поблизости фуникулер прямо до подножия величественного сооружения.

– Тень, не отставай! – уже издали послышался подбадривающий вопль.

Я лишь покачал головой и отправился вниз, поближе к теплу и грязевым озерам.

Когда через полтора часа тройка авантюристов устала бродить по заснеженному лесу и спустилась вниз, то застала меня нежащимся под лучами рассветного солнца в чертовски приятном грязевом озерце и читающим изрядно надоевший самоучитель.

– Вэлкам, – приглашающе шлепнул я рукой по грязи. – Полчаса купания – плюс один к земляному сопротивлению. Нашли хоть что-нибудь?

– Ничего не нашли, – ответил Гиви, подозрительно посматривая на грязь вокруг меня. – Только белки какие-то по веткам скачут. А тут реально сопротивление повышается?

– Ага, говорю же. А самое классное знаете что? Смотрите!

Я поднялся из грязевой купели и вышел на берег – как и полагается, сияя чистотой и свежестью одежды.

– Крутая тема, – обрадовался маленький хоббит с гордым именем Мохноног и с разбега плюхнулся в грязь, окатив нас коричневыми брызгами.

Гиви задумчиво потер грязь, попавшую ему на рукав, посмотрел на то, как исчезают капли, угодившие на меня. Задумчиво хмыкнул.

– Что-то, друг Тень, мне кажется, не все ты нам рассказываешь...

– Вы чего на меня вылупились? – поинтересовался увлеченно плескающийся в грязи Мохноног. – Присоединяйтесь!

– Зачем он в грязь полез? – послышался сзади заинтересованный голос появившегося откуда-то Декса.

– Народные забавы хоббитов, шеф, – пояснил Гиви. – Не могут они без этого, душа тянет...

– Так она же не пачкается, – булькнул Мохноног и в доказательство поднял облепленную грязью руку.

Подержал ее на весу, затем потряс...

– А, они же с незаметностью все, – догадался Декс. – А от грязи она неплохо повышается, факт.

– Где этот чертов вампир?! – пронесся над долиной полный ярости вопль маленького грязного хоббита. – Я убью его!

Чертов вампир, ехидно посмеиваясь, топал восвояси в виде едва заметного прозрачного силуэта.

Пора было проверить состояние своих финансов и отправиться в реальный мир.

Меня ожидал неприятный сюрприз. Когда я, расположившись в уютной маленькой пещерке, залез в свои дела и посмотрел на источники прибыли, доход от использования телепорта за последние два дня оказался равен нулю. Как было у меня позавчера десять с небольшим тысяч, так и осталось.

Некоторое время я задумчиво рассматривал строчку.

Уничтожить телепорт нельзя, украсть – тоже. Но случилось что-то, что прервало течение моего золотого ручейка. Что?

Я полез в почту и, обнаружив, что Писец находится в игре, набросал ему сообщение:

“Привет, бро! Не знаешь, что произошло в долине, что мой телепорт перестал работать?”

Ответ пришел буквально через пару минут.

“А он работает. Просто здесь в городе такая задница творится, что король поставил рядом еще один, безлимитный. И плату сделал нулевую – чтобы народ не боялся лететь в долину, а потом сюда на подмогу. Нам здесь людей не хватает конкретно, вот и изыскивает он способы. Сочувствую, но твой телепорт сейчас никому и даром не упал!”

Читая письмо, я словно наяву ощутил, как поднимаюсь и парю над землей, подталкиваемый могучей реактивной тягой сжигающего все на своем пути баттхерта.

– Ах ты ж сволочь...

Все мои наработки, весь мой задел на безбедное будущее поганый Ланмарк перечеркнул одним своим указом.

Я подошел к стене и стукнулся о нее лбом. Немного полегчало.

За этот чертов телепорт пришлось отдать сто тысяч... сто тысяч, Карл! Да я на эти деньги...

Новый удар лбом. Экономист. Управленец. Финансовый гений, мать его.

– Выход.

Надо отдохнуть немного от всего этого.

На улице уже стояла глубокая ночь, когда я выбрался из дома и отправился в ближайший супермаркет. Шел, особо не обращая ни на что внимания, по-привычке держался тени... увы, в реальной жизни мои навыки маскировки были явно слабее, чем в игре.

– Сержант Васин, ваши документы, пожалуйста.

Благо, пара подобных инцидентов, случившихся в прошлом, приучили меня всегда брать с собой удостоверение личности.

– Денис Сергеевич, значит, – пробурчал сержант, листая мой паспорт. – С какой целью гуляете?

– В магазин иду. Это запрещено?

– Да нет еще... покажите ваши руки, пожалуйста.

– В смысле? – не понял я.

– Рукава поднимите.

– Вы что, думаете, что я – наркоман?

– Мы ничего никогда не думаем, – с ноткой гордости сообщил мне сержант. – У нас инструкция.

Изучив мои руки и не найдя там ничего предосудительного, Васин загрузил. Зато вклинился его напарник.

– Пьете, курите?

– Мужики... я все понимаю, работа, инструкция. Но вы хоть объясните, чего вы ко мне докопались?

– Денис Сергеевич, а вы себя давно в зеркале видели? – вкрадчиво поинтересовался сержант.

До меня, наконец, дошло и я невесело засмеялся.

– Мужики, про “Забытые земли” слышали? Я в них зависаю.

Сержант скривился, его напарник, наоборот, просиял. Вот и стало ясно, кто здесь играет, а кто нет.

– Понятно, – Васин отдал мне паспорт. – Только работать мешаете с игрушками своими.

Патруль растворился в ночи, а я зашел в супермаркет, сопровождаемый подозрительным взглядом охранника. Он, правда, документы проверять не лез, а, увидев, какой внушительный набор приобрел подозрительный покупатель, вообще потерял к моей персоне всякий интерес.

Дома я наделал огромную гору всевозможных бутербродов и принялся думать, попутно пролистывая темы форума.

Вся ситуация напоминала солидную такую задницу, в которую я забрался по своей собственной инициативе.

– И что теперь делать? Что мне нужно?

Нужно найти уникальные татуировки, легендарную бижутерию, внушающие зависть навыки, такого же питомца, а также каким-то чудом прокачаться до двухсот пятидесятого уровня в числе первых ста физиономий.

Я посмотрел на свой сто двенадцатый уровень и загрустил. Неудобный у меня класс, мягко скажем. Или же это не класс неудобный, а я – обычный такой среднестатистический краб, не понимающий, как им правильно играть.

Мысль была не очень приятной. Пришлось заедать ее бутербродами, рассматривая рейтинговую таблицу, где игроки упорно лезли вперед, отрываясь от меня все дальше.

И как тут качаться, спрашивается? Бегать по занесенным снегом лесам, охотясь на медведей и белок, мне не очень хотелось. Лезть под гору, туда, где воевали соклановцы, было глупо – сложат меня местные твари и не поморщатся.

Вдобавок, тот же Декс своим навыком всю малину обгадит...

Вообще, тема совместных походов на каких-то боссов приобрела болезненный привкус. В групповом бою я имел практически нулевую ценность – из-за отсутствия защитной экипировки и сопротивлений к магии меня кто угодно мог размазать по стенке. Но, конечно, если сработает мой уже двухпроцентный шанс на убийство, то я буду на вершине славы...

Может быть, это и есть моя тема? Зачем мне идти куда-то с толпой воинов, убивать всевозможных скелетов и умирать самому, если мне всего-то навсего нужно найти обиталище сильного врага, прокрасться к нему, а затем разок ударить.

Потом повторить это еще пятьдесят-сто раз – и в конце концов насладиться победой, опытом и сказочным лутом.

Я крепко призадумался. Что-то во всем этом однозначно было. По крайней мере, в качестве способа прокачки перспективы вырисовывались сногсшибательные.

Тут я вспомнил пребывавшего в неактивном состоянии большую часть боя лича. И снова загрустил.

– С другой стороны, не все же ведут себя так, как этот лич. Наверняка есть множество боссов, которые постоянно гуляют и ждут игроков...

Решено. Попробую промыслить убийствами топовых противников. Для этого мне понадобится скрытность, скрытность и еще раз скрытность. Я должен иметь возможность проходить перед носом у высокоуровневых мобов незамеченным. Если же меня все же обнаружат, то нужно будет как-то уклониться от боя...

И еще мне нужен питомец.

Я залез через игровой сайт на аукцион и принялся изучать предложения, отфильтровав только легендарных питомцев.

Через полчаса я закрыл сайт, откинулся на спинку кресла и принялся мрачно пить кофе. Нет, я могу, конечно, задонатить и купить себе черного дракона по стоимости квартиры в пригороде. Но выглядеть идиотом в своих же собственных глазах откровенно не хотелось. Хватит и тех финансовых приключений, что я уже пережил.

Питомца придется добывать тем же способом, что и Мыша. Нужно только понять, что же я хочу от него.

Спустя еще полчаса выяснилось, что хочу я чрезвычайно много – от возможности летать до невидимости и помощи в скрытых операциях. Но полет и возможность перевозки хозяина все же превалировали.

– Но цены... пиздец...

Опустошив с горя блюдо с бутербродами, я взял завалявшуюся в холодильнике бутылочку пива, плюхнулся в кресло и принялся читать форум.

Город, основанный игроками на западном берегу континента, держался из последних сил. Судя по скриншотам, обнаглевшие гоблины, уже совершенно никого не опасаясь, разводили костры неподалеку от стен и жарили на них тушки поверженных в последних боях игроков. Вызывая тем самым лютую попаболь у осажденных горожан и огромные волны позитива у форумных троллей.

Слышались призывы подать в суд на администрацию, устроившую в игре такое неприглядное действо. Появился пост модератора, сообщивший, что каждый игрок дважды прочитал соглашение, в котором были перечислены такие вещи, поэтому претензии не имеет смысла.

Это слегка погасило страсти и вернуло дискуссию в русло бодрого троллинга осажденных первопроходцев.

Были и другие интересные новости.

С противоположного конца света, на границе жаркой южной пустыни и непроходимых эльфийских лесов, неожиданно обнаружилась настоящая Темная цитадель. Классическая, наводящая страх и ужас на окрестности, окруженная ордами нежити и нечисти...

Сам Черный Властелин там тоже присутствовал – уже готовый жестоко и изощренно карать незадачливых борцов со Злом.

Борцы, кстати, не откладывали дело в долгий ящик и в спешном порядке собирали грандиозный рейд. Со всех сторон тянулись игроки, готовые первыми наложить загребущие руки на сокровища, спрятанные в глубинах цитадели.

По слухам, рейд должен был отправиться в путь через три дня. Черт, не сидел бы на Севере, тоже бы пошел, наверное. Интересно ведь...

Мысли плавно свернули на окружающую меня игровую обстановку и на замок, видневшийся на скале. Что в нем, интересно? Может быть, имеет смысл втихую туда наведаться и посмотреть, не валяются ли в его сокровищницах бесхозные артефакты?

Я даже собрался было уже нырнуть обратно в капсулу... но тут сказало свое веское слово недавно выпитое пиво – мне, слегка разморенному алкоголем и закусками, было просто лень куда-то идти, что-то делать, закрываться в капсуле. Так что вместо этого я переместился на диван, укрылся пледом и мирно заснул.

Мне снился бирюзовый замок на скале, снились таящиеся в его глубинах сокровища, снились горы легендарок, в которые я запускаю свои жадные лапы...

Это был, пожалуй, самый счастливый мой сон за последние лет пять, честное слово.

Пробуждение тоже оказалось не самым плохим – я проснулся на удивление свежим и бодрым, быстро привел себя в порядок, съел яичницу, а потом, совершив все эти формальности, плюхнулся в капсулу.

Скорее, скорее... время не ждет!

Глава 3

Долина встретила меня начавшейся стройкой. Не знаю уж, сколько было вложено денег в покупку духа поселения, способного осилить строительство целого города, но подозреваю, что счет шел на несколько реальных квартир в Москве. Не меньше.

Конечно, можно понять практически что угодно... но такие траты все же были за пределами моего мира. Умом я осознавал, что все это – долгосрочные инвестиции, которые обязательно окупятся. Если удастся удержать город. Но душа билась в истерике, требуя срочно найти того, кто потратил эти деньги и сообщить ему, что он – идиот.

Впрочем, я удержался от этого необдуманного шага и просто направился в центр долины, посмотреть на творящееся действие изнутри.

За время моего отсутствия дух успел очертить контуры будущих городских стен и сделать уличную разметку, причудливо извивавшуюся между грязевых озер.

Интересно.

Та лужа, в которой мы с Мохноногом прокачивали сопротивляемость стихии земли, сейчас находилась в аккуратном кольце улиц, а ее края потихоньку начинали обрастать камнем.

Я не я буду, если именно на этом месте в будущем не окажется какая-нибудь клановая купальня. А то и сам клановый замок.

Неподалеку от озера стоял Декс и что-то втирал огненно-рыжему коту, сидевшему перед ним. Кот слушал его с отстраненно-презрительным выражением морды и время от времени облизывал лапку, затем тщательно умываясь. Весь вид мелкого шерстяного засранца говорил о том, что хвост он класть хотел на чьи-либо распоряжения.

Я подошел поближе.

– Веселитесь?

Декс раздраженно посмотрел на меня, а потом ткнул пальцем в кота.

– Мы эту сволочь купили за чертовы деньги. Впятером пришлось скидываться! А он отказывается делать что-то кроме самых простых вещей вроде стены и мостовой. Постоянно выдает сообщение, что нужны ресурсы.

Я посмотрел на кота. Тот ответил наглым взглядом и снова принялся вылизываться.

– А что требует?

– Да дохрена чего, – раздосадованно ответил Декс. – Камень, дерево, мрамор, железо. И это только начальный уровень.

В душе почему-то проснулось легкое злорадство. Не только мне страдать от непродуманных решений.

– Купить не вариант?

– Денег мало, – скривился собеседник.

– А как насчет добыть это все? Есть места поблизости?

– Есть, – грустно ответил мне эмиссар света, рассматривая окружавшие долину темные горы печальным взглядом. – Но добывать некому.

– В смысле?

– А ты глянь вокруг.

Я осмотрелся внимательнее и отметил практически полное отсутствие игроков в долине. Нет, конечно, пара человек гуляла по территории будущего города, рассматривая производимые духом улучшения, но...

– И где все?

– Разбежались, – горько произнес Декс. – Одни дерутся с тварями в пещерах, другие лезут к этому проклятому замку, как будто там карамелью намазано. О ремесленниках вообще не говорю – каждый копает свои корешки и класть хотел на работу.

– Да уж, сплошная несознательность, – я тревожно посмотрел в сторону едва просматривающегося в вечернем полумраке замка.

Прямо сейчас кто-то лез туда, намереваясь меня опередить, тянул свои немые культики к богатствам и опыту, сокрытому за бирюзовыми стенами...

– Слушай, Тень, раз ты здесь, может, пойдем, срубим пару деревьев для этого рыжего гада? – с надеждой спросил Декс, неприязненно поглядывая на кота.

– Да, бро, обязательно... но потом, сейчас мне срочно нужно на ту скалу, – я, неосознанно скользнув в невидимость, помчался в сторону заветной горы.

Мне послышалось, что за спиной было произнесено нечто непечальное.

Стена леса, окружавшего долину и взбиравшегося на склоны окрестных вершин, встретила меня холодом и сообщением:

“Вы находитесь в неблагоприятных природных условиях. Точность попаданий по врагам снижена на 10 %.”

Неприятно, но не очень страшно. Я продолжил трусцой бежать вперед, лавируя между деревьями и слушая злобное цоканье прыгающих вслед за мной по веткам огромных белок. Что они едят-то, в этой промерзлой тайге... надеюсь, не мирных путешественников.

И ведь видят, сволочи, сквозь весь мой стелс. Хотя, возможно, просто на слух бегут.

Местность начала быстро подниматься и я неожиданно выскочил на узенькую извилистую дорожку – аккуратную, мощеную ровными каменными плитами. Похоже, передо мной было начало того самого пути, который я видел, только появившись в этой локации. Ну, что же...

Вдалеке послышался топот и через несколько секунд из-за деревьев показалась пятерка игроков, стремительно мчавшихся в мою сторону. Откуда это они?

Я выключил невидимость и появился из пустоты перед бегущими.

– Мать... – Первый из них от неожиданности постарался остановиться, но поскользнулся на обледенелых камнях, упав на пятую точку. В следующий момент на него налетели остальные и, образовав кучу малу, с грозно-зазорной руганью покатались мне под ноги.

– Куда спешим? – поинтересовался я невинным голосом.

Из последовавшей за этим непереводимой игры слов было понятно только то, что добраться до замка неожиданно оказалось не так уж и просто, как всем казалось.

– Не мешай, в общем, – сообщил легионер неизвестного мне класса с ником “Котан Ро”/ После чего отряд продолжил свой бег.

Я, хмыкнув, отправился вслед за ними.

Минут десять спустя мы добрались до настоящих скал. Дорожка, прекратив петлять, довела нас до нагромождения исполинских утесов и, превратившись в крутую лестницу, вырубленную прямо в камне, отправилась вверх, карабкаясь по практически отвесной стене.

– Ого, – уважительно произнес я, рассматривая предстоящий путь.

– Не то слово, – согласился кто-то рядом. – Если выносливости меньше сотни – лучше не лезть, сорвешься. Уже проверяли.

К счастью, вокруг клубилась ночь, даруя мне лишние очки характеристик.

– Справлюсь.

– Ну давай, рискни здоровьем, – ехидно хмыкнул Котан, похоже еще не забывший, как валялся передо мной на дороге совсем недавно.

Я не менее ехидно улыбнулся и ушел в невидимость. Нечего вам на меня смотреть.

Каменные ступеньки на ощупь были холодными и скользкими. Но нам все же не зря дана “акробатика”...

Отойдя на пару шагов от стены, я рванулся вперед, подпрыгнул и, четко попав носком сапога на одну из ступенек, оттолкнулся от нее, рванувшись вверх. Руки скользнули про мерзшему камню и вцепились в следующую выемку.

Подтянуться, найти опору... новый прыжок.

“Навык “Акробатика”: +1.”

Странно, у меня уже есть “акробат”, куда еще прокачиваться...

Прыжок. Одна рука соскальзывает со ступеньки и я несколько секунд вишу на другой, рассматривая ночные пейзажи и пятерку игроков, отправившихся по моим стопам.

– Фак.

До первой площадки, на которой можно было отдохнуть и восстановить силы, я добрался спустя десять минут прыжков и подтягиваний. Залез на небольшой выступ, поднялся во весь рост.

Красота. В который раз смотрю на виды “Забытых земель” – и все равно не устаю восхищаться шедевром разработчиков. Черные скалы, увенчанные шапками белоснежных снегов, искрящихся холодными серебристыми отблесками в свете луны, темный лес, уходящий вдаль и постепенно тоже становящийся белоснежным...

Интересно, что же там, вдали. Наверняка здесь, на краю света, находится множество пока не найденных секретов и тайников.

Я перевел взгляд вверх, туда, где за каменной толщей находился вожденный замок. Затем прислушался к доносящимся снизу звукам – и засобирался дальше. Нужно добраться до цели быстрее остальных.

На вершине я оказался, будучи вымотанным до крайней степени. Не справлялась уже никакая выносливость. Некоторое время мне пришлось просто лежать на холодном камне и смотреть в небо. Отдыхая и ни о чем не думая.

– Забрался-таки, – с ноткой удивления заметил Котан, появившийся на краю обрыва. – Молоток. Я думал, свалишься вниз, как все.

– И много полетело?

– Да большинство, – он присел рядом со мной. – Я так понимаю, это нечто вроде паломничества. Или испытания. Первый этап – выносливость. Хотя могу ошибаться.

– Да выносливости у всех полно обычно.

– Ну, или ловкость, – безразлично пожал он плечами. – Мне все равно. Главное – нас всего пятеро осталось, тех, кто способен идти дальше. Остальные плюнули на это дело и воюют в пещере. Там еще и теплее, кстати.

“Сопротивление магии холода: +1 %.”

Как мило и, главное, вовремя.

– Дальше идем?

– Не спеши, давай ребят подождем. Им сложнее подъем дается.

Некоторое время мы просидели в молчании, рассматривая горы.

– А что там дальше? – поинтересовался я.

– Дальше разбитые мостики – через них прыгать нужно. А потом опять лестница. И вот там нам всем настает задница.

– Почему?

– Увидишь...

К чередке ажурных мостиков нужно было идти по опять появившейся дорожке, постоянно огибая огромные валуны, то здесь, то там попадавшиеся на пути.

Тут что, совсем мобов нет, что ли? С того момента, когда белки, сопровождающие меня, остались далеко внизу, все вокруг нас словно вымерло – никаких птиц, никаких зверей, одни скалы и снег.

– Какая-то мертвая гора, – заметил я, подходя к краю разбитого моста и задумчиво рассматривая черную бездну, начинающуюся прямо у моих ног.

– Ага. Помогать будешь?

Я обернулся и увидел, что спутники деловито разматывают длинную веревку. Похоже, собираются устроить страховку.

Снова окинул взглядом провал, оценивая расстояние до противоположного края.

Должно получиться... ловкость у меня сейчас под двести пунктов, допрыгну.

Не отвечая на вопрос, я отошел назад, примеряясь к прыжку. Улыбнулся, заметив, что народ побросал веревку и пялится на меня.

Итак...

Камень у меня под ногами начал стремительно убегать за спину. Быстрее, быстрее...

Наступив на самый край мостика, я оттолкнулся и взмыл в воздух, раскинув руки, словно крылья.

Божественные мгновения полета. Интересно, есть ли в игре возможность научиться летать? Я же вампир, мне положено...

Остатки моста мелькнули у меня перед носом, уносясь вверх, но рука среагировала сама по себе, намертво уцепившись за какой-то выступающий камень. И вот я снова вишу над бездной.

Мне начинает это нравится, черт возьми! Прилив адреналина, восторг...

Совсем некстати вспомнилась своя реальная небритая физиономия, недавно рассматриваемая в зеркале – и настроение пропало. Подтянувшись, я выбрался на мост, помахал товарищам, а затем отправился дальше.

Сзади послышался матерный вопль, стремительно стихающий вдали. Похоже, кто-то решил повторить мой трюк и пренебрег страховкой.

Следующие провалы оказались не такими серьезными – их я перепрыгивал с запасом. И вот она, уходящая ввысь узенькая лестница, ведущая к подножию замка. Что там говорил Котан? Где-то здесь притаилась задница... то есть, страшная и непонятная опасность, подстерегающая местных паломников.

– Что остановился, герой? Взятся быть первопроходцем – так вперед.

Легок на помине. И, похоже, слегка нервничает из-за того, что я могу оказаться у замка раньше него.

– Не, друг. Надо же посмотреть на то, что здесь такого опасного и страшного.

Подшли трое оставшихся в живых. Эти, к счастью, особо не заморачивались на том, кто первый окажется у бирюзовых стен.

– Слушай, Тень, раз уж ты здесь впервые, – произнес Ветер Перемен, опираясь плечом на скалу рядом со мной. – Все на самом деле очень просто и банально. Как только ты заходишь внутрь этой кишки, по ней с интервалом секунд в тридцать начинает прокатываться волна холода. Выносит хитпойнты на раз. Шансов выжить практически нет. Соппротивления не помогают, склянки жизни не помогают – ты просто умираешь. Собственно, работают только специальные умения на блок или уворот. Котан уходит в астрал, я просто врубаю абсолютный щит, у ребят работают увороты. Но беда в том, что проход слишком длинный – абилки не успевают откатываться до новой волны, а добежать до верха лестницы – это нужно минуты две, не меньше. Вот и носимся в надежде на чудо.

– А обойти – никак?

– Ну попробуй, – ехидно произнес Котан.

Не любит он новых спутников, чувствую. Впрочем, с таким отношением его личность мне тоже не особо симпатична.

Пробовать я ничего не стал – думаю, раз никто этого не делает, то и мне смысла нет.

Мы замерли перед началом лестницы.

– Ну, с богом!

Давненько я так не бежал.словно адские гончие гнались за мной по пятам, нацеливаясь на самую большую мышцу убегающего тела. Ступени пролетали под ногами, ветер свистел в ушах... хотя это, пожалуй, все же преувеличение.

Рядом точно так же мчались Котан и остальные. А навстречу нам неслась переливающаяся всеми оттенками синего полупрозрачная завеса.

Три, два, один...

Завеса пролетела сквозь меня, обдав холодом и заставив появиться на периферии зрения строчку, сообщившую, что мой “блок” сработал и пошел минутный откат.

Рядом на несколько секунд пропал, а потом снова появился Котан. Чуть позади, сосредоточенно пыхтя, бежал Ветер, сияющий золотистой пленкой, обволакивающей его фигуру. Остальных было не слышно.

Навстречу нам скатилась еще одна завеса.

– Ну же, сработай! – Котан истошно заорал прыгнул вперед...

Ледяная завеса, коснувшись его тела, превратила фигуру игрока в ледяную статую. И в тот же момент я почувствовал неземной холод, проникающий в каждую клеточку моего тела.

“Вы получили урон: 100000 от ловушки. Вы умерли.”

Около рейдового камня воскрешения было немногочленно. Собственно, когда там появились я, Котан и Ветер, нас стало пятеро.

Пару минут мы молчали, рассматривая ночные пейзажи. Кто-то глазел на замок. Я следил за тем, как вдалеке Декс пытался организовать маленькую группу игроков – наверное, хотел сподвигнуть их на добычу бесценного дерева.

– Я, пожалуй, пас, – вздохнул Ветер. – Слишком у меня мелкий шанс, не прокает.

– Я тоже.

– И я. Надоело.

Мы с Котаном остались одни, наблюдая за тем, как удаляется в сторону Декса сдавшаяся троица.

– Туда бы на пете подлететь, – я снова задумался о том, что надо бы как-то найти себе питомца. Вот только как и где?

– Не вариант, – вздохнул Котан. – Один наш попытался сову туда на разведку отправить – так не полетела.

Я посмотрел на замок. В принципе, еще один разок сегодня попробовать можно...

– Ты идешь?

– Да, попробую, – грустно ответил он. – Но у меня прок способности тоже невелик, а “темный план” откатываться не успевает.

На этот раз до дороги с разрушенными мостами мы добрались заметно быстрее – никто никого не ждал, пустых разговоров не вел и даже начавшийся снегопад вкупе с усилившимся ветром не послужил причиной для задержек.

Под ногами опять мелькнула пропасть, ветер подтолкнул меня в спину и я оказался на другой стороне пролома.

“Навык “Акробатика”: +1.”

Дальнейший путь воспринимался уже как рутина – немного пройти, прыгнуть, повторить...

И вот мы опять около гадской лестницы. Попутчик хмыкнул:

– Ну что, убьемся поскорее – и по домам?

– Типа того, – лезть сегодня в третий раз на эту скалу мне не хотелось.

Новый забег. Первый удар холода, приятно щекочащий нервы...

Котан снова вопит и превращается в ледяную статую. Я зажмуриваюсь на мгновение, продолжая нестись вперед... и ничего не происходит.

На периферии зрения появляется строчка о сработавшем увороте.

Несусь вперед, нервно смотря на таймер, отсчитывающий последние секунды кулдауна моего “блока”. Новая пелена холода уже совсем близко, но и конец лестницы уже не так далеко...

Очередная волна пробежала по нервам – снова сработал блок. Я продолжил огромными скачками нестись вперед. До конца лестницы тридцать метров, двадцать, десять...

Новая завеса возникла из ниоткуда прямо у меня перед носом.

“Вы получили урон: 100000 от ловушки. Вы умерли.”

Я прервал возрождение, вышел из игры и выполз из капсулы. Обои на стенах комнаты начали стремительно увядать под напором произносимых мной ругательств.

Всю ночь проползая по холодным скалам, оказаться настолько близко от цели, а потом...

– ...! ..., на ... и, ...!!!

Впрочем, это в игре сейчас ночь. В реальности-то уже давно наступил день. Хотя, глядя на серую и сумрачную столичную действительность, расцвеченную медленно кружащимися снежинками, так сразу и не подумаешь...

Некоторое время я стоял, пытаюсь заставить себя успокоиться, а в идеале – собраться и выйти на улицу, подышать свежим воздухом.

Прямо под моими окнами зябнувший сосед священнодействовал, пытаюсь вдохнуть жизнь в прожившую, наверное, уже три своих стандартных века колымагу.

“Точь-в-точь, как шаман, лечащий больного,” – пронеслась в мозгах незванная аналогия.

Ритуал горе-шамана все-таки закончился удачей – двигатель взревел воплем бизона, неожиданно и коварно кастрированного храбрым индейцем, а из выхлопной трубы повалили клубы черного дыма.

Свежий воздух, как же... идея пойти куда-то погулять окончательно мне разонравилась.

Потратив двадцать минут на приготовление очередной горы бутербродов и пары кружек кофе, я притащил все это к компьютеру, а потом забрался на форум.

Постепенно появлялось все больше тем о мечтах игроков, ожидавших второго перерождения. Кто окажется первым счастливым? Какие классы начнут раздавать после двухсот пятидесятого уровня? Что хорошего ожидает первую тысячу игроков, достигших его?

Отдельные крабы мечтали даже о перерождении в богов... как же, держи карман шире. И так-то игра еле справлялась с беспределом, творимым отдельными игроками. Благо хоть, баланс поддерживался неприятными дебафами, накладываемыми “врагом народа”, а также местными магами, которые постоянно возвращали погибших неписей с того света.

Более реально смотрящие на вещи игроки подумывали о возможности выходить на другие планы игры – хотя пока что никто из разработчиков про такую вероятность и не заикался.

Некоторые просто мечтали о смене класса. Особенно сильно запал в душу крик несчастного, получившего недавно гибридный класс “сладостюбец-специалист по крысам”. Подозреваю, что измученный неудачами игрок страстно поднимал себе настроение в игровых борделях, а все оставшееся от любви время прокачивал уровень исключительно на крысах. Кстати,

отчасти такой суровый кач даже вызывал уважение – попробуй на этой мелочи до сотни подняться.

Наверное, крысы там какие-то необычные попались, не иначе.

В любом случае, игрока можно было понять – уже сейчас над ним весело угорал весь форум, заставляя бедолагу сжигать соседей снизу выбросами адского пламени.

– А вот нечего по бабам ходить...

Я прокрутил форум до темы с обороняющими город от гоблинов игроками и, немного почитав, усмехнулся. Зеленые недомерки устроили штурм, выбили основателей из поселения и, захватив камень возрождения, отпраздновали окончательную победу. Игроки, погибнув, ожили уже в центре континента – и противостояние закончилось.

А на побережье появился гоблинский город. Интересно, что случилось с личными владениями игроков? Так и остались числиться в собственности или тоже перешли к зеленым?

Рейд на Темную цитадель продолжал собираться. По слухам, отчетам и скриншотам получалось, что идти на штурм готовились уже несколько тысяч игроков. Кто-то, понятно, не ждал остальных и ушел вперед, но эти несколько тысяч все еще держались вместе, аккумулируя силы для совместного удара.

Еще немного дальше... ого.

В самом центре континентальной пустыни, там, куда нормальные игроки пока и дойти-то не могли, один ненормальный разыскал древние врата. И в процессе исследования случайно их активировал, открыв тем самым двери в мир демонов.

– Живут же люди.

Я заглянул на аукцион, но быстро его закрыл. Не с моими текущими средствами там что-то искать – денег от телепорта так больше и не добавилось.

Хватит... пора в душ и на боковую. А потом, собравшись с силами – на новый штурм. Рано или поздно, но мне повезет. Нужно только, чтобы два раза сработал уворот от татуировки. В принципе, не такое уж невыполнимое условие...

Спустя пять попыток, сделанных на следующую игровую ночь и не принесших ровным счетом ничего, кроме лютой ненависти к разработчикам игры, я стоял в одиночестве на круге возрождения и грустно смотрел на кучки игроков, занимавшихся добычей леса.

Декс все же настоял на своем, а мне самому только чудом удалось отвертеться от работы. В принципе, рейд-лидер однозначно прав – надо делать то, за чем пришли, а не болтаться без внятного дела по окрестностям.

– Ну что же, еще разок...

За время моих сегодняшних подъемов по скалам “акробатика” подросла уже на три пункта, но внешне это никак не проявлялось – разве что пролом на первом мосту мне удавалось перепрыгивать чуть более уверенно, чем раньше. Вот и сейчас я сиганул через бездну, совершенно не впечатлившись черной пустотой, проносившейся под ногами.

Быстрее, к лестнице, потом опять на круг возрождения... а потом, возможно, получится сделать еще одну попытку.

Я заученно понесся вперед, прыгая через ступеньки и ни о чем не думая. Первая волна холода пронеслась сквозь меня совершенно привычно. О ней я даже не вспоминал уже как о чем-то, достойном внимания. А вот следующая...

Сквозь нее мне удалось сегодня проскочить только один раз.

Новая завеса рванулась мне навстречу, я обреченно закрыл глаза – уж не знаю зачем, – но ничего не произошло.

На секунду в душе возникло разочарование – сработавший уворот означал, что мне придется бежать вверх еще почти минуту, хотя я уже сейчас мог бы оказаться внизу и начать новую попытку.

Сюрреалистичный идиотизм.

Третья волна холода пронеслась сквозь меня, отклоненная “блоком”. Ну же...

Я несея изо всех сил, надеясь, что получится успеть... переливающаяся стена возникла у меня перед самым носом, заставляя издать вопль отчаяния. Да чтоб тебя.

– ...задолбало все, – закончил я длинную фразу и только потом осознал, что оповещения о смерти не было.

И что я, обдуваемый пронизывающим тело ледяным ветром, уже стою на вершине горы, а совсем рядом со мной высятся стены бирюзового замка.

Неверяще обернулся – все правильно, лестница осталась позади.

“Сопротивление магии холода: +1 %.”

Получилось-таки. Хе-хе.

Я воровато поводил взглядом по окрестностям и ушел в невидимость. Не хотелось бы, чтобы кто-то меня заметил и прикончил мимоходом.

Ну что же...

Аккуратно подойдя к слабо переливавшимся бирюзовыми оттенками стенам, я принялся искать вход. Прошелся вдоль строения, завернул за угол. Вход оказался именно там – шикарно выглядящая мраморная лестница, обрамленная массивными перилами со стоящими на каждом пролете статуями. Я прикоснулся к одной из них, изображавшей какого-то воина с непомерно длинным и широким мечом.

“Вы первым открыли Ледяной замок. Первооткрыватель: +1.”

На губы заползла довольная улыбка. Хотя здесь единичку дали. Давно у меня эта особенность не прокачивалась.

Луна скрылась за тучами и я двинулся вперед. Поднялся по лестнице, взялся за тяжелые ручки, а затем, подспудно ожидая срабатывания какой-нибудь ловушки, приоткрыл двери.

Ничего не произошло.

Внутри замок оказался каким-то холодным, темным и безжизненным, что ли. Похоже, всю эту гору живность обходила стороной. А из-за чего?

По-привычке держась возле стен и ища темноту погуще, я пошел вперед. Ноги мягко ступали по мозаике мраморных плит, перед глазами проплывали черные, белые и бирюзовые колонны...

И пустота. Только колонны, лестницы, переходы. Погуляв по первому этажу, я не нашел ничего интересного или ценного. За горло взяла обида – получается, я шел сюда ради единички к “первооткрывателю”, что ли?

Входа в подвал, где должны были находиться залежи сокровищ, не существовало. По крайней мере, найти его мне не удалось – пришлось подниматься на второй этаж. Затем на третий.

Обида сменилась злостью.

Какого черта этот замок вообще здесь стоит? Глупая прихоть разработчиков, забывших наполнить локацию содержимым?

Я злобно посмотрел вверх и отправился дальше.

На четвертом этаже было не так темно. Окна, ранее небольшие, здесь превратились в огромные мозаичные витражи с пола до потолка, так что лунный свет неплохо освещал внутренности замка.

Появились разбросанные в хаотичном порядке постаменты, на которых стояли изящные цветные вазы. Я попробовал было утащить одну из них в инвентарь, но попытка не увенчалась успехом. На душе стало еще гадостнее.

Опять витражи, колонны между ними, уходящий в неведомую высь потолок... и трон, стоящий в конце очередного зала.

Я замер.

Ну вот, дошел. Передо мной явно самое сердце замка. И что теперь делать? Забраться на эту табуретку и объявить себя правителем Севера? Интересная мысль. Вроде бы среди уникальных профессий нечто такое было...

Немного подумав, я медленно двинулся вперед. И остановился через десяток шагов, заметив, что трон совсем не пустует. Постоял немного, притаившись, затем осторожно двинулся вперед, рассматривая ту, кто сидела на нем.

Девушка... нет, скорее, молодая женщина. В строгом черном платье, переливающимся блеском черного оникса. И – совершенно, абсолютно неподвижная, словно состоящая из цельного куска... льда.

Подойдя немного ближе, я заметил, что кожа женщины отдает все теми же сине-бирюзовыми оттенками. А над головой не просматривается полоска с именем и уровнем. Статуя? Или просто труп?

Мои глаза внезапно зацепились за ее прическу.

– Да не может быть.

Та самая корона, о которой я так долго мечтал. Ну, не совсем такая, понятно, но тоже вполне подходящая – аккуратная, тонкая, с россыпью синих и зеленых камней...

Луч лунного света очень кстати заглянул в окно, пробежался по украшению и заставил его сверкать волшебными переливами.

Хочу. Однозначно хочу!

Продолжая оставаться в невидимости, я поднялся на низенькое возвышение, на котором стоял трон, подошел вплотную к его хозяйке, протянул руку...

Глаза женщины открылись.

А с меня, отпрыгнувшего на пару шагов назад от неожиданности, слетела невидимость.

Черт.

Я стоял, как дурак, перед троном и, не зная, что делать, рассматривал появившуюся над головой женщины табличку:

“Ледяная богиня.”

Уровень не показывался. Да и какой уровень у бога?

– Смертный... – богиня поднялась с трона и оказалась совсем рядом со мной. Взглянула в лицо, чуть задумалась. – Немертвый с душой смертного. Интересно.

“Поздравляем! Вы удостоились внимания бога. Вы получили особенность “Знакомый”. Текущее значение: 1.”

Я нервно сглотнул, стараясь не смотреть в глаза богине и думая о том, получу ли я какую-нибудь эпическую плюшку, если она захочет меня убить, а я увернусь от ее удара. Интересно, а если...

– Зачем ты пришел, смертный? – Богиня отвернулась от меня, неожиданно переместившись к ближайшему окну.

Взмах рукой – и огромный витраж плавно уходит в сторону, открывая вид на окутанную предраассветным мраком тайгу и горную цепь, уходящую вдаль.

Мои мысли в испуге заметались в голове. Что ей ответить? Что надеялся разграбить сокровища в подвалах замка? Боюсь, не поймет, провинциалка... Про корону, наверное, тоже говорить не стоит.

– Мы обеспокоены, госпожа, – ляпнул я первое, что пришло в череп.

Женщина отвернулась от окна и с удивлением посмотрела на меня.

– И чем же?

Мозг нервно задрожал, пытаясь родить гениальную мысль. У него не получилось.

– Э... мы, э... обеспокоены, – сообщил я снова. – Северу не хватает вашего внимания!

Вот, молодец, мозг...

Почувствовав твердую почву под ногами, я разлился соловьем:

– Госпожа, взгляните в окно! Эти места умирают. Они лишены присмотра и отныне недоступны для смертных. Здесь царят лишь ужас, холод и мрак!

Богиня с подозрением посмотрела в окно, но ничего не сказала.

– Вы слишком долго спали, госпожа! Нами предпринимались неоднократные попытки добраться до вас с мольбами о помощи, но все было тщетно! Прошу вас, помогите вашим почитателям!

– И как же, смертный, я могу помочь тебе? – повернулась она ко мне.

“Отдай мне свою корону, а потом делай, что хочешь,” – чуть было не ляпнул я, но сдержался.

– Госпожа, я знаю, это в ваших силах! Вдохните жизнь в эти земли!

Мне, похоже, по результатам разговора все равно капнет немного опыта, так что можно и поизощряться немного в словоблудии.

– Смертный, – устало вздохнула богиня. – Я не могу. Это не в моих силах.

– Госпожа, вы можете, поверьте мне!

Да я, черт возьми, психолог. Божественный психолог, мать его. Вдруг действительно сумею убедить и она что-то сделает?

Сердце сладко защемило в предвкушении всевозможных наград.

– Сказала же – не могу, – отрезала богиня. В зале повеяло холодком.

– Вы даже не попытались, – окончательно обнаглев, тыкнул я в нее пальцем. – А вот там лежит целая страна, умирающая страна, которой нужна помощь. Кто еще, кроме вас, обладает такой силой, что способна поменять здесь все?!

“Вы сумели повлиять на бога. Открыта заблокированная характеристика “Харизма”. Текущее значение: 1.”

Началось! Да я уже не зря пробрался в этот замок!

Богиня тем временем задумчиво посмотрела в окно, затем перевела взгляд на меня.

– Говоришь, смертный, силы есть только у меня? Ну что же... удиви свою повелительницу, помоги этой стране. У тебя есть минута.

Ее лицо оказалось близко-близко... я с чего-то решал, что она сейчас меня поцелует и приготовился не ударить в грязь лицом, но богиня просто дунула мне в глаза.

И мир изменился.

Окружающее пространство раскрасилось силовыми линиями. Ночь прекратила свое существование – я и до этого неплохо видел в темноте, но сейчас словно бы реально наступил день. В лесах зажглись мириады красных огоньков – как я понял, так отображались живые существа. По краям обзора начали с пугающей скоростью появляться иконки способностей.

“Поздравляем! Вы на время получили божественную силу. Ваш организм подстраивается под новые условия.

Все характеристики: +10.

Особенность “Знакомый”: +1.”

Испытать полный и беспросветный экстаз помешал только таймер, зажегшийся чуть ли не перед носом и принявшийся отсчитывать минуту данного мне могущества.

Мозг, скотина, что мне с этим делать?!

Я с отчаянием пересматривал иконки навыков. Секунды текли все быстрее и быстрее.

Наконец, когда от отпущенного срока осталась четверть, мне пришлось смириться. Не стану я спасителем этой страны, не отгоню холод и лед в дальние края, не будут пастись на местных зеленых лугах пушистые первоуровневые зайцы, греясь под ласковым солнцем.

Но и уйти просто так... фиг там.

Я мысленно нажал на симпатичную беленькую иконку умения.

Богиня рядом со мной вздрогнула и до отказа распахнула глаза.

А от подножия горы, на которой стоял замок, вдаль, стремительно расширяясь, понеслась призрачная волна.

Понеслась, стряхивая снег с камней. Расщепляя пронизывающим холодом могучие стволы вековых деревьев. Задувая красные искорки на своем пути.

– Нееееет!!! – грохотом горных лавин по замку пронесся яростный крик и мир в моих глазах принял привычный вид.

Я отшатнулся, поняв, что меня сейчас будут убивать, но больше ничего сделать не успел.

Удар. Сквозь меня проносится что-то страшное, могучее, пугающее... работает "блок" и я остаюсь невредимым, а позади что-то трещит и рассыпается на части.

Пытаюсь протянуть вперед руку, но тело пронизывает холод и мир темнеет.

Перед глазами несутся нескончаемые строчки системных оповещений.

Глава 4

Я появился на круге возрождения.

Поодадь игроки что-то таскали под присмотром Декса. Вот ведь неутомимый... хорошо, что богиня открыла из зала вид по другую сторону замка, а то досталось бы вам...

“Вы получили урон: 250000 от Ледяной богини. Вы умерли.”

Ах ты, стерва...

Я снова согласился на воскрешение.

“Вы получили урон: 90000 от Ледяной богини. Вы умерли.”

В следующий раз мне удалось поднять голову и завопить в небо:

– Задолбала уже, тупая тва...

“Вы получили урон: 150000 от Ледяной богини. Вы умерли.”

Я задумался, вися в темноте и рассматривая окошко с предложением возродиться у себя в кабинете. Сейчас неплохо было бы разобраться в спокойной обстановке с тем, что же со мной произошло, а не пытаться скрыться от гнева психованной бабы. В конце концов, если что, попрошу кого-нибудь из соседей себя прикончить – и появлюсь опять там, на Севере.

Точно.

Кабинет был, как обычно, уютным, тихим и безопасным. Я с наслаждением развалился на диване – хорошо, черт возьми. Все-таки, соскучился я в рейде по такому вот удобству.

“Внимание! Вы исключены из клана “Возрожденный Легион”. Ваша привязка к клановому камню возрождения аннулирована.”

Охренеть. То есть, в уютную долину рядом с бирюзовым замком мне теперь дорога заказана? Из клана-то почему выкинули?

Я вывел отображение игрового лога на стену и принялся читать.

“Вы применили заклинание “Снежная пелена”.

“Вы убили: Полярная белка.”

“Вы убили: Снежный филин.”

“Вы убили: Полярная белка.”

“Вы убили: Полярная белка.”

“Вы убили: Северный дендроид.”

“Вы убили: Полярная белка.”

Так, блин.

– Отключить все сообщения об убийствах. Оставить только обобщенные данные.

“Вы применили заклинание “Снежная пелена”.

Убито монстров: 27495.

Убито игроков: 7.

Навык “Убийца”: +7.”

*“Вы убили 100 монстров одним ударом.
Получена особенность “Титан”. Текущее значение: 1.”*
*“Вы убили 1000 монстров одним ударом.
Особенность “Титан”: +1.”*
*“Вы убили 10000 монстров одним ударом.
Особенность “Титан”: +1.”*
“Вы получили уровень (50).”
“Внимание, достигнут порог получения уровней за день.”
*“Вы убили противника на 100 уровней выше себя (23).
Особенность “Убийца титанов”: +1.”*
“Внимание, достигнуто максимальное значение особенности “Убийца титанов”. ”
*“Вы убили огромное количество существ за ничтожный срок. Вы получили особенность
“Зло Забытых земель”. ”*
“Вы можете использовать заклинание “Прохлада”. ”
*“Ледяная богиня вас ненавидит.
Особенность “Знакомый”: +1.”*
*“Огненный бог смотрит на вас с благосклонностью.
Особенность “Знакомый”: +1.”*
“Вы пережили удар бога. Вами получена особенность “Равный”. ”
“Вы получили урон: 500000. Вы умерли.”
*“Вы прокляты богом.
Особенность “Знакомый”: +1.”*
“Вы теряете возможность сопротивляться холоду.”
*“Вы получаете уязвимость к стихии холода. Текущий модификатор получаемого урона:
+100 %.”*
*“Вы не можете пользоваться заклинаниями, связанными с холодом. Заклинание “Про-
хлада” заблокировано.”*
*“Все члены клана, в котором вы состоите, каждую минуту теряют 1 % к сопротивле-
нию магии холода.”*
*“Любой игрок, убивший вас, получает постоянный бонус +10 % к сопротивлению магии
холода.”*
***“Внимание! Божественное сообщение! Любой игрок, убивший игрока Смертная
Тень, получает +10 % к сопротивлению магии холода. Задание повторяемое, бесконечное.
На время задания невозможно получить прибавку к навыку “Убийца” за счет игрока
Смертная Тень.”***
“Вы получили урон: 250000 от Ледяной богини. Вы умерли.”
“Вы получили урон: 90000 от Ледяной богини. Вы умерли.”
“Вы получили урон: 150000 от Ледяной богини. Вы умерли.”

Я сидел на диване и тупо крутил взад-вперед строчки лога. В голове пока что не укладывалось, что именно произошло и чем мне все это грозит.

– Надо выпить...

Отвлечшись от лога, заглянул на аукцион и заказал себе бутылку коньяка. Вынести его из комнаты нельзя, действие алкоголя за этими стенами тоже развеется, но вот в кабинете я могу как следует напиться.

Рассматривая маслянисто выглядевшую янтарную жидкость, я снова уставился на экран.

Если отбросить эмоции по поводу этой драной кошелки, жалкой неписи, посмеившей... мда. Так вот, если отбросить все это, то что остается в итоге?

На Север мне путь заказан. Мало того, что там богиня будет убивать меня сразу же после появления, так еще ведь сработает уязвимость к холоду. Будудохнуть,дохнуть и еще раздохнуть уже сам по себе.

Впрочем, Север может идти лесом. Там вообще холодно и неприятно. “Забытые земли” велики, найду еще интересные места. А вот то, что эта ощипанная курица... богиня влепила мне проклятие, связанное с кланом – это гораздо обиднее и неприятнее. Не зря же меня тотчас же из гильдии выкинули. Дружба-дружкой, но когда из-за тебя у всех летят вниз сопротивления к самой актуальной сейчас стихии – вопрос даже не стоит.

На Декса – или кто там меня исключил, – я не сердился. Логичное действие же.

– Но обидное...

Следующая строчка в логе вообще означала, что меня будут мочить все подряд, кто захочет прокачать сопротивление холоду.

Черт. Конечно, всякую мелочь я прибью, но ведь в игре сидит не одна мелочь. Любой высокоуровневый игрок, получив возможность повысить себе защиту, воспользуется ей. Ну, может быть, и не любой, но все равно.

В этот момент у меня возникла шикарная мысль и я, отставив коньяк, глупо хихикнул.

– Разберусь с характеристиками и провернем...

Итак, вернемся к началу. Мне прилетела особенность “титан”, да еще и третьего уровня. Что это?

“Особенность “Титан” (3). Каждый раз, убивая монстра ниже вас по уровню, вы имеете (3)% шанс на то, что все монстры в радиусе (ваш уровень/50) метров, которые меньше вас по уровню, умрут.”

Веселая штука. И, пожалуй, на пятисотом уровне это будет даже полезно. А на тысячном – так вообще. Но прямо сейчас – не знаю... на сто пятидесятом уровне радиус действия этой особенности будет всего около трех метров. Годится только для рукопашной в толпе, по большому счету.

Так, не отвлекаемся...

“Особенность “Знакомый”. Боги знают о вашем существовании. Вы уверены, что вы этого хотели?”

– Ничего я не хотел, блин. Только корону.

С болью в сердце я перечитал строчку, сообщающую, что “убийца титанов” достиг максимального значения. Вот умом понимаю, что даже прок в три процента для такой штуки – это восхитительно. Но как было бы здорово, если бы он на этом не остановился.

Так. А что это такое?

“Особенность “Зло Забытых земель”. Вы – кровавый ужас во плоти. Вас боятся все монстры ниже вас на 10 и больше уровней. Вы не вызываете агрессии у монстров вашего уровня +/- 10. Вы являетесь приоритетной целью для монстров сильнее вас на 10 и больше уровней.”

Даже не знаю, хорошо это или плохо. Пусть будет.

На строчку, отображавшую заблокированное заклинание, я посмотрел с неприязнью. Лучше бы вовсе не показывали. Появившаяся строчка с уязвимостью вызвала еще один приступ легкого баттхерта. Всегда подозревал, что боги – те еще сволочи.

Особенность “Равный” также не произвела на меня впечатления.

“Особенность “Равный”. Вы знаете, как противостоять богам. 5 % к шансу игнорирования при воздействии божественной сущности.”

Спрашивается, когда еще на меня ополчатся боги? Да и если ополчатся – боюсь, не поможет...

Осталось только одно. Я выделил новую характеристику.

“Характеристика “Харизма”.

Вы умеете убеждать. За вами могут пойти люди.

Влияет на возможность торговаться при покупке товаров у НПС.

Влияет на возможность торговаться при заключении договоров с НПС.

Влияет на возможность основать культ, стать жрецом одного из богов, стать проповедником”.

Опять же – одни сомнения. То, что можно будет с успехом торговаться – это, конечно, хорошо. Заключать договоры – тоже. Но жрецом или проповедником я становиться не собираюсь. Так стоит ли с ней возиться? Пожалуй, нет.

Ладно, пора раскидать накопившиеся очки характеристик и заняться делом.

Некоторое время я задумчиво смотрел на свои параметры. Ловкости у меня уже порядочно. Особенно ночью. Но, наверное, чуть-чуть все же повысим. Пригодится.

Удача и интеллект идут лесом, как и харизма. Зато сила... сила теперь – основной и единственный модификатор моего урона. А прокачиваться мне в ближайшем будущем точно придется – я же нежданно-негаданно снова оказался в топе. И могу попробовать успеть в заветную сотню счастливицов. Черт его знает, правда, каким образом. С другой стороны, почему “черт его знает”? Нужно поднимать себе урон, а потом идти мочить козлов. Все просто.

В силу отправилось сразу сто двадцать очков.

– Вот, совсем другое дело.

Что еще? Я с сомнением уставился на строчку с восприятием. По ночам я и так, вроде бы, неплохо вижу. Прокачивать, конечно, нужно, но без фанатизма. Гораздо важнее выживаемость – без доспехов-то.

Пару минут я любовался своими возросшими навыками, а затем спохватился и бросился к хранилищу. С душевным трепетом взял в руки браслет, защелкнул на запястье...

Смертная Тень. Звездный вампир. 162 уровень:

Урон: 500-500 (+55/сек (3)).

Здоровье: 2500.

Мана: 420

Броня: 0.

Сопротивление магии огня: 14 %.

Сопротивление магии воздуха: 3 %.

Сопротивление физическому урону: 2 %.

Сопротивление магии холода: 0 % (заблокировано). Уязвимость к холоду: x2.

Сопротивление магии земли: 3 %.

Характеристики:

Сила: 250.

Восприятие: 171.

Ловкость: 150 (312).

Выносливость: 200 (250).
Интеллект: 42.
Удача: 40.
Харизма: 11.

Особенности:

Невидимый.
Первооткрыватель: 6.
Блок.
Домовладелец: 1.
Основатель: 1.
Убийца титанов: 3.
Легионер: 967.
Ночное зрение.
Акробат.
Картограф.
Звездочет.
Вампир.
Беззащитный.
Кровопийца.
Звездный.
Друг монарха: 1.
Знакомый: 5.
Титан: 3.
Зло Забытых земель.
Равный.

Умения:

Кровавая аура.
Стальные когти.
Татуировки: 1.
Кровавый адепт: 0.
Полиглот: 2.
Гибель богов: 1/100.

Магия:

Звездная: Звездопад: 3, Звездный свет.
Внеклассовая: Призрак летучей мыши.
Кровавая:
Смерти:
Холода (заблокировано): Прохлада (заблокировано).

Навыки:

Друг народа: 27.
Ныряльщик: 19.
Каратель: 201.
Убийца: 45.
Акробатика: 5.

– Да и хрен с тобой, золотая рыбка, – счастливым голосом произнес я, адресуя слова Ледяной богине. – Все твои проклятия идут на три буквы. Или на четыре, по желанию.

Со смаком защелкнув витиеватую застежку, я нацепил на себя пояс.

Тот выскользнул из креплений и шлепнулся на пол.

– Не понял?!

Кожаная лента была поднята и снова обернута вокруг моей талии.

Спустя секунду пояс опять разошелся и упал мне под ноги. А у меня в голове возникла страшная, ужасная догадка.

– Кретин...

Черт его знает, почему я посчитал, что пояс не относится к экипировке.

Он, конечно же, к ней еще как относился – и ввиду этого совсем не собирался надеваться на вампира с особенностью “беззащитный”.

Я злобно пнул угол дивана и, отбив ногу, почувствовал-таки себя в состоянии думать о чем-то дальше.

Хрен с ним, с поясом. Обменяю или продам.

Сейчас же самое первое, что нужно сделать – это привязку браслета к своему персонажу. Одно дело потерять на начальных уровнях копеечное снаряжение, совсем другое – лишиться масштабирующейся легендарки.

Я залез на аукцион, перешел в раздел системных услуг... а потом снял браслет и положил его перед собой на стол. Смерил печальным взглядом.

Наверное, пятьдесят тысяч за привязку вещи такого уровня – это нормально. Но где их взять?

Вспомнив про валявшиеся в инвентаре предметы, я достал их оттуда. Кусок серебристой древесины, коллекционная фигурка, завалявшиеся фрукты, самоучитель...

Все это осталось валяться на столе, а мне пришлось отложить мысли о привязке в дальний ящик и написать Старому Дракону. Надеюсь, он где-то здесь, в долине.

“Привет! Есть офигенная тема, нужно поговорить!”

Потом, на всякий случай, я продублировал сообщение Писцу. И принялся ждать. Все равно пока что не знаю, чем заняться. Почитаю учебник...

К счастью, Дракон ответил быстро:

“Привет. Рассказывай!”

“Надо поговорить вживую. Есть предложение, от которого вы не сможете отказаться. Я в долине.”

“Жди, скоро портанусь.”

Ждать действительно пришлось совсем немного – я успел прочитать и перевести всего один рассказ из самоучителя, когда система предупредила меня о том, что на пороге гости.

– Привет, проходите, – я пригласил в дом самого Дракона и незнакомого мне игрока с ником ДеЖаВю.

– Итак. Вы, наверное, видели системное сообщение про меня?

Собеседники кивнули, продолжая молчать.

– Для меня это весьма неприятно, но это же игра. И такое проклятие дает возможность кому-нибудь очень хорошо поднять резисты против холода. Например, до двух тысяч процентов. Или трех. А потом пойти и навалить Снежной Леди.

Старый Дракон удовлетворенно кивнул, по-видимому, получив подтверждение своим мыслям.

– Вполне логичная схема. Единственное – мне кажется, что лавочку быстро прикроют. Поэтому я сразу взял с собой нашего ледяного мага – ему это нужно больше всех. Начнем?

– Стоп, – поднял я ладони. – Все это, конечно, здорово, но, помнится, у нас уже было джентльменское соглашение по поводу вещичек Великого Змея и так пока что ничего из этого не получилось.

– Так не выросла эта тварь еще, – пожал плечами Дракон. – Мы ее караулим, чтобы какой-нибудь идиот не прибил. Ей до нормального уровня еще недели две надо. Но ты прав, давай составим договор. Я от лица клана обязуюсь выдать тебе одну из вещей сета Великого Змея в счет прошлых договоренностей...

– Которую можно надеть на мой класс, – поправил я, вспоминая пояс.

– Хорошо. Что ты хочешь за прокачку нашего мага до рубежа в три тысячи?

– Еще одну вещь из сета и пятьдесят тысяч золотом, – невинно произнес я.

Собеседники разом скривились.

– Тень, а ключи от казны тебе не выдать?

– А вы не думали, что тут кое-кто, вообще-то, умирать будет? – обиделся я. – Это, между прочим, больно. С вашей же стороны – никакого напряжения, только дикий рост характеристик. После чего можно идти и убивать всех ледяных монстров одной левой.

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.