



АЛЕКСЕЙ
ТИХИЙ

ВОПЛОЩЕННЫЙ
В КАМНЕ

КНИГА 1

18+

Алексей Тихий

Воплощенный в Камне. Книга 1

«ЛитРес: Самиздат»

2018

Тихий А. В.

Воплощенный в Камне. Книга 1 / А. В. Тихий — «ЛитРес: Самиздат», 2018

Бывает, что человек рождается, опережая время, и своими изобретениями меняет мир... А бывает, что мир делает скачок вперед, и ты не успеваешь родиться в свое время. И живешь с невыносимым желанием сменить серость офисных будней на сладостный уху звон булата, рёв боевого горна и крепкое плечо соратника. И лично я решился. И пусть дорогу мне преграждает решетка и целая армия захватчиков... но уникальная раскачка, огромный боевой опыт и привычная тяга к победе - ключ и не к таким преградам. В мире Земель Меча и Магии многие узнают меня как Лорда гномов и Владыку Твердыни Бар-Шамунир, ну а для какого-то я стану Мясником из Бар-Шамунир.

Содержание

Глава первая	5
Глава вторая	15
Глава третья	21
Глава четвертая	33
Глава пятая	46
Конец ознакомительного фрагмента.	60

Глава первая

Злые вы, уйду я от вас

А будешь себя плохо вести, в следующей жизни опять родишься в мире без магии.

Несильный толчок вывел меня из сна и одновременно оповестил о том, что мой самолет наконец-то приземлился. Ничего не могу с собой поделаться, всегда тянет в дрему в любом транспортном средстве. Независимо ехать или лететь – мой сон не нарушает ни мощный гул вертолетного винта, ни неровная поступь коня. Проблем эта особенность мне не создавала, наоборот с возрастом стал находить в этом даже определенные плюсы. После дороги я всегда был свеж и готов с новыми силами окунуться в жизнь.

Приоткрыв шторку иллюминатора, стал наблюдать за пробегающим в плотных зимних сумерках освещением взлетно-посадочной полосы. Самолет еще только начинал торможение после посадки, а голос капитана воздушного судна сообщил, что наш рейс совершил успешную посадку в аэропорту и за бортом -34 градуса по Цельсию.

Уткнувшись в иллюминатор, все так же наблюдаю за мельканием фонарей и заснеженным полем вне границ полосы. Самолет начал вырубивать к зданию аэропорта, вечер окрасился новыми огнями через огромные витражные окна, за которыми как обычно суетились люди, призывно засветились рекламные вывески магазинов. Складывалось ощущение, что подобные места никогда не замирают даже на секунду, всегда кто-то прилетает, а кто-то улетает.

– Дома... наконец-то дома. – Одними губами прошептал я. Не был тут всего месяц, а уже успел соскучиться, что опять же привычно, так всегда происходит, когда возвращаешься с чужбины в то место, которое привык называть «Домом».

Контроль и получение багажа прошли как по накатанной, единственное пришлось подождать в кафетерии заказанного такси, с аэропортовыми хапугами я принципиально не езжу.

Дождавшись машины и погрузившись в такси, равнодушно смерил водителя взглядом и вновь уставился в окно. Таксист не вызвал у меня горячего желания излить свою душу или поделиться жизненными наблюдениями, собственно, как и я у него. Поэтому 40 километров пути от аэропорта до города превратились в очередной 30 минутный сон.

В этот раз из сна меня вывел голос водителя, который на русском матерном пояснял кому-то, что «наличие у дамы талантов к оральным ласкам не дает ей права перестраиваться из крайнего ряда». Улыбнувшись одними губами несколько неказистой, но такой родной речи, спросил:

– Чего она?

– Да, корова, купят права, а потом мучайся! И так город стоит, а с такими «ездунами» хоть все в асфальт закатай, толку не будет. И самое главное – ментам пофиг. Сам не безгрешен, но сколько терпеть можно.

Вежливо кивая на его монолог, я в очередной раз задумался о том: с кем бы мне скрасить сегодняшний вечер. Чем бы заняться? С Оксаной мы расстались еще за пару недель до поездки, а заводить новые амурные отношения или, точнее, прикладывать к этому силы, желания не было. Мельком глянул на часы, 19:20, еще 40 минут до начала, успею.

– Тебя как зовут? – задал я вопрос таксисту.

– Николай.

– Тезкой будешь. Коля, адрес назначения меняется, деньги те же, но ехать ближе. Спортивный комплекс на острове знаешь? Вот туда к парадному и едем.

В пути мы успели обсудить с новым знакомцем ситуацию на дорогах и добрались до места. Рассчитался и выгрузил рюкзак из машины.

Холодно, за время поездки я малость отвык от нашего климата. Тем не менее царившая на улице стужа не помешала мне постоять минутку и выкурить сигарету, ведь следующую можно будет позволить себе минимум через пару часов. Насладившись процессом, отправил бычок в урну, а сам быстрым шагом вошел в спортивный комплекс.

Помещение клуба встретило меня веселым гомоном ребят. Народ хоть и разбрелся по раздевалкам – мальчики налево, девочки направо – но шум при этом все равно стоял сильный. Молодежь, чего с них взять, сам таким был.

Надо же все обсудить, со всеми поздороваться. Собственно, я и сейчас не был стариком, чтобы так кряхтеть, но все же, смотря с высоты своих 42 лет на молодых людей, не смог удержаться от стариковских замашек. Ведь самый старший из ныне тренирующихся в нашем клубе с гордым названием «Клинок» годился мне в сыновья. Да и что такое 28 лет?

С одной стороны, взрослый человек, даже документы и кое-какой жизненный опыт за плечами имеются, но не то.

Ну а чего я хотел? Время идет вперед, мы стареем, они растут. Все закономерно, такова жизнь.

Все «старички», кроме меня, Сереги и Романа, уже давно позабыли сюда дорогу. Да чего там греха таить, я и сам, если быть до конца честным, последние пару лет что-то больше увлекся путешествиями. Кроме обычных и уже давно привычных командировок, решил «мир посмотреть да себя показать», ну и, естественно, не упускал случая научиться чему-то новому. Вот и сейчас я вернулся в родной город с Филиппинских островов.

План на вечер был прост. Пустая квартира не очень-то меня манила, поэтому я и принял решение заглянуть в клуб, захватить Ромку в заложники, выкрасть его из семейного гнезда и устроить незапланированный сабантуй. Рассказать, как почти две недели мотался по местным достопримечательностям, а вечерами пропадал в тренировочных залах мастеров Кали – древней Филиппинской системы боя.

Лично мне этот стиль был достаточно интересен, так как он сохранил богатый арсенал приемов работы с холодным оружием. Так сказать, совмещал полезное с приятным. Последнее время я все чаще стал совершать такие «набеги» в дальние страны для изучения «старинных» систем боя. «Новодел» не плох, но он «шаблонен» и не сохранил тех изюминок и своеобразия, что содержатся в старых традициях.

Все дело в том, что даже забытое знание или методика оставляет после себя след, пусть и еле заметный, пусть даже намек о каком-то приеме, но он есть и, если иметь немного опыта в нахождении подобных моментов, можно сделать не только ряд интересных теоретических открытий, но и почерпнуть чисто практический опыт, освоив что-то новое лично для себя.

Многие из древних боевых искусств с течением времени переродились в спорт, потеряв в эффективности. И тем не менее в их традициях остались маленькие ключики, позволяющие открыть некоторые секреты старых мастеров. Хорошим примером подобного открытия может служить укол или точнее атака снизу (*passata sotto*) – этот прием успешно применяли еще римляне, в то время, как Европа освоила его значительно позже. Могли бы и подсмотреть, все же источники о тех временах хранились на их территории. Но это детали, мне же римская школа на базе техники легионеров и гладиаторов помогла выработать систему работы с щитом и методику вскрытия защиты человека, прикрытого им.

Причем, те приемы, которые мне удалось освоить, можно считать уникальными в своем роде и тому есть несколько причин. Во-первых, в их основе лежит совсем не современная спортивная база, но умения, обкатанные на тысячах людей в течении сотен лет. Ну и во-вторых, все эти навыки я подгонял под свое любимое оружие – двуручный меч, который исторически редко встречался с ростовыми щитами, а значит, не было выработано специфической техники боя против него.

В результате можно сказать, что, скорее всего, я являюсь носителем пусть и странного, но уникального навыка. За последние годы в моей «копилке» появилось много подобных «драгоценностей». Почти для всех, кроме таких же ценителей, эти навыки не интересны, но тут, как любит говорить мой товарищ, на вкус и цвет, все фломастеры разные. Так что всю прелесть подобных открытий я мог разделить лишь с небольшим кругом таких же «повернутых» на истории оружия и историческом фехтовании, как и я сам.

Мысли спокойно текли в голове, а глаза с чувством ностальгии бродили по пока еще пустому залу. Все-таки не зря мы пару лет назад скинулись со «старичками», обновив интерьер и амуницию. Время и молодежь не склонны к пощаде – вот и паркетный пол уже потерял былой лоск, страдая от постоянных прыжков и ударов. Брали мы действительно качественную вещь, не просто дерево, а прочный углепластик сделанный «под старину», но и он не смог выдержать нагрузок. Зато экипировка была почти в целости. Рядами висели фехтовальные маски, в стойках было аккуратно закреплено оружие: шпаги, сабли, полторные мечи, двуручные мечи, десяток луков, пять арбалетов и даже пара алебард и полэкссов. Много мы успели накопить подобной красоты в свое время, да и Роман не прекращал постоянно обновлять коллекцию.

Красиво. Я на секунду вспомнил, как вот этими самыми руками ремонтировал многие из наших клинков. Где-то было достаточно просто перетянуть кожаный шнурок на рукояти, ну а кое-какие экземпляры потребовали более принципиального и качественного ремонта вплоть до замены лезвия клинка.

Да, это было недавно. Всего-то пару лет назад, а для меня как будто прошли десятки лет, уж больно активный образ жизни я вел последнее время, пытаясь охватить побольше – пока есть время. Грусть подкатила как-то незаметно. Стоп! Одернул я сам себя, ты не для этого сюда пришел. Где же Ромка? Помещение тренерской было закрыто, да и самого маэстро не было видно на горизонте, уж его-то густой бас тяжело не услышать в замкнутом пространстве, тем более что молчать дольше пары минут для него совсем нетипично. Вот такой он странный человек, обычно люди его комплекции медлительны как на язык, так и на тело. Мой же друг, несмотря на совсем нескромные габариты, всегда был полон идей, мыслей и движения. Как там у классика: «гвозди делать из этих людей – не было бы крепче на свете гвоздей».

Пока я топтался в ботинках на пороге зала, ученики, уже переодетые в форму, начали покидать раздевалки. Защитные форменные черные куртки, сделанные из шести слоев прошитой ткани с двойным воротником с хитрой горловиной для того, чтобы случайно нырнувшее под маску лезвие клинка, не повредило горла, а угодило в своеобразный карман на воротке. Шоссы (это такие штаны) того же черного цвета, выполненные из такой же стеганной ткани, и легкие кеды в тон к общему стилю. Завершал же форму комплект пластиковых щитков, чем-то напоминающий «черепаху» мотоциклистов, только усиление было сделано не на спину, а на грудь и внешнюю сторону рук и ног. Ну и эмблемы нашего клуба – черный полторный меч на белом щите клинком вниз. Первая на левой стороне груди напротив сердца и вторая на правой руке.

Хороши, в наше время такого не было. За них отдельное спасибо Ромке – трясет спонсоров, наострился. Да и кому кроме него этим заниматься, даже на две его зарплаты: учителя истории и тренера по НЕМА (Historical European Martial Arts) тянуть секцию и семью очень проблематично, вот и крутится.

Вышедшие ребята стали с интересом коситься на меня, из новеньких наверное, те, кто занимается хотя бы чуть больше пары месяцев уже успели со мной познакомиться. А вот следующая компания, со смехом вышедшая из раздевалки, завидев меня дружно прекратила толчки и подколки. Я не зверь, да и в них не было страха, просто уважение к старшим и не только к нам, как к преподавателям, а ко всем, это одно из наших правил... вот такие мы, блин, рыцари конца двадцать первого века.

– Николай Владимирович, доброго дня! – поздоровался мой тезка, года четыре уже вроде занимается, неплохой парень. – Роман Геннадьевич уехал, сказал, что сегодня тренировку будет Димка вести.

– А куда поехал-то? – сказал я, пожав парням руки.

– Не знаю, но он Димке звонил, а тот уже нам сказал.

Понятно, Ромка снова по своим делам убежал, накрылся вечер, ну а чего я ожидал-то? Двадцать первый век на дворе, в лифте кнопки, у людей коммуникаторы, берешь, звонишь и договариваешься о встрече – все так делают, и, говорят, помогает. Ладно, чего уж там, приехал так хоть пусть будет не зря, погоняю молодежь, да и сам разомнусь.

– Хорошо. Димка где? Ключи от тренерской, у него?

– Вроде, да. Сейчас позову. – И парень устремился к раздевалкам, но остановился на половине дороги, так как Дмитрий и сам вышел оттуда, одетый по форме.

Давно я его не видел, парень сильно изменился, раздался в плечах, правда, и в талии поправился, превратившись из молодого подтянутого юноши в молодого мужчину. Дмитрий был еще из нашего второго с Ромой и Сергеем набора, почти с десяти лет занимался у нас, многие его достижения и неудачи являются нашими заслугами и ошибками.

Неделю назад Роман писал мне в сети, что с ним в Москве, куда парень уехал после окончания ВУЗа, произошла какая-то нехорошая история, «мол, кинул их подрядчик на деньги, а рабочие уже с него спрашивать стали». Ну это дело десятое, кто там и кого, но пришлось парню срочно возвращаться на Родину, «один в поле не воин». Я-то парня знаю с малых лет, подлости в нем не было, «гнильца» она или есть в человеке, или нет, тут третьего не дано. Да и какое мне дело, что там случилось? Димка наш ученик, а значит «Свой», на остальное лично мне плевать с высокой колокольни.

Мы втроем обсудили эту историю и предложили парню пойти тренером в «Клинок». Деньги не великие, но это выход, да и у Романа появится больше времени на административную работу, которой год от года становилось все больше.

– Ну, здравствуй, Залетный! – уже хлопая Димку по спине, говорю я. – Как жизнь столичная?

– Как-то не очень, Николай Владимирович, не так я хотел, чтоб все было, но сами знаете, «мы предполагаем, а Бог располагает». – При этих словах, что-то в глазах парня мелькнуло нехорошее, недоброе совсем. Что, успела жизнь покусать, Дмитрий Евгеньевич? Ничего, бывает. Жизнь – она штука такая, тут ты верно подметил «предполагаем». – Ладно, все после. Дим, с тебя разминка, а я переодеться. Ключ? – в мою руку переключевала связка ключей, и я бодрым шагом отправился облачаться.

Пока я менял пальто и свитер с джинсами на белую, тренерскую форму, цеплял щитки с эмблемами, молодежь уже всю наворачивала круги по залу, чередуя бег с различными упражнениями. Бег, на счет «Раз» прыжок высоко вверх, на счет «Два» присед, «Три» и прыжок с поворотом вокруг своей оси, «Четыре» и все проваливаются в глубокий выпад вперед с воображаемым мечом в руке. Причем, самое веселое, что цифры можно и нужно было называть в произвольном порядке. Такое упражнение здорово сбивало дыхание и приучало тело мгновенно выполнять нужную комбинацию без лишних размышлений.

Пока ребята выполняли свою разминку, я тоже время зря не терял, потихоньку разогревался. Годы уже не те, чтобы скакать молодым козликом, это только в сказке так бывает, а по факту возраст всегда берет свое. Себе я выписал курс менее интенсивной разминки, налегая в основном на связки, заставляя их разогреться и приобрести пластичность.

Гонять молодняк я сегодня оставил Димке. Сам же занялся в основном отработкой базовых ударов, лишь изредка проходя по залу и поправляя брак. В целом воспитанники не осрамили Романа, все было в рамках допустимой погрешности, как говорится «если есть, что править, значит, есть куда расти».

Единственное, пришлось обломать Александра Сербина, молодую звезду нашего клуба. Еще бы – всего пять лет тренировок и уже чемпион края в юниорах, а полгода назад, когда ему исполнилось восемнадцать, он умудрился взять второе место среди взрослых по региону, а это, я вам скажу, не каждому дано. Прыткий, текучий, техничный от природы парень тогда буквально ужом вился, но вырвал победу у более опытного противника.

Радость наполняет сердце, когда видишь, что растет достойная смена. Вот только звездную болезнь таким «баловням судьбы» надо обламывать сразу, ничем хорошим для них такое поведение не заканчивается. Видно же, когда человек все делает вполсилы с этакой вальяжностью и ленцией. Пришлось мне надевать маску. В скорости я ему явно уступлю, ну так возраст, простите. Зато технику я знаю, что называется, «как отче наш».

Федершверт (тренировочный полуторный клинок, масса меча вместе с рукоятью от 1,4 до 1,6 кг) в руки, маска на лицо, приветствие, в стойку! Парень ушел в «Хвостатую» (здесь и далее терминология немецкой школы фехтования), когда ноги широко расставлены, а клинок наподобие хвоста находится на земле. Из этой позиции удобно наносить мощные, длинные удары, а сама стойка дополнительно прячет лезвие от противника, вводя в заблуждение о возможной дистанции удара. Я же в этот раз решил работать от классики. «Глупец», он же «Дурак», ну или «Учитель». Меч вниз и в сторону, открытость данной позиции дает обманчивое представление о доступности противника.

Парень выжидает, пока я подойду, при этом сам пытается незаметно подкрасться ко мне на дистанцию удара. Ну что ж, подыграем, давай, крадись. Легкий поворот стопы и еле заметное движение плеч Александра тут же сообщили мне, что рубить он будет сверху по диагонали, пытаясь нанести удар в голову.

Делаю короткий подшаг, входя в его дистанцию, зато выигрывая инициативу, ведь это я решил, что атаковать будет он. Тут же меч парня подобно длинному хвосту выносится из-за спины и через правое плечо по диагонали мчится мне навстречу, а ноги выталкивают его тело вперед почти на два метра. Прекрасно чувствует дистанцию, паршивец, отличные данные.

Но нет, мой «юный падаван», я тебя научу, как правильно «ежиков подстригать». Подшаг вперед, тут же становится двумя полноценными шагами назад и в бок, лезвие стального клинка проносится в двадцати сантиметрах от меня, и, когда удар еще не прошел мимо, я вновь маятником ухожу вперед. Клинок бьет по его мечу, заставляя еще глубже провалиться в удар, сильно отводя его лезвие в сторону. Дальше проще. Рубящий в корпус, вращение клинка и лёгкое касание не заточенным острием в затылок его маски, защита, разрыв дистанции, расход. 1:0 в мою пользу.

Стойка. И вновь парень хочет показать свою прыть, из «Гневной» – почти положив меч на плечо, идет на дистанцию атаки. Давай, еще шажок, и я покажу тебе, почему нельзя так буром переть на старых опытных дяденек.

Мы выходим на удар почти одновременно, вот только скорость и молодость ученика позволяют ему сделать это на полтакта быстрее, из-за чего у него почти получилось меня достать. А ведь так бывает часто, что «почти получилось».

Подняв меч над головой в обратном хвате, ловлю его клинок гардой в верхней точке. «Всегда работай сильное против слабого». Гардой слегка отжимаю его клинок чуть в сторону и, скользя по нему вперед, наношу мощный колющий в грудь сверху, отчего лезвие меча в моей руке изгибается дугой, гася энергию смертельного укола. Вот они, бонусы тренировочного оружия – гибкая сталь позволяет отрабатывать многое из того, что в другой ситуации привело бы к тяжелым травмам или даже смерти поединщиков. Разрыв дистанции, защита. 2:0 в мою пользу.

В этот раз Александр решил действовать более аккуратно и попробовать «играть от обороны». Плуг – рукоять клинка внизу, острие нацелено в мое горло. Хорошо, моя очередь. Хвостатая, оберхау (верхний удар) по диагонали, показать удар в правое плечо, перевод клинка

в левое – эрзац (подлый удар), поскольку делается не с ведущей ноги. Отбивает и контратакует – быстрый парень и техничный. Попытка повторить мой удар в клинок, ему удается, но вместо жесткого блока его встречает скользящее парирование, а дальше я вообще проваливаю свой клинок, вращение и мой рубящий сверху обратным лезвием. Снова молодость и скорость показывают отличный результат, он парирует и пытается выйти на соединение, из-за чего я вынужден сместиться, уходя «треугольным шагом» в сторону.

На этом ему бы стоило остановиться, но, почувствовав успех, парень быстро делает пол-оборота и продолжает преследование. Два очень быстрых рубящих удара от локтя заставляют меня вновь уйти в защиту и сместиться.

И вновь я люблюсь, с какой грацией парень умудряется наращивать скорость, молодец. Но вот тактическая составляющая его напора меня совсем не обрадовала. Зачем? Ведь должен уже понимать, что так меня не достать, и все равно лупит, причем, даже не в меня, а в мой меч. Ошибка юности, фехтуем и поражаем мы не клинок противника, а его самого и даже то, что он использует правильную технику атаки – нанося удары на разных уровнях и с разных сторон – не приносит ему пользы. Такое бы сработало на менее опытном противнике, но я-то читаю его, как открытую книгу, а уж напором и базовыми ударами, пусть даже и на высокой скорости, меня не удивить.

На пятом ударе его напор слегка ослабевает, предоставляя мне шанс на контратаку, что я и делаю. Шаг вперед, прижимая своей гардой оба клинка к его телу, толчок, заставляет его потерять равновесие. А вот сейчас вертикальный удар сверху, он снова успевает поднять клинок для защиты, но один из так называемых “мастерских ударов” несколько хитрее.

Буквально перед самым столкновением лезвий, я разворачиваю свой меч и бью ложным/коротким лезвием, при этом высоко выношу руки вверх и чуть вперед. Тем самым легко обхожу выставленную защиту и аккуратно завершаю поединок легким щелчком по его темени. Разрыв дистанции, защита, расход. 3:0 в мою пользу.

В позицию. Парень пытается вновь сходу поразить меня. Его «Гневный» сверху начинает набирать скорость, я же атакую *indes* (вовремя/навстречу), используя более короткий размах бью снизу, в последний момент перенося тело в нижнюю позицию, одновременно смещаясь к его правому боку, и бью клинком вверх, поражая его кисть. Щелчок удара стали о пластик еще гуляет по залу, а мой меч уже над головой в защитной позиции и, если ему покажется мало, мне ничего не стоит выйти на укол. 4:0. Расходимся.

Александр еще пытается держать себя в руках, но я-то вижу, что ситуация его накаляет. Значит, надо добавить. Мой оппонент решил попробовать себя разогреть и активно меняет стойки, надеясь сбить с толку. Есть решение и для такой ситуации. Контролируя дистанцию, заставляю парня несколько раз совершить маятник вперед-назад, пока он не совершает “ошибку ногами” – очередной шаг назад он делает с передней ноги, тем самым загоняя себя в тупик, ведь чтобы вновь получить свободу перемещения ему придется переступить задней, а это потеря времени и скорости. Удар, и ноги выносят меня вперед, до последнего момента мой клинок идет рукоятью вперед, тем самым маскируя направления атаки, и лишь в последний миг выстреливает в незащищенный локоть Александра. А я не останавливаясь, смещаюсь вперед и вбок, вращение клинка в кистях и контролируемый удар коротким лезвием в маску туда, где должен находится висок. Защита, уход. Вот так-то, Саня, нельзя замирать на месте. 5:0

Александр начинает психовать. Психуй, тебе полезно осознать собственную беспомощность.

7:0 – и с парня густо течет пот, заставляя нервничать и совершать ошибку за ошибкой.

10:0 – у него начинают опускаться руки.

– Бодрее, Саня, бодрее или я начну работать жестче. – Так и надо, пусть опустится в яму.

12:0 – Александр делает совершенно непонятное движение клинком и застывает на секунду, потом встряхивается и движется дальше. Это что такое? Я уже пару раз ловил его

на таких странных финтах. Сначала думал, он ошибается, но это уже становится закономерностью. Разрываю дистанцию, снимаю маску.

– Саня, это че за абракадабра, ты где такое видел?

Парень тоже срывает маску, подставляя под свежий воздух разгоряченное и вспотевшее лицо.

– Да так, просто показалось, что будет лучше. – Как-то неуверенно начинает мямлить лучший ученик Ромы.

– Ты мне это брось, че за фигня, кто тебя такому научил? – стоило только задать правильный вопрос, как мое подсознание тут же предложило ответ.

Я знаю, откуда эти стойки и красивые финты. Сам не безгрешен, вот и понял «откуда ноги растут». Симуляторы битвы, ну или VMMORPG, откуда же еще он мог нахвататься подобных фокусов.

Принял красивую стойку для активации навыка и через доли секунды умная машина продолжила твоё движение, при этом ломая отработанные алгоритмы в теле. Да и свою «Звездную болезнь» он не иначе как там и поймал. Это тут он пусть лучший, но все-таки ученик, а там он звезда и лютей боец способный в одиночку противостоять более высокоуровневым игрокам-воинам и мобам. Подвижный за счет правильной базы да плюс успел освоить несколько хитрых приемов, да еще и не дурак, понимает, когда лучше применить ту или иную связку, вот тебе и результат. Кто ему станет соперником, не обученные мальчишки и девочки, которые используют меч как дубину? Нет.

– Так, Саня, ты мне не юли, в игрушки играем?

– Ну так, чуть-чуть. – Парень начинает понимать, что скрыть уже не получается, но и признать не хочет. Хотя, в принципе, ничего плохого он как раз и не сделал, меня больше последствия таких действий напрягают. Такие алгоритмы за «чуть-чуть» не поймаешь, по себе знаю, сам попадался, тут надо действительно долго играть.

– Ясно-понятно, смотри сам, но Роману Игоревичу я расскажу. Пусть он с тобой разбирается, и чтоб сегодня этих твоих комбо-связок больше не было, уяснил? – парень горько покивал, а я не стал дальше лезть ему в душу. Как бы странно это не прозвучало, но я уже понаделал педагогических ошибок в своей жизни. Повторять не хочется. Ромка его лучше знает и сможет мозги вправить, боюсь переусердствовать, да и не тянет меня больше воспитывать кого бы то ни было, так как я сам не идеал. Несмотря на все мои увлечения и успехи, свою жизнь построить я так и не сумел, а значит, не буду со своей «мудростью» лезть к другим.

В принципе, на счете 15:0 я собирался позволить парню достать меня и свести счет к 16:2, но что-то он меня огорчил, поэтому я не дал ему расслабиться и почувствовать силу. Даже поэкспериментировал, отработывая на нем те связки, которые мне удалось подсмотреть в последнем путешествии у филиппинских мастеров.

20:0 – таков стал итог педагогической порки в моем исполнении.

Дальше тренировка проходила в штатном порядке, ближе к концу парни и девчонки уже перешли к растяжке, а в зал ураганом влетел Роман.

– Привет Всем! – С порога прокричал этот текучий, как вода, шкаф. И уже увидев меня. – О! Ты же еще на своих Сейшелах должен быть?

– Филиппинах. И тоже рад тебя видеть. Вот, прилетел недавно, думал тебя здесь найти да посидеть вечерок, а ты на Димку все свалил и был таков. – Выдал я, уже обнимая старого друга.

– Да тут такое дело, с ГУФСИНом есть вариант спонсорские выбить, сегодня целый день макулатуру заполнял, вон даже троих парней и Аленку с тренировки выдернул, сейчас наберу железа и поедем «цирк» устраивать на юбилей их начальника.

Про Ромкины халтурки с корпоративами, фестивалями и различными праздниками я знал давно и, хоть душа у меня не лежит ко всем этим показушным артфехам, Романа не осуждаю. На эти деньги он жил и содержал клуб, так что против ничего не имею.

– Понятно. Посидеть, значит, не получится? – уже теряя надежду, говорю другу.

– Ну вот так. Брат, прости, сам понимаешь. Деньги на земле не валяются, да и через их структуру обещали сшить 20 комплектов на клуб, а это о-го-го какая экономия. – Роман прав, эта поездка сейчас нужнее, ладно, чего уж там. Не сегодня, так может в следующий раз.

Пообщавшись еще пару минут, в ходе которых успел пожаловаться на Саню, а Роман, грозно стрельнув глазами в подслушивающего нас парня, обещал принять меры. Дальше он сослался на нехватку времени и пошел сгружать скарб для выступления.

Я же продолжил ненавистную гимнастику, растягивая свои старые и уже не столь эластичные как в юности связки. А куда без этого? Ты должен быть способен в бою в любой момент уйти хоть в тот же *passata satto* (нижний укол). Вот и мучаю свое тело.

Зато после комплекса утихла боль порванных когда-то связках, да и тело стало слушаться лучше, хоть сальто крути. Хотя нет, наверно, все-таки не стоит. К концу разминки из тренерской, она же склад, вместе с парнями выбрался Роман, груженный, что называется, «под завязку».

Ага, смотрю он даже настоящее, боевое железо прихватил. По закону у нас его быть не должно и дело даже не в том, что так тяжело сделать лицензию, просто тут на территории зала мы его хранить не имеем права, как-никак детское учреждение, спортивный комплекс под патронажем министерства спорта. Поэтому и волокиту с оформлением затевать даже не стали. Зато когда надо, вот оно под рукой.

В основном мы его используем на турнирах для разогрева публики. Показываем чистоту техники, рубя капустные кочаны со скоростью пропеллера. Похоже сейчас у Романа что-то действительно серьезное наклеывается, если он клинки с собой взял, видать будет удивлять орденосное начальство.

Что, по логике, должно работать безотказно. Какой бы век не был на дворе, но у любого мужчины перехватывает дыхание от одного вида всей этой «холодной и огнестрельной красоты». А уж силовикам не понаслышке знакомым с огнестрелом башню должно начисто сорвать. Знает что делает – дьявол искуситель.

Закончив комплекс, переоделся и стал ждать Димку, чтоб скоротать этот вечер хотя бы в его компании, почему-то жутко не хотелось сегодня оставаться одному. Пока ждал, ребята в основном из новеньких успели окружить меня и засыпали разными вопросами. Ничего необычного в этом не было, так у нас заведено: «не знаешь сам, спроси у более опытного». Если и он не знает, то хотя бы подскажет в какую сторону «копать».

Привычно отвечал на стандартные вопросы, пока один из новичков не выбил меня из колеи.

– А вы и правда, тот самый Мечник?

– Ну, для начала, здесь и сейчас я Николай Владимирович, а так да, в сети и ряде проектов ты мог видеть меня именно под этим ником.

– Да я Ваш бой в Heavenly Warrior видел, где вы топ 5 «Битвы» уделали.

– Было такое... И если вы внимательно смотрели этот бой, то могли заметить, как я это сделал. Сравняться в экипировке с Ангелом за полгода игры я не смог бы при всем желании, соответственно мои статы были явно ниже, но технически, как боец, я его превосходил на несколько порядков. Если у вашего противника в руках меч, похожий на инструмент по обвалке туш, и машет он им со скоростью вентилятора – это еще не гарантирует ему победу и уж не в коей мере не помешает вам его убить. Суть же в том, что параметры: сила, ловкость, прокаченные умения и прочее – это очень важно, но та техника, которой вы здесь обучаетесь, позволяет значительно нивелировать всю эту разницу. Что есть фехтование по сути?

– Ну с немецкого *fechten* – «сражаться, бороться», ну и система умений работы с холодным оружием.

– Ты частично прав, Вадим. Но если смотреть со стороны современной науки, то фехтованием можно назвать рядом физических взаимодействий. То есть, используя физику и механику, мы с вами можем заставить меч оппонента как уйти с траектории удара – нанеся встречную атаку по мечу, смещая его с правильного вектора, так и вовсе остановить удар в самом начале – просто приняв противника на замахе или в первой фазе атаки, когда его движение еще не набрало силу. Не говорю, что это универсальная формула победы, доступная каждому, но те из вас, кто приложит достаточно упорства, смогут овладеть этой наукой.

Кто-то из новеньких начал шепотом спрашивать Вадима, что это я сейчас сказал.

– Для новичков объясню попроще, мы быстрее противника не потому, что быстрее бегаем или более ловкие, а потому, что знаем и умеем вести бой правильно. Если разложить по пунктам, то:

– Первое. Как правильно перевел Вадим, фехтование – от немецкого *fechten* «сражаться», «бороться». Мы сражаемся, преследуя четко определенную цель. И наша цель это убийство противника, а не «настучать» в его меч или заставить его побегать. Уже через полгода некоторые из вас, кто останутся, поймут разницу между мечом и дубиной. Дубиной машут, а мечом фехтуют – сражаются. Вы узнаете, что удар можно сократить, увеличив его скорость, его можно обмануть или вообще «спрятать» от противника, и он о нем узнает только «посмертно». Все дело в том, что та техника, которую мы с вами изучаем, зародилась в 13 веке, а тогда, как вы сами понимаете, со спортом было туго, зато убить могли за косой взгляд. В то время группа мастеров во главе с Гроссмейстером Лехтинуаэром посвятила себя искусству фехтования, развивая и двигая его вперед. Хм... что ж, проще, так проще. Представьте, что один человек написал учебник по убийству себе подобных, другие умельцы изучили его и сочли достойным, но вот минуло двадцать лет и уже другой мастер меча пишет «а вы знаете технику почтенного маэстро Дюрера? Так вот, чтобы убить его надо делать так» затем через следующие двадцать-тридцать лет, уже другой маэстро-мастер меча пишет новую книгу... Вот примерно таким образом и развивалось искусство владения холодным оружием. – Мне всегда тяжело давались столь длинные монологи, поэтому я сделал небольшую паузу, давая себе передышку и одновременно позволяя молодежи обдумать мое изречение.

– Перед тем как я продолжу дальше, у меня к вам есть простой вопрос. Кто мне скажет, что такое скорость?

– Скорость – ну это скорость... хм.. рефлекс?

– Нет. Рефлексы – это когда тебе в глаз направили фонарик, и зрачок сократился, или когда дотронулся до горячего чайника и рефлекторно отдернул руку – вот это рефлексы.

– Скорость – векторная физическая величина, характеризующая быстроту перемещения и направления движения материал...

– Да, Вадим, я тебя понял. А теперь закрой телефон, со статьей из вики ты можешь позже ознакомиться.

– Скорость – характеристика движения тела.

– Почти правильно, Саня, но снова нет. Есть такое умное слово – эргономика. Скорость в нашем с вами случае – это эргономика движения, то есть любое движение тратит определенное время. Мы же с вами учимся двигаться максимально правильно для выполнения конкретно взятого действия, из чего и вытекает наша скорость. Правильная база движений порождает скорость, так как мы “просто” не делаем лишних движений. Там, где нужно сделать шаг вперед на 10 сантиметров, мы не делаем один шаг вперед на 30 и второй назад на 20. Это не значит, что вы станете быстрее бегать или плавать, вы здесь не для того, но научить вас очень быстро и очень точно наносить удары клинком я обещаю. Другими словами, скорость с которой бегун бежит, пловец плавает или мечник сражается – это его техника, а не мифическая “ловкость”, к которой вы привыкли в виртуале. В играх при повышении этого показателя вы незначительно ускоряетесь. Примерно до рамок полупрофессионального спортсмена, большее

ускорение просто опасно, ведь ваш мозг не прошел специальную подготовку и не оптимизировал нужные нейронные сети. Скажу даже больше, не все профессиональные бойцы способны адекватно ориентироваться даже при двойном ускорении. Это издержки человеческого восприятия, если кому интересно могу дать медицинскую статью на эту тему. Так что “ловкость” отвечает за «выправление» вашей собственной «косорукости», так как крутить сальто – это техника, а не «скорость». Это если очень кратко и по существу. И да, кто помнит следующий мой бой в этом турнире?

– А, там где вы всухую проиграли Strongy? – вновь вмешался Вадим.

– Да, именно этот. Ваши мнения, почему я проиграл?

– Ну, он был почти на два десятка уровней старше, да и сет у него был крутой, ну и вообще хилы очень сильны в пвп, особенно те, что заточены именно под него. – А это уже включился в беседу наш знаток игр Александр.

– По сути, ты прав, но причина поражения не только в этом. Сам движок игры или, если угодно, той виртуальной реальности не давал мне возможности победить. Как бы правильно я не бил, сами цифры моего урона не могли пересилить его «отхил», а отрубить ему, например, руки, чтоб он не мог колдовать, мне не позволяла система, нет в ней такой возможности. Вот именно так я и проиграл, и именно поэтому вы не увидите меня в таких проектах как «Друмир» и «Новая Эра».

Подняв такую интересную для новичков тему, пришлось ответить еще на пару вопросов по игровому фехтованию, но в итоге молодежь отстала и, попрощавшись, разбежалась по делам. Я же остался дальше ждать Диму.

– Владимирович, а ты чего, меня ждешь? – окликнул меня голос Дмитрия.

– Ну, я же сегодня только вернулся, думал посидеть в компании, а Геннадьевич, сам видишь, по своим делам убежал, думал, тебя привлечь.

– Владимирович, ты меня извини, но я уже сегодня договорился с девушкой, ну вот прям «никак», честно. Если бы ты позвонил с утра, еще можно было бы переиграть...

– Бывает... ну коль «никак», то «никак». Ладно, закрывай тут все, а я до дому. – Пожав руки, мы разошлись.

Улица уже почти ночного города вновь встретила меня морозом и ветром, а салон подъехавшего такси приятным теплом. Снова дорога...

Стоило мне зайти в квартиру, как меня поприветствовал ее полуразумный обитатель.

– Доброй ночи, Николай, вас долго не было. На ваш интерком поступило семнадцать сообщений, желаете прослушать?

– Все потом, сейчас в душ. – С этими словами сумки отправились в угол прихожей, а я, на ходу снимая ботинки и раскидывая вещи, отправился мыться.

Глава вторая

Начало или брат зонт или не брат

Геодезист-полевик – это в первую очередь прагматичный, технически подкованный специалист, а уже потом грязная бородатая скотина.

Контрастный душ освежил тело и мысли. Что не говори, а за день устал – смена часовых поясов, перелет и связанные с ним испытания для организма так или иначе подточили мои силы, зато после пары зарядов холодной воды голова вновь заработала. Так что покидал душ я уже в приподнятом настроении, вытер голову и обмотав полотенце вокруг бедер, вылез из кабины. По дороге заглянул в запотевшее зеркало, откуда на меня посмотрел «мужчина в полном расцвете сил». Ежик непослушных соломенных волос, в которых уже явно проглядывала седина, двухдневная, не брутальная щетина того же светло-русого с сединой цвета, рельефный подбородок, нос картошкой, бычья шея и плечи XL размера. Улыбнулся.

–КрасОвец!

Чертыхнулся, запнувшись о самолично брошенные вещи, но все-таки добрался до кресла, куда и уселся обдумать планы на вечер. Мысли почему-то старательно обходили тему дальнейших действий, я даже прикрыл глаза, чтобы лучше сосредоточиться, но не помогло, в голове был все тот же вакуум.

Оглядел свою однокомнатную, но все-таки немаленькую “квартирку новой планировки”. На стенах тут и там висели образцы колюще-режущей любви одного разумного создания к другому, а вдоль правой стены стояли три стойки с доспехами, фактически кресты с надетыми на них комплектами брони.

Первый и, пожалуй, мой любимый – монгольский доспех XIII века. При небольшом весе и малом количестве деталей, этот ламеллярный доспех по своей сути давал неплохое соотношение между защитой и подвижностью. Второй – бригантный доспех, Европа XIV век. Этот был мной приобретен скорее как дань традиции. У всех есть, а я чем хуже? Нет, он неплох, просто особого смысла в нем я не вижу, так как есть более совершенные образцы, вот как мой третий. Пафосный максимилиановский доспех, вершина мысли мастеров Средневековья. Прочный и подвижный, способный остановить почти любой удар или даже пулю, выпущенную из ранних образцов огнестрельного оружия. Как противовес всему этому убранству, вдоль левой стены разместились капсула для погружения в виртуальную реальность и у потолка над ней голопроектор. Под ним почти во всю стену гравюра с изображением рыцарского турнира. В углу приутился новый диван, к сожалению его предшественника, к которому я так привык, в связи с переходом в разряд «антиквариата» пришлось выбросить. Тумба, на которой лежала всякая всячина: от коммуникатора до походя брошенных штанов. Пол же «венчал» длинноворсовый ковер, на котором я так люблю поваляться в те времена, когда прихватывает спину. Типичное прибежище одинокого самца человека разумного, с той лишь разницей, что следы присутствия женской особи того же вида до сих пор прослеживались в мелочах: расческа, забытая на трюмо очередной подругой, салфетки и прочие мелочи.

Да, это все мое, точнее вся моя жизнь, вот она здесь передо мной в моих вещах, в моем доме.

«А этого ли я хотел?» – внезапно мелькнула мысль на краю сознания, а затем целый ворох мыслей и образов о прошедшем и будущем захлестнул меня с головой.

Все весьма прозаично, но, лишь разменяв четвертый десяток лет, начинаешь понимать эту банальную мысль достаточно точно. С детьми не сложилось от слова «совсем». Может быть, тому виной два года в промышленной зоне Китая, а может тот случай, когда подвела техника

и вездеход заглох в тундре зимой. Пришлось двое суток топить всем, вплоть до колес. А холод был собачий – до сих пор руки сводит при малейшем морозе. В любом случае, обзавестись семьей и детьми как-то не удалось. А к усыновлению душа не лежала. Я понимаю головой, что в этом нет ничего плохого или неправильного, скорее даже наоборот, но перебороть себя так и не смог. Возможно, если бы рядом была достойная женщина, то решился бы, но все мои пассии или строили карьеру, или были неинтересны мне с этой стороны. Видать поэтому страстью и смыслом моей жизни стало другое.

Кто-то сказал бы, что я болен, и, пожалуй, был бы прав. Начиналось все почти как у всех. Садик, школа, спортивные секции и увлечения. Но детство переходит в юность, вот мне уже 17, и я делаю первые шаги во взрослую жизнь: университет, первые встречи и разочарования, первые опыты и свершения, и еще много всяких «первых». Отдельно, пожалуй, стоит отметить тот первый раз, когда в моей руке оказался самый настоящий меч. Это был всего лишь кусок сырого железа и мечом данная поделка могла называться весьма условно, но именно тогда я в первый раз влюбился.

Чуть позже один из друзей привел меня на тренировку ролевиков. Вновь пополнивших свои ряды на волне очередной экранизации бессмертной трилогии Толкиена. Тогда клинок в моей руке казался мне чем-то неземным и могучим, делающим меня если не богом, то уж равным им точно. Это была сказка, в которую я попал и не мог выбраться долгие две недели. Следующую пару лет болтался в этой тусовке, пока, наконец, не оказался в компании реконструкторов.

Я бы сказал, что попал в правильную струю, где ребята не только рассуждали о высоком, но и вполне конкретно обсуждали историю. А так как многие из них были выпускниками различных «исторических факультетов», то пытались изготавливать сами или заказывать какие-то части оружия и доспехов. Вот там уже был серьезный и местами даже фанатичный подход к мелочам: от вышивки до пуговиц. Вот вы, например, знали, что у шляпы мушкетеров не просто так подворачивалось одно поле? Когда мушкет наводился на цель, его владелец отворачивал голову и тем самым подвернутым полем прикрывался от облака воспламеняющегося черного пороха. Которое могло не только оставить так называемую «пороховую татуировку» в виде кусочков пороха, вплавленных в тело, но и выжечь глаза у неопытного стрелка.

Юность, к сожалению, тоже минула, как и веселые студенческие годы. Пришла моя пора вступить во взрослую жизнь, которая вроде как началась на втором курсе универа, когда родители прекратили содержание «здорового лба». Приходилось на хлеб насущный зарабатывать своим трудом, хотя при этом они все еще оплачивали мои счета за учебу.

И вот стою я такой с гипсом на левой руке от неудачного блока, дипломом о Высшем Инженерном образовании по специальности инженер-геодезист и дурацкой улыбкой на лице. Молодой специалист уже с каким-никаким, но опытом работы в роли «Молодой, вешку в руки и бегом», вступил во взрослую жизнь.

Следующая пара лет пролетела быстро: приходилось трудиться в поте лица, совмещая работу со своим увлечением, постоянные разъезды, новые люди и места. Как итог, на год я выпал из движения, довольствуясь в основном теоретической частью.

Именно тогда состоялось мое знакомство с фехтованием в целом и немецкой школой в частности. Бродя по сети, решил обратиться к истокам этого искусства. В первую очередь удивился немецким корням самого термина «фехтования», а продолжив поиски вообще нашел множество гравюр и трудов мастеров XII-XVIII веков и загорелся идеей освоить все это.

Искать долго не пришлось. Оказалось, что Федерация НЕМА существует в моем родном городе уже достаточно давно, просто на сборищах ролевиков и реконструкторов они не появляются, так как танцы под луной «эльфов и хоббитов», собственно как и быт вместе с обычаями 14 века, их не очень интересуют. И понеслась тренировка за тренировкой, открытие за открытием, соревнования и поездки на турниры, и все это на фоне обычной жизни.

– О, да! – улыбнулся я сам себе – Тогда я был огонь!

Нет, я и сейчас не скис. Просто взрослый человек не нашел себя в этой жизни... и такое бывает. С семьей как-то не срослось, а увлечение превратилось в страсть. Сейчас мне сорок два года и я нахожу себя в таких вот путешествиях и тренировках. А что будет дальше? Чем я буду жить, буду просто дальше стареть в одиночестве и помру как-нибудь, не дойдя до туалета? Что-то такая перспектива меня не устраивает.

– Да, Коля, дожился ты... «Задавай правильные вопросы и получай правильные ответы».

– Ты это хотел?

– Нет.

– Тогда чего ты ждешь?

– Ничего, а коли так, то... Решено, в Срыв!

Мысль была не то, чтоб неожиданная, но как-то сейчас я воспринял ее более цельно, что ли. Иногда бывает и так: вот живет человек, на автомате выполняет какие-то действия, а счастья в нем ни на грош и вот сейчас я понял, что точно так же было и со мной.

Счастье, это не вспышки удовольствия, это уверенность в правильности своей жизни. Вот именно этого мне не хватало, может, я сошел с ума или мне стоило родиться в другом веке. Ведь звуки горна, бой и ощущение клинка в руке, тяжесть доспехов и плечо соратника мне милее, чем мягкий диван и кружка горячего кофе. Только сейчас я понял, что по-настоящему жил только в те времена, когда с группой таких же как и я покидал цивилизацию и уезжал на различного рода мероприятия: маневры, турниры, выездные игры.

Странная она штука, жизнь. Ведь, самое интересное, что не покалечился, никакой врач с добрым лицом и безразличным взглядом не обнаружил у меня смертельное заболевание, просто хочу жить так, как мне хочется и мне не нужно вот это вот все вокруг.

Хочу замок, верных друзей и воинов, скачки на степном коне, звон наковален и могучий гул боевых горнов. Так что нечего себя мучить, пытаюсь подстроиться под опостылевшую мне реальность. Как говорил мой школьный учитель, еще в той, далекой молодости: «Делай, что должен, и будь, что будет». Мандражирую, конечно, есть такое. Ведь, вроде, принял решение и уверен, что прав, а нервы все равно шалют. Ну, сколько не сиди, а дело само себя не сделает.

– Ничего, красавчик, тебя ждет *"вечность времени, помноженная на бесконечность возможностей..."* (Д.Рус)

Феномен срыва известен уже год, по крайней мере, признан официально. Еще бы его не признали, после того, как столько состоятельных, но уже престарелых людей решились встать на путь бессмертия.

Естественно, они позаботились о своей собственности. Целые отряды юристов доказывали и показывали, что их клиенты живы и вполне здоровы, хоть и обладают кто эльфийскими ушами, а кто и парой орочьих клыков. Если б не они, то еще минимум лет пять так бы и вытягивали мертвые тела из капсул, даже зная, что их сознания уже в другом, цифровом мире. У каждого действия всегда есть двойное, а иногда и тройное дно. Главное, анализировать и замечать, тогда ты всегда будешь «на волне».

Официально «срыв» признали, но споры до сих пор не затухают на страницах разных форумов и социальных сетей. И всеми силами замалчиваются в официальных каналах, а уж коли говорят на эту тему, то исключительно нехорошее. В общем, читал много и думал не меньше.

– Скотина, а ну-ка, набери СэраГея.

Стоит отметить, что этот самый СэрГей, Савельев Сергей Васильевич по паспорту, никакого отношения к тем самым геям не имел. И был весьма уважаемым в широких кругах строителем и отцом семейства. В более узких же, его многие знали, как реконструктора с двадцатилетним стажем, шпалу под метр девяносто роста с отлично поставленной техникой работы

двуручным мечом и не фиговой «коронкой» с левой в почки, а также отчаянного рубаку и доброго собутыльника за дастарханом.

«Скотина» мелодично пикнула и изрекла:

– В данный момент, абонент СэрГей не может ответить на вызов и просит подождать несколько минут.

Как не пытался отучить эту «умную машину» от всяких там «абонентов» и «технических поддержек», она упорно отказывалась называть Благородных Донов правильно, согласно их высокого рождения и заслуг перед отечеством. Ну и ладно. Теперь мне пофигу, минуты не решают, когда впереди ждет вечность.

– Ждемс-с-с.

Голопроектор еще раз пикнул. Вдоль стены, словно из тумана, начало собираться изображение, часть другой и далекой квартиры. Пара секунд и туман принял облик подтянутого мужчины 43 лет от роду. В окружении двух бестий, называемых Елена и Елизавета Сергеевны, 7 и 9 лет соответственно, одетого в домашнее, паспорт... серия... пропустим, хотя их я тоже знаю, так же как и ту ехидную улыбочку, что гуляла на лице этого хорька.

– Никак сатисфакцию хочешь получить, а то последний раз уж больно легко ты слился, я аж не ожидал.

И почти слитно – Здравсте, дядь Коля!!

– Привет, маленькие мои! – и уже Сереге. – А вот и ни фига! Ты б с температурой вообще не вышел! И не надо тут ля-ля, а то би-би задавит, Хорек! Ну а вообще, короче, Серег, я решился, ты же помнишь, что обещал?

– Коль, может ну его, а? Ну вот чего тебе не живется нормально? Ведь, вроде, не голодаешь, работа нормальная, жизнь интересная. Ты б подумал еще, а?

– Серёг, спасибо за заботу, но ты же знаешь, что долго думал. Быстрые решения, это не про меня. И вообще не для этого потревожил тебя, а спросить. Ты помнишь, что обещал?

– Помню-помню... у тебя хрен че забудешь, – вторую часть он почти прожевал, но слышно было отчетливо.

– Вот и хорошо, вот и ладненько. Завещание на тебя лет пять как написано. А то, сам знаешь, жизнь имеет обыкновение кончатся быстро и самое главное неожиданно. Бывай, как чего – отпишусь...

«Скотина», точнее ее часть в виде голопроектора, снова пискнула, и туман начал втягиваться обратно, но на этом не все. Надо сделать еще один важный звонок.

– Скотина, набери Александра Владимировича.

Долгие гудки вызова показались мне вечностью, а каждый писк бил по нервам раскаленной иглой. Абонент на том конце был недоступен еще с минуту, но наконец сигнал связи еще раз пискнул, и соединение произошло, на этот раз видеосигнал был недоступен, так что общаться придется только в «голосе».

– Коля? – густым басом спросил собеседник.

– Да, Александр Владимирович. Доброго вам здоровья. Не отвлекаю?

– Не сильно, спал я, но чего уж, если потревожил, значит, что-то надумал?

– Да, Александр Владимирович, я иду.

– Хм... хорошо, я все подготовлю. Но ты помнишь, что если что-то пойдет не так, то я не виноват и это всецело твое решение?

– Понимаю и признаю.

– Хорошо я жду тебя, сколько тебе потребуется времени?

– До падения границ три недели, раньше не ждите.

– Хорошо. – Вновь повторил голос и отключился.

Нда, дела. Мосты еще не сожжены, но внутренне я уже был готов кинуть факел, чтобы все вокруг запылало. Ну не сложилось у меня счастье, как у Сереги, всегда мне чего-то не

хватало, а сейчас вроде все ладненько получается, если что-то со мной случится, друг о моей собственности позаботится и денежку на нужный счет перекинет. Я же прикрыл глаза, еще раз прогоняя в голове, все ли правильно рассчитал. Да вроде все так, как хотел.

Проект выбирал долго и вдумчиво. «Земли», ну а точнее «Земли Меча и Магии», хоть и не захватили меня с первого раза, но оставили о себе множество приятных воспоминаний. В первый свой заход, когда родилась сама мысль о срыве, перепробовал все: от «Сферы миров» до достаточно проработанного в плане истории и симуляции жизни проекта «Средневековье».

Был храбрым рыцарем и наемным убийцей, монахом и вором, да и еще много кем, но все равно вернулся в «Земли». «Каждый кулик свое болото хвалит», но вот если действительно задуматься, то свой выбор я считаю не только правильным, но и очень логичным. Миров и проект в последнее время развелось, что жаб в старом пруду, но мало какой из них кроме слоганов: «как живой», «не отличить от реала» и «полное погружение» может похвастаться чем-то иным.

Земли же покорили меня своим многообразием, ведь если уж решил переехать на постоянное место жительства в цифру, то хочется жить полноценной жизнью, а не день за днем перемалывать толпы мобов. Тут же правила мира были на мой стороне, «ограничение на развитие героя двумя уровнями в день» это как раз то, что мне нужно. Своеобразный grind присутствовал и здесь, но не было необходимости раз за разом чистить одни и те же подземелья в надежде выбить какую-нибудь шмотку.

Не лукавя скажу, что очень люблю сражения, но не тратить же на это все свободное время, иногда ведь и отдыхать надо. Но, как известно, «пока ты спишь, враг качается», а значит, чтобы чувствовать себя в безопасности, в подобных мирах мне придется воевать все время, «не оставиваясь на обед и гулянья», ибо «в один присест сильный слабого съест», со слабым считаться никто не будет. Здесь же у меня будут и битвы и свободное время.

Можно даже создать структуру из бойцов моего замка, которая будет меня «паровозить», пока я отдыхаю. В свое время воспитал немало хороших бойцов и смею надеяться неплохих людей, так что педагогический опыт «присутствует», и уж с НПС как-нибудь справлюсь. Так что этот мир меня устраивает полностью, есть во мне любовь к «причинению добра» и жажда «наносить тяжелую физическую справедливость» местами до фанатизма, но вот жить только ради этого, нет уж, увольте.

Вторым немаловажным фактором, несмотря на всю магию этого мира, послужило наличие крайне приближенной к реальности, насколько это возможно, физики «Земель». То есть драконы с грифонами здесь летают, но если, скажем, пробить крыло, то летун закономерно навернется, а не только потеряет сколько-то там пунктов жизни.

Третьим и одним из решающих факторов стал социальный статус. Быть в огромном мире бездомным как-то не очень радовало, тут же я буду Лордом и правителем и, если честно, с трудом понимаю тех, кто уходил в другие миры в роли одинокого бродяги – это ж тупо. Но эта мысль пришла ко мне не сразу, ведь я, как и все, привык воспринимать любую игру не больше, чем игрой. А если задуматься о жизни в ней? Что может случиться с таким желающим?

Да все что угодно от стражи, которая запрет в тюрьме без возможности выхода из нее на пару лет, до проезжего аристократа, который по своим причинам захочет испробовать на тебе прочность своего кнута. А кто поднимет руку на правителя? Разве что только другой такой же Лорд. Вот «то-то и оно». Сама идея о постройке своего города в начале и, возможно, Империи в дальнейшем зацепила меня только после тщательного анализа.

Есть, конечно, и еще много этих «плюсов», но чего ворошить кучу на третий круг, мусоля одну и ту же мысль?

Я решил и буду действовать. Тем более, что время выбрано удачно, сейчас, в Новогодние праздники, множество народу ищет, чем бы развлечься. А значит, в игре здорово прибавится новичков, без больших амбиций прожигающих праздники, и они создадут буфер между

мною и хай лвл игроками. Пусть это скорее случайность, но тоже приятная. За месяц с моими знаниями и опытом я вполне уверен, что смогу создать оборону, которая сделает захват моих земель абсолютно невыгодным делом для любого адекватного игрока. Ну а с «отморозками», готовыми “чисто по фану” убить любого, вопрос тоже решаем: можно и войну затянуть и найти его «друзей», которые не откажутся ударить в спину.

Мысли и образы проносились передо мной, как в калейдоскопе. Да, эта жизнь была интересна и надо сделать всё, чтобы и следующая не подкачала. Форумы давно изучены, гайды зачитаны до дыр, «разведка боем» проведена. Следовательно, чего это я расселся! В атаку!

Капсула призывно мигала индикаторами и была подготовлена к погружению без выхода на 10 суток. Такой срок установил специально, как возможность передумать, ну или чем черт не шутит, одуматься.

Если уж все так замечательно складывается, смысла оттягивать я не вижу.

Итак, в путь! Теплое ложе из эластичного геля приняло меня в свои объятия, крышка закрылась и еще долгие десять секунд был слышен лишь шорох системы вентиляции, потом мир погас и снова расцвел вспышкой погружения. Интерфейс, выбираем аккаунт Земель, управление аккаунтом, удаляем старых персонажей, а то мне уже начинает казаться, что эта радужная ящерица-переросток запомнила меня. А вот теперь точно в путь.

Глава третья

Не легкий выбор или «Большой план» в действии

Сейчас с помощью этого клея, мы улетим на море.

И снова падение сквозь облака. Оно и в первый-то раз меня не сильно зацепило, чего уж там интересного, особенно тому, кто в реальности прыгал с парашютом, а в одном из вирт миров ради фана выстрелил собой из трешбушета. Вот то был полет, так полет... быстро, но коротко.

Заставку можно было бы и пропустить, только вот загвоздка, из неразговорчивого генератора персонажа не вытянешь ни одной лишней плюшки, в то время как дракона можно покрутить за усы и получить что-нибудь интересное. Поэтому не стоит затягивать начало.

Усилим воли ускорю свой полет. На секунду возникло ощущение, будто программа сопротивляется моему желанию, но уловив мою решимость, скорость падения увеличилась.

Кометой прорезая облака, я мчался вниз. Пусть этот полет для меня далеко не в первый раз, но сегодня предвкушение новой жизни заставило меня даже получить от него удовольствие. Наконец внизу появился знакомый контур вулкана.

Я хотел туда и мое падение еще более ускорилось. Бросив взгляд назад увидел огненный шлейф, остававшийся за мной. Страх пропал начисто, уступая место азарту. Плюнув на все, я продолжил свое падение в надежде подобно метеориту оставить след от своего приземления. Не срослось – у самой земли, воздух подхватил мою невидимую тушку, и мир поменял ракурс на привычный угол обзора.

Кратер не изменился с последнего раза: те же почти вертикально уходящие вверх стены, та же кипящая и выстреливающая вверх и в стороны лава, окружающая черный остров из застывшего вулканического стекла, где развалился все тот же здоровенный Черный Дракон длиной с фуру.

Огни разноцветных сполохов бликами пробегали по его чешуе, создавая эффект радуги. Дракон был поистине красив, но со своеобразной грацией убийцы. Несмотря на напускное спокойствие, он как всегда был опасен. Я уже давно не боялся его, время приучает и не к такому, но вот в тайне полюбоваться им никогда себе не отказывал.

– Приветствую тебя, Неумирающий! Ты стоишь в начале долгого и славного пути. Много, о чём ты раньше мог только мечтать, теперь станет обыденностью. Уже скоро ты не захочешь себе иной судьбы, ведь армии преданных воинов будут идти на смерть по одному твоему слову, прекрасные наложницы станут бороться за право оказаться в твоих покоях, а одно твоё имя сможет обращать врагов в позорное бегство! Назови свое имя, под которым тебя будут знать. – Как обычно многообещающее сказал дракон.

Спасибо тебе, Крылатый, перспектива обрисована, прямо замечательно. Вот только не по мне это. Свои цели уже поставил и удивить меня, сыграв на вечной человеческой жажде похоти и власти, не получится.

– Аран анобедул ду гир зиро гюр авто, за-Худер киндз зигиль? (С чего бы мне это говорить тебе свое имя, Враг моего народа?)* (*здесь и далее перевод с кхуздула) – Ага! Залип ты, мой радужный... Будем надеяться мое произношении не испортилось за долгие годы. В свое время я потратил немало времени на изучение выдуманных языков. В нашей старой компании было стильно, этак извернуться и выдать фразу на светлом тенгваре, квеньи, синдарине (языки светлых эльфов) или том же кхуздуле (язык гномов). А уж если ты не умеешь материться на черном наречии (языке орков, гоблинов и троллей), то какой же ты ролевик? Вот и мне при-

шло освежить свои знания, зато теперь почти свободно могу общаться с драконом. Тут главное практика, а впереди ее должно быть много.

Глаза дракона чуть расширились, из ноздрей вырвались два языка пламени, внимательный взгляд впился в меня.

– Я поставлен здесь Творцами, дабы следить за равновесием этого мира, а не сводить старые, как Кости Земли, счеты. Называй Имя, либо убирайся! – пронеслось рокотом по кратеру. Смотри-ка, понял, вот и замечательно. Тогда и дальше держусь выбранной позиции, ведя диалог только на кхуздуле.

– Что ж, Страж, здесь на пороге Чертогов Творцов и в самом деле не место и не время сводить старые счеты, но помни Дракон: казад (гномы) не забыли зла, принесенного твоим родом...

– Ящер снова чуть прикрыл глаза, но я шкурой или что у меня там сейчас было, ощущал его внимание. Оно подобно прессу давило меня к земле. Так не пойдет, Крылатый! Вспышка ярости, родившаяся у меня в груди огнем растеклась по телу, я прожил длинную и интересную жизнь еще до того, как попал сюда, и никакой змей переросток не сможет сломить меня.

– Грор сын Кили из рода Кхим. Запомни это имя, Крылатый, когда-нибудь ты еще не раз услышишь его от вдов своего рода. – Уже сам, почти шипя от гнева, выдал я.

– Ну что ж, Грор сын Кили рода Кхим, я запомню твои слова, и, может, когда-нибудь вдовы твоего народа напомнят тебе о них. – Как-то уже спокойней пророкотал дракон. Почему? Напугать я его не мог, не того калибра птица. Что ж время покажет. – Выбери свой цвет.

– Грязно-серый.

– Герб?

Передо мной появился интерфейс, где я старательно, чтобы, не дай Бог, не напутать, вывел свой будущий герб: грязно-серое полотно с черной руной «Камень» посередине.

– Что ж, гном, пусть будет так. – Вновь изрек дракон.

Он сказал «гном»? Отлично, первая часть моего «Большого плана» сработала, мне удалось убедить ящерицу в том, что я один из подземных мастеров. Основная масса игроков платит книгами для того, чтобы сменить расу аватара, мне же благодаря знанию языка, письменности и обычаев удалось получить ее бесплатно, а значит, я смогу взять на одну книгу больше, что значительно повысит мои шансы на выживание в этом мире.

С другой стороны, такая возможность на старте есть не у одного меня, ведь кто угодно может выучить «язык», а так же быт и обычаи расы, но это же надо стараться, а современные игроки все больше надеются на «фортуна». Ладно, речь не о них, я хотел сменить расу аватара бесплатно и нашел выход из ситуации.

«Гномы», ну или, говоря правильно, «Дворфы». Почему со своим опытом и умениями я выбираю именно их? Все просто, у меня есть «План», именно так, с большой буквы «П», первая часть которого только что была исполнена.

Да и нравится мне этот бородатый народ, неудержимый ни в войне, ни в гуляньях. Стоять в одном строю плечом к плечу, а потом весело отметить свои ратные подвиги за столом, это ли не красота. Несмотря на свой боевой характер, гномы знают, что такое порядок. Они умелые кузнецы и ювелиры, рунные маги и артефакторы, строители и инженеры.

В той, прошлой жизни, я тоже был инженером и сейчас не представляю свое существование без любимой работы, без воплощения своего труда в реальность. Видеть как здание, мост или дорога буквально вырастает на пустом месте, ощущать свою сопричастность к этому титаническому труду – это прекрасно! Да и с кузнечным делом знаком не понаслышке.

Технический уровень развития расы гномов, самый высокий из доступных в Игре, сильно способствовал реализации моих желаний. А уж об оружии и доспехах, выходящих из под рук этого умелого народа, вообще молчу. Являясь большим любителем всего этого колюще-режущего инструмента, а также защиты от него, просто не мог дожидаться, когда же, наконец, сам

увидю и поучаствую в производстве, чтобы потом взять получившееся изделие в руки и вдумчиво разобрать его плюсы и минусы.

Вы же не раз замечали, что когда ждешь чего-нибудь, то время тянется, будто резиновое? Вот и мне сейчас, захотелось все бросить, перейти в меню игры и по-быстрому создать нужного мне персонажа. Добежать бегом до уже отстроенной Кузницы, раздуть горн, взять в руки инструмент и начать творить. Но нельзя... «План», чтоб его.

При всех плюсах для баланса гномам достались и минусы. В первую очередь это отсутствие магии, рунная магия хоть и неплоха, но на порядок уступает в силе классической, а уж про боевое ее применение я вообще молчу – не видать мне фаерболов как собственных ушей. Но магия – магией, это я готов пережить.

Меня больше напрягает низкая скорость армии гномов и малая численность этого замка, всего 40 юнитов в неделю и пусть гномов очень тяжело назвать слабаками, но они все же не универсальные солдаты.

Ну и, пожалуй, самый жирный минус для современного игрока это крайняя закостенелость и традиционность подгорных воителей, так что, выбирая гнома как аватара, будь готов быть им «на все сто», никто не простит Лорду лени и косорукости.

Дракон не мешал моему самокопанию, а все так же невозмутимо возлежал на своем месте посреди кратера вулкана. Лишь когда я отвлекся, он вновь решил обратить на себя внимание.

– Теперь, гном, тебе предстоит выбрать те знания, которые будут с тобой с самого начала. В начале тебе дано всего 11 книг на выбор. Предупреждаю, их знания не будут раскрыты сразу и тебе предстоит огромный труд для того, чтобы реализовать их потенциал. Но в первое время – это будет единственное, что тебе доступно, поэтому ты должен отнестись к заполнению своей Книги Знаний серьезно.

Еще бы не серьезно, каждая книга это веха в развитии моего замка, в каждой книге заложено минимум 4 общедоступных умения, а есть еще расовые, редкие, да и скрытых хватает. Так что вопрос, действительно, важный, особенно если собрался здесь жить.

Мир на секунду закрутился, подернулся пеленой, а когда он вновь стал четким, я уже находился в огромном зале, стены и потолок которого терялись из-за размеров стеллажей с различными книгами.

– Выбирай, неумирающий Грор сын Кили из рода Кхим.

– Что ж, начнем с начала, – я хитро улыбнулся. Это мы уже проходили, зря ты думаешь, мордатый, что я как в первый раз кинусь к стеллажам и буду пару часов, пока не надоест, перебирать книги. Все уже решено заранее и сейчас мне стоит лишь вслух произнести название книги, как она тут же вылетит из шкафа и упадет к моим ногам.

– Первая книга: «Раса Гномов». – После моих слов с ближайшей полки поднимается в воздух книга в коричневом переплете с изображением бородастого воина с двуручным топором в руках и плавно ложится у моих ног. Сам бы я долго рыскал в поисках нужного. Говорят, существует крохотный шанс при поиске, что называется, «вручную» натолкнуться на какой-нибудь редкий фолиант, но за все мои попытки, удача ни разу так и не улыбнулась. Да и «фортуна, удача, судьба», я думаю не совсем то, на что стоит полагаться. Каждый сам творец своего счастья и если уж тебе повезло – это без сомнения здорово, но ждать везения – глупость. Так что активно думаем головой и действуем, а все остальное приложится.

Взяв расу гномов основной для своего аватара, у меня появилась возможность выбора: остаться вольным таном или присоединиться одному из тринадцати родов Подгорного Царства. Вольным быть хорошо, можно самому распределить бонусы клана, а не брать готовое решение, которое может не устраивать игрока, но «Вольные кланы» обычно идут довеском к замку Волшебника, хоть и являются полноценными гномами, не имеют тех уникальных способностей, что доступны древним родам гномов. А ведь там есть где разгуляться: искусные

мастера кузнечного дела восьмого рода Регва, ювелиры и артефакторы десятого рода Шелосст, мощная тяжелая пехота третьего рода Домол и многое другое...

Если вдуматься, здесь было тонкое различие, между понятиями «Род» и «Клан». Фактически, гномы общины являлись кланами, но вот на родной речи подгорного народа, они иным словом кроме как «Род» не называются. Получалось, что люди и прочие разумные называли их Кланами, что в целом простительно для чужаков, ведь свой язык гномы не афишируют, общаясь на нем исключительно с соплеменниками. Как бы ни было с этими родами-кланами, свой выбор я уже сделал, иначе метался бы пару часов, сгорая от жадности, от одного рода к другому, при этом горько сетуя на судьбу, что не дает взять все и сразу. Следуя легенде, которую я так доказывал дракону, недогнувшей рукой выбираю дом Кхим.

Род Кхим – один из древних родов Подгорного Царства, даже среди гномов прославились как непревзойденные мастера механики:

Разблокированы родовые строения и схемы

Заблокированы часть общих построек и рецептов

+10% интеллекту

-5% сила

+5% ловкость

-10% выносливость

+20% эффективности всей осадной техники

-10% к добывающим умениям

+5% к кузнечным навыкам

Со стороны может показаться, что это далеко не идеальный вариант, ну если честно он таким и является, вот только есть одно «но». Важное отличие, на которое я и решил сделать ставку, а именно – осадные орудия: различные модели скорпионов, баллист, онагров, осадных башен и, на десерт, големов. Причем, не тех допотопные образцы, что собираются бравыми гремлинами в Замке Мага с лозунгом «дунем, плюнем и крепко склеим скотчем», а полноценные боевые машины, я бы сказал псевдо-киборги Средневековья – «Воплощенные в камне». Живые големы – это ли не мечта? Причем не тупые механизмы, а души гномов, заключенные в камне, способные мыслить и действовать, мало того, после перерождения они еще и не теряют часть своих прежних умений и памяти. Да, я буду значительно проигрывать в боевой силе, не будет у меня таких мощных линейных бойцов, как у того же третьего рода (Домол)... ну что ж за все приходится платить, и в данном случае цена меня устраивает.

С расой и прочими бонусами я определился, теперь было бы неплохо взять несколько книг, дополнительно усиливающих особенности моего народа.

– Вторая книга: «Дети Камня». – Она увеличит мне прирост юнитов расы гномов на 5 единиц в неделю и даст +2% защиты/атаки на поверхности земли и +5% под землей, +2% шанс отражения любой магической атаки и +5% к магии Земли.

– Третья книга: «Творец». – К расовым эта книга отношения, конечно, не имеет, зато открывает расширенные возможности по тонкой настройке нанимаемых в Замке существ, позволяя изменять их характеристики. В базовом варианте, меняя процент стоимости призыва на процент начальных характеристик существа в диапазоне плюс-минус 10%, можно создавать либо более мощных, либо наоборот более дешевых юнитов.

– Четвертая книга: «Сопrotивление магии». – Отличная, хоть и достаточно редко встречающаяся книга у Героев. Лишний 10% шанс рассеять любую магию на земле не валяется, а то, что «любая» магия означает в том числе и дружественные бафы мне не критично. Надеюсь, естественное сопротивление гномов вместе с книгами Дети Камня и Сопrotивления Магии, даст моему хирду неплохую защиту от всяких фаер-вотерболлов, мнящих себя Великими Кол-

дунцами-ваншотерами (от англ. oneshot – убийство врага с одного удара), убив свою раскачку в Силу Магии. На первое время точно должно хватить, а против более продуманных игроков, взявших способности на преодоление сопротивлений врагов, дальше будем артефактами и алхимией перекрывать этот изъян.

– Пятая книга: «Мастер Битвы», книга очень похожа на солянку из «Военачальника», те же атака/защита, но заточена именно под войну. В ней нету ни «Дипломатии», ни бесполезного для меня «Уклонения», в латах особо не уклонишься, они для другого придуманы. Зато есть более полезные навыки: такие как «Тактика» – повышает урон юнитов, «Мастерство» – увеличивает количество способностей у моих бойцов. Конечно, «Военачальника» стоило бы взять только из-за одного навыка «Обучающий», ведь без этого навыка воины вырастут максимум до ветерана, но тратить две книги на бесполезную для меня мишуру очень не хотелось. Книги большая редкость и ценность, но попробую найти «Генерала», он дешевле, так как стоит одну книгу и в нем есть нужное мне умение.

– Шестая книга: «Пехота». – С полки срывается очередная книжка, на этот раз с серым переплетом и изображением батальной сцены на обложке, и аккуратно укладывается в стопку у моих ног. Отличная книга, как по мне она должна быть у каждого игрока, разве что кочевнику да разным эльфам не так полезна. Усиливает все пехотные подразделения под командованием игрока, пусть и не на много, но если развить скрытые в ней умения будет просто прекрасно, однозначно брать.

– Седьмая и восьмая книги: «Оружейник» и «Бронник». – Гном я или не гном? Без этой книги в замке строится лишь одна кузня, пусть даже и большая, где кузнецы куют ширпотреб для войск или ремонтируют сломанное, а в перерывах ваяют сельхозинвентарь: гвозди там или тяпки. Зато при наличии этих книг можно сделать пристройки, где уже специалисты своего дела создают действительно прекрасные образцы оружия и защиты.

Кроме «Оружейника» и «Бронника» в игре есть еще технический уровень расы, который определяет потолок развития ремесел в целом. Например, Замок Варвара с его уровнем технического развития в две условные единицы, взяв «Оружейника» сможет изготавливать всего лишь более качественные тесаки. В то же время Замок Волшебника, благодаря гномам с их максимальными восемью условными технологическими единицами, сможет выпускать очень качественное и разнообразное снаряжение, которое будет не стыдно носить Герою и элите, не говоря уж про простых юнитов. Естественно, все происходит не по взмаху руки правителя, требуются материалы, время, да еще много чего, но, уж поверьте мне, оно того стоит.

Так что выбирая между «с ними» или «без», я без лишних вопросов расстанусь с двумя из одиннадцати книг. Все дело в том, что без этой книги затраты на производство и скорость изготовления оружия и брони можно сравнить с изделиями японских мастеров, мучившихся с многодневным (от 2 до 7 дней) процессом обогащения руды углеродом с помощью одноразовой печи и древесного угля, против Европейской технологии, когда в металл просто добавлялся графит и плавка длилась полдня. Согласитесь, в опасной ситуации лучше оказаться с надежным мечом руках и крепким доспехом на теле. Например, если рассмотреть раннее огнестрельное оружие, то стандартный образец кирасы пистоль пробивает с 15 ярдов, а мушкет с 27, при этом высококачественные доспехи пистоль пробьет лишь с 8, а мушкет с 18 ярдов. Без вариантов, тем более это моя вторая страсть после фехтования. Да и книги эти дают по 5% к защите и атаке, частично нивелируя тот минус, что мне достался от рода – Кхим все же механики, а не бойцы ближнего боя.

– Девятая книга: «Мастер Осадных Машин». – Все осадные машины имеют большую дальность и наносят дополнительный урон. Да, да, и еще раз да! Хотелось ее первой взять, но терпел. Ведь именно это невзрачная книга с огромной шестеренкой на обложке и откроет новую эпоху в моей жизни. Аркбалисте нет разницы в кого метнуть свое бревнообразное копьё, что в Архангела, что в Бегемота. Самое же главное, на ее содержание в армии не тратится такое

бешеное количество ресурсов, как на элитного юнита. Да и с учетом всех бонусов от технологического уровня гномов и специфики выбранного рода, должно получиться что-то особенное. Онагр гномьего производства бьет на треть дальше стандартного, а с суммой всех бонусов, по моим прикидкам, не только дистанция боя будет раза в два больше, так еще и кучность с уроном вырастут примерно во столько же раз.

Рыцари и Драконы очень круты, но когда сверху свалится камень в двадцать пять килограмм или россыпь камешков по одному-два килограмма, даже им мало не покажется. Зажигательные снаряды – вообще «Огонь!». Вишенкой же на этом сладком торте, как я и говорил, будут големы. Существует множество различных комбинаций этих механических созданий, из которых мне будут доступны далеко не все и не сразу. Но даже просто знание того, что когда-нибудь я смогу построить подобное, уже греет душу. Например, «Голем прорыва» эдакий КАМАЗ четырехметровой высоты, собранный из особо прочных пород камня и лучшей гномьей стали. Когда несколько таких гигантов разбегаются для удара, свидетели клялись, что видели как с пути этих монстров пыталась отползти крепостная стена. Или тот же «Колеблющий твердь» – ходячая крепость, которую можно строить вообще лишь в одном экземпляре, поскольку в процессе создания «Колеблющего твердь» разрушается полностью отстроенный гномий замок и уничтожается источник магии. По сути, сам замок превращается в голема – каменную крепость высотой под 80 метров, на шести ногах-колонах, неповоротливую, ОЧЕНЬ медлительную, даже пеший гном может ее обогнать. Зато запас жизни более чем впечатляет и атака зависит от установленных на башнях осадных орудий. Это вам не глиняные чушки «от мага».

– Десятая книга: «Строитель». – В базовом варианте, без взятых умений, здания строятся на один час быстрее, а при развитии этой книги, я смогу увеличить прочность каменной кладки более чем в два раза. В конце концов гномы хороши именно в защите укреплений, а с этой книгой, можно будет буквально отстраивать стены на глазах врага. Нужна.

Как бы ни был продуман мой план, но с одиннадцатой книгой я колебался до последнего момента. Слишком многое зависело от того, куда меня закинет рандом, и каковы окажутся стартовые условия. Выбор был не прост, «Агроном» или «Казначей», и та, и другая книга сулила много хорошего. Первая давала буст к развитию сельского хозяйства, хоть и не лежала у меня душа к этой книге, но представив Твердыню гномов с неприступными стенами, отстреливающуюся от орд врагов с высоких башен баллистами, где защитники медленно хиреют с голода, всё-таки крепко задумался на счет нее, ведь «голод не тетка» – он дядька, причем, злой. Вторая же книга позволяла получать большой доход от всего, что приносит деньги. Тщательно обдумав проблему все же пришел к выводу, что и с бустом на развитие сельского хозяйства гномы все равно не смогут конкурировать даже с людьми, не говоря уж про полуросликов и тем более клаконов. Так что выбор пал на «Казначея» – «чтобы воевать, нужны деньги». У меня были кое-какие мысли, как решить продуктовую проблему, а вот деньги будут нужны всегда. Да и какой я гном без золота? Это ж не гном, а недоразумение, тем более когда шахты истощаются и естественного прироста наличности еле-еле хватает на содержание армии.

Можно торговлей заняться, но продавать-то я смогу в первую очередь оружие, доспехи и артефакты на их основе. Главным тут сразу становится вопрос, а кому продавать? Врагам, которые на следующий день пойдут штурмовать мой же замок? Нет уж, увольте... Попробую, конечно, в перспективе найти достойных партнеров или большой клан, которому понадобится «карманный ремесленник», заодно окончательно закрыв для себя и продовольственный вопрос.

Вроде все, 11 книг выбрал, но все желаемое так и не получил. Придется влезать в долги к чешуйчатому гаду и набрать отрицательных книг. Это плохо. Но а как по-другому то? Мне еще надо заложить основу своей личной мощи. Мои умения из реальной жизни никуда не исчез-

нут, да и выданное федерацией звание «Маэстро» тоже не пропадет, но в этом мире «цифр и формул» можно выкроить для себя и кое-что побольше.

– Двенадцатая книга: «Рунная магия» – хорошая книга одним словом, не жизненно необходимая, но крайне полезная в дальнейшем. При должной раскочке я не буду испытывать проблем с простейшими артефактами и, что называется, прикладной магией. Не то, чтобы я решил заниматься ей сам, но Рунные маги – это единственный магический класс из доступных мне, а значит будет неплохо их усилить.

– Тринадцатая книга: «Физическая подготовка». – Книга дарует десять дополнительных статов на физические параметры при старте лично мне и открывает дополнительные простор для развития именно воинского класса, ценой снижения развития магических параметров – у магов есть похожая, действующая ровно наоборот. Не самая редкая книга, но направленная скорее на развитие самого персонажа, а не армии в целом, чем отбивает у многих желание ее брать. Зато она очень подходит лично для меня.

Книг и так с перебором, так что придется брать отрицательные, но чувствую, что что-то нужное не взял, мысленно еще раз пробежался по списку. Все книги, которые действительно требовались, уже в наличии. Остались только очень хорошие, но в данный момент не нужные: «Толерантность», «Известный» и многое другое, но тратится на них сейчас, набирая минусов на старте, очень не хотелось. Да, я понимаю, что потом за ту же «Толерантность», если не удастся найти самому, придется выложить от пяти тысяч, но и загонять себя в глубокий минус на старте считаю неразумным. Поэтому беру «Нетерпимость» на минус два и на этом пожалуй все. Если у обычного Лорда при найме войск, не относящихся к замковой расе, мораль будет проседать, то у меня с развитой нетерпимостью она будет просто лететь в глубокую и очень темную бездну даже с союзными расами. Но гномы меня устраивают почти полностью (не зря Творца брал), никого другого мне и не надо будет. Наиболее же пакостный минус этой книги в том, что она обостряет расовую вражду и, как следствие, ухудшает торговлю. Хотя и это можно компенсировать, пусть и не полностью.

Стоило мне только разобраться с книгами, как Крылатый вновь обратил на себя внимание.

– Класс героя! – все так же громко пророкотала ящерица.

Здесь выбор был представлен аж тремя архетипами: «Механик» – этакий прогрессор в стиле паропанк, «Мастер рун» – артефактор и рунный маг, и Тан – военный вождь гномов.

Нести в мой новый мир огнестрельное оружие, которое уже есть у тех же гремлинов, пусть и основательно порезанное системой, и портить этот мир, мне не хотелось от слова «Совсем»! Заниматься колдовством тоже не совсем мое, хотя рано или поздно, я думаю, придется.

– Тан.

– Тебе будет доступно одно умение, изначально присущее всем гномам твоего рода.

Все как говорилось в гайде. Плюшки есть, не то чтоб жирные, но есть:

Крепость хирда – увеличивает показатели защиты и жизни на 5% всем воинам хирда.

Это общее умение, доступное гномам разных кланов, разве что у некоторых, заточенных под тяжелую пехоту, дававшее больше защиты и жизни. Явно мимо, так как и бонус небольшой и в целом это ситуацию для моей пехоты не выправит.

Военный инженер – на 5% увеличивает параметры всей военной техники, произведенной героем.

Совершенство в камне – у всех каменных големов под командованием героя увеличено здоровье и защита на 10%, скорость движения на 20%.

Ничего уникального, но в целом бонусы серьезные. С первого взгляда в глаза бросился приличный плюс к силе големов, хоть в моем будущем войске они и будут основной ударной силой, но «складывать все яйца в одну корзину» считаю глупым, так что как бы приятен он не был, в итоговое в 5% к усилению всей техники мне нравится больше. Выбрал я «Военного инженера».

- Хорошо, – прошипел Дракон, и я рывком переместился в аватара.
- Хочешь ли ты изменить параметры своего тела? – произнес дракон.
- Редактирую.

Простором, к сожалению, тут и не пахнет. Всё-таки с этой стороны гномы весьма ущербная раса, так как не могут использовать магию напрямую и даже активные артефакты, работающие на классической магии, для них закрыты. Соответственно выбор билда один и он мне по душе – Воин. Есть способы обойти эти запреты. На форумах было много шума когда начали появляться гномы-шаманы и прочие некро-заклинатели, колдующие с помощью призванных существ, но на начальном этапе меня все это шаманство пока не волнует. Поэтому откладываем проблему в долгий ящик.

Магия магией, а очки характеристик все же надо перераспределить. Из-за невозможности использовать колдовство напрямую у меня обнулены два из шести стартовых параметров персонажа, а именно «Ментальная выносливость», отвечающая за количество маны и ее восполнение, и «Устойчивость к откату», определяющая время между кастами заклинаний или, по простому, «откат». Зато присутствует Сила Магии, отвечающая за силу рунной магии, ритуалов и артефакторики, если я вдруг решу всем этим заняться. Распределить же мне дают, как и всем прочим, 60 характеристик, как будто у меня их шесть, а не четыре, видать так извиняются за магию. Плюс десять характеристик от «физической подготовки», итого 70 очков на все про все, уже не так плохо. Прикидывая различные варианты воинских билдов, я остановился на следующем:

Имя: Грор, сын Кили из рода Кхим
Гном, Мужчина, Тан, уровень 1
Здоровье: 863/863
Сила: 63
Выносливость: 1
Ловкость: 5
Мана: 0 / 0
Сила магии: 1
Ментальная выносливость: заблокировано
Устойчивость к откату: заблокировано
Устойчивость к магии: 31 (Сфера Земли 12% , прочие Сферы 7%)

Репутация:
Гномы 0 Уважение
Светлые расы 0 нейтрально
Темные расы 0 настороженно

Расовые способности: Ночное зрение (расовое), Сопротивление магии (расовое) 30, Крепкое телосложение (расовое) (25% к количеству здоровья), Двужильный (расовое) (25% к скорости регенерации выносливости)

Умения: Тяжелые доспехи I, Оружейное умение (на выбор) I

Книга Магии: заклинания заблокированы

Для моего стиля игры, был бы оптимален билд с упором на выносливость, но, как показала практика, это не лучший выбор. Даже на легком уровне сложности прокачанный герой не может выдержать нападения армий захватчиков без сильной группы поддержки. На высокой сложности и после падения границ, когда из-за контакта с другими игроками начальный выбор «сложности игры» уже не действует, герой-одиночка просто не способен приблизиться к источнику магии. Несмотря на неутомимость, он раз за разом гибнет в клыках / в когтях / на клинках / в огне (нужное подчеркнуть) различных врагов. Так как количество ХП считается от суммы всех физических характеристик, а не только от выносливости, то мой аватар, даже убитый в силу, будет в более выигрышном положении. Он сможет и в ухо дать, и получить в него же на пару десятков раз больше, чем равномерно раскачанный герой.

Пяток ловкости погоды не сделают – параметр чуть выше чем у крестьянина, зато позволит в начале не быть мальчиком для битья. На старте у меня будут серьезнейшие проблемы с выносливостью, но в дальнейшем это для гнома вообще не беда, ведь каждый десятый уровень даст мне +4 выносливости и +3 силы. Так что главное – дожить, ну и тренировки никто не отменял. За пару часов подниму выносливость до трех-четырёх, ну а дальше будет легче.

У этого билда огромная куча минусов, но зато есть пара серьезных плюсов, которые в самом начале помогут мне выжить: сила позволяет пробивать защиту, что значит “убивать очень быстро”. А ловкость с выносливостью подтяну, слава Богу, игра позволяет это сделать. Процесс небыстрый и непростой, но все решаемо. Меня откровенно умиляют некоторые люди, считающие саму возможность подобного «полным читом» (от англ. cheat code, cheat – «жульничество», «обман»). Пусть они сперва посмотрят на себя и «пожульничают» чутка, этак по 2–3 часа в зале хотя бы три раза в неделю. Сейчас же при таком старте для того, чтобы приблизиться к параметрам моего реального тела, мне придется увеличить нагрузки в разы. Будет тяжело, но я справлюсь. Мне-то не единожды приходилось восстанавливаться от серьезных травм, так что будем считать это очередной проверкой моей живучести.

Да и вообще, с таким параметром силы я теперь на порядок превосхожу орка, лишь немного не дотягиваю до огра и могу выступать в роли небольшой метательной машины. Так что 60 начальных характеристик это не так уж и мало, просто надо с умом использовать свои возможности.

– Принимаю.

– Хорошо! – прошипел дракон – Теперь, хочешь ли ты изменить свое тело или оно тебя устраивает?

Выбрал рост максимально доступный для расы гномов. Пришлось уменьшить естественную ширину, чтобы было удобнее работать с оружием. Бороду из-за важности для подземного народа решил не уменьшать, а скрутить в две косы.

– Вот так!

– Принято. Желает ли «почтенный» гном ознакомиться с дополнительными услугами? – как мне показалась в голосе крылатого сочился сарказм.

– Да. – Ответил я спокойно, детские «на слабо» не работали на меня уже десяток-другой лет, так что кое-какие ответы, Крылатый, я от тебя получу. Зачерпываю горсть драгоценных камней из открывшегося интерфейса игрового магазина. Для моего кошелька не смертельно, но цены все же кусаются, но что уж теперь делать, сам решил поиграть с драконом. Начинаю пересыпать камушки их из руки в руку. – Торговаться с тобой дело не шибко благодарное, Страж, но куда деваться, придется тебе на пенсию монет подкинуть.

Взгляд дракона стал чуть более внимательным, на морде размером с легковую машину появилось подобие улыбки. Хотя какая там улыбка, что может изобразить безгубая пасть полная ровных белых клыков, каждый из которых с руку размерами?

– Ну, давай попробуем, гном, ты сумел заинтересовать меня. – В голосе Крылатого проскользнуло одобрение.

– Ответь мне, Страж, может ли бессмертный вроде меня стать богом в этом мире? – дракона снова коротнуло на пару мгновений, затем тишину буквально разорвал громкий, шипящий смех рептилии. Смеялся он, наверное, с минуту.

– Ты действительно потешил меня, гном. Что ж, я отвечу, но цена ответа тысяча драгоценных камней! – Гад крылатый, хотя... если цена так велика, значит, и способ есть, если, чешуйчатый меня не разводит. В любом случае, подавится и неровно мохом обрастает.

Тысяча драгоценных камней ему! Да я бы и обычных не дал, разве что мне б разрешили их в него их покидать. Нет, я не свихнулся, просто уходя сюда насовсем, необходимо видеть перспективу. Остановится просто на феодале с «выживанием» в качестве единственной цели дальнейшего существования – это не мое.

–Нет, Страж, цена слишком высока, да и речь шла о пенсии, а не о безбедной старости. – Неприятная ухмылка перечеркнула мое лицо. Переиграть Крылатого не получилась, но какой-никакой профит я все равно получил. Так что возвращаемся к интерфейсу и покупаем необходимое.

Необходимых покупок было немного, но без них мне не обойтись.

Первым по списку шел большой слиток Адаманта... ну может и не такой большой, можно и поменьше... вообще, скромнее надо быть в своих желания, особенно когда они столько стоят. Другой вопрос, что адамант мне действительно нужен и я не уверен, что смогу найти его сам, в среднем на максимальной сложности он появляется на одной стартовой локации из девяти. На языке цифр это достаточно призрачные шансы и бегать по всем окрестным землям в его поисках считаю лишней тратой времени, вовсе не факт, что его можно будет просто купить без выполнения замороченных заданий или обмена на сопоставимую редкость.

Теперь вкладка «Петы», здесь надо взять «Элементалю Земли». Тварь полезная, если раскатать, у него появится неплохой набор заклинаний: «каменная кожа», «шип» и прочее, все из Сферы Земли. Магическая сила у него не велика, он скорее поддержка, что для меня самое оно. В общем, можно вырастить себе неплохого танка или среднего ДД, хотя на первых порах такой пет может только жрать часть моего опыта.

Теперь надо подобрать снаряжение. По умолчанию на старте я бы получил какой-нибудь «короткий меч» или топор, и меня такая ситуация не устраивает. Уровень сложности, который я собирался выбрать, не позволит мне расхлябываться, так что придется сделать несколько покупок. Меч я присмотрел заранее – «Клинок Серых Пределов» из одноименного сета. Вещь не столь дорогая и редкая, зато полезная именно для меня.

Название: «Клинок Серых Пределов»

Класс: редкий, часть сета.

Материал: сталь, серебро

Свойства:

Способен поражать бестелесные сущности

+5% к силе критических ударов и эффектов

+4 к ловкости

Зачарования: нет

Описание: Этот меч принадлежал одному из рыцарей ордена Гирас, существовавшему с XXII по XXIV века Золотой эпохи. В те времена основными врагами рыцарей Гирас были расплодившиеся темные культы демонопоклонников и некроманты.

Долгое время Орден успешную вел против них войну на территории всей известной ойкумены, пока Грандмастером Эсто II Храбрым не было принято решение раз и навсегда очистить Терианские могильники. Рыцари Гирас в полном составе спустились в катакомбы, после чего живыми их более никто не видел. Хотя опытные команды охотников за сокровищами рассказывают байки, что на нижних ярусах Терианских могильников можно встретить Костяных Лордов, на которых сохранились остатки вещей с гербом «Чаша и Молот». Доподлинно неизвестно, что случилось с рыцарями Гирас, но после понесенного поражения остатки и так немногочисленного ордена не смогли оправиться и по решению Императорского Совета от года 2397 он был распущен.

Каждая вещь из сета дополнительно усиливала эти свойства. Не лучший сет, но с одним очень интересным свойством – поражать бестелесное. Так как магией ни я, ни прочие гномы не владеют, любая встреча с призраком обернется для меня глобальным поражением, так что можно сказать, что я просто подстраховался.

Сейчас и, возможно, еще некоторое время, пока я не обзаведусь собственным Рунным Мастером, мне будет нужен такой комплект, постараюсь собрать, если получится. Примерив меч к своему текущему телу, я понял, что он слегка великоват, навскидку почти 1.9 м. Неприятная неожиданность.

Серьезных проблем мне это не доставит, силы более чем хватает, чтобы махать и более тяжелым ломом, но при такой длине будет неудобно ставить нижнюю защиту, так как меч будет просто упираться в землю, придется высоко выносить руки. Но я справлюсь, опыта у меня хватает, тем более, что для старта это идеальный вариант по соотношению цена/качество.

Оружием я обзавелся, осталось прикупить нормальный доспех и можно отправляться в путь. Вкладка «Доспехи» порадовала меня разнообразием: тут тебе и масштабирующиеся, все такие распрекрасные эльфийские бронелифчики и столь же ажурные бронестринги для комплекта. Это не про нас, я чуть в голос не заржал, представив все это на моем аватаре. Тьфу блин!

Кроме всякой гадости тут были и вполне интересные вещи. Доспех Гвардии Солнца – полные латы под 16 век – весьма и весьма вкусно, но и цена тоже весьма-весьма, мимо. В итоге выбор пал на комплект доспехов, состоящий из бригантины, таких же бригантных рук, ног, латных рукавиц и шлема системы ведроид. Не самый удобный комплект, но снова соотношение цена/качество на уровне, а позже сменим. Хоть вещи и без статов, что относит их к разряду обычных, зато прочные и меня устраивают. Покупаем.

Чувствую, как инвентарь потяжелел на добрые 24 кг. Так, натягивать это добро, в одного и ручками мне откровенно лениво. Открываем инвентарь и перетягиваем доспехи на куклу. Готово. Вот теперь ощущаю себя почти порядочным че... гномом.

Тот, кто хоть раз надевал доспехи, поймет мои чувства. Защищенность! Большая часть ударов просто не ощущается, а остальные проходят как, не причиняя сильного дискомфорта. Теперь бездоспешные становятся для меня не более чем мясом, можно убивать и калечить в промышленных масштабах просто латными рукавицами. Красота!

Так, теперь пару комплектов зелий лечения и регенерации по акции и с обязательными покупками покончено. В основе я готов, деньги еще остались, взвесив все за и против решил купить еще одну вещь, которая вроде и не обязательна, но все же будет полезна в дальнейшем.

В вкладке «Чертежи» беру «Турнирную арену» – прибавка в 5% к эффективности тренировок и дополнительные 10% опыта с боев на ней лишней не будет. Почти в каждом замке есть аналогичная постройка, к примеру, в варварском замке «Яма» дает прирост аж в 15%, а при улучшении и вовсе 25%, но обладает одним отрицательным свойством, перечеркивающим всю ее гипотетическую полезность. На ней юниты умирают, что называется, навсегда.

Слов нет, 25% – это безусловно круто, вот только и прирост народонаселения у гномов не такой дикий, как у орков. В моём случае это недопустимые потери. Так что человеческая модель этого здания, на мой взгляд, наиболее удовлетворяет предъявляемым требованиям.

Проверил еще раз все ли взял, больше возможности посетить это место у меня не будет никогда, выбирать надо с умом. Все взял, хоть и потратил порядка пятидесяти тысяч, считай новый комплект доспехов в реале купил. Сумма хоть и небольшая для меня, средства позволяют, но непривычно, если честно.

Донатом я пользуюсь редко и не потому, что это плохо, а лишь потому, что люблю хардкор. Значительно приятней добиться всего своими силами, чем отдать деньги и получить готовенькое. Ну, если с покупками закончено, то закрываю игровой магазин.

– Уровень сложности? – вновь напомнил о себе Крылатый.

Тут без вариантов, статистика говорит сама за себя. Средний игрок по прошествии 3 недель, пока не падут границы, достигает 18–23 уровня, так как больше не позволяет маленький уровень сложности – отсутствие сильных противников на стартовой карте и, как следствие, опыта, или же, наоборот, завышенная сложность, которая не дает возможности вынести их. Плюс к этому ограничение на два уровня в день тоже здорово портит жизнь игроков, перешагнувших этот порог. Лишь истинные маньяки «вылупляются из яйца барьера» с 43 из 43 возможных уровней. Вот им то и перепадает самое интересное, в плане дополнительной книги или еще какой вкусняшки от системы, за заслуги, так сказать. Поэтому, выбора как такого и нет.

– Максимально возможный, Враг Моего Рода.

– Что ж, пусть будет так, гном... Когда-нибудь, если тебе хватит упорства... да. – Прощальные слова Стража еще звучали в моей голове, а черный омут портала уже затягивал меня в новую жизнь.

Глава четвертая

День первый. Начало

Изможденные походом рыцари сидели за круглым столом. В замке повисла тревожная тишина. И тут, чтобы разрядить обстановку, в центр комнаты выскочил маленький королевский шут и весело пошутил...

Все долго смеялись, а труп закопали за замком.

В голове еще звучали последние слова дракона, когда библиотека вместе с ее шкафами и книгами подернулась пеленой, и я оказался в другом месте. На этот раз само перемещение было неощутимо, но обоняние и слух однозначно говорили мне, что я уже не в библиотеке, в то время как глаза видели перед собой лишь темноту.

Нос ощущал непередаваемый аромат местного амбре. Весьма специфично и легко узнаваемо: так пахнут давно немые тела и деревенские туалеты, хотя к этому примешивался еще и легкий мускусный запах.

Слух говорил о недалеком движении маленьких тел буквально в паре метров вокруг меня (мыши, крысы, пауки, чем рандом не шутит?) и далеких перешептываниях, криках и завываниях. Да и ощущения своего тела более чем присутствуют. А вот глаза почему-то до сих пор видели лишь темноту.

Легкая тревога начала подтачивать мое спокойствие. Так дело не пойдет, неужели дракон в отместку за мои игры ослепил меня? Да нет, такая возможность присутствовала в механике игры, даже более того ее можно было выбрать вначале и получить компенсацию за физическую ущербность аватара, но я-то ничего подобного не выбирал!

С другой стороны, взяв гнома, я был готов оказаться под землей в крошечной мгле. Информация об этой расе гласила, что наряду с расовым сопротивлением магии, гномы обладают зрением в темноте или, если точнее, то большей чувствительностью к свету. Тогда понятно, ведь при полном отсутствии света гномы всё-таки не видят, в отличие от темных эльфов, которыми мне удалось поиграть ранее. И вообще, чего я напрягаюсь, ведь это легко проверить.

Вызываю голосовой командой карту, темно, но рамка и все инструменты в наличии. Значит, я в полной жопе... темноте. Хотя, вон то пятнышко вроде более светлое. Тогда в дорогу, меч выставил вперед наподобие трости и, нащупывая им дорогу, делаю первый шаг, идя на свет.

После первого же шага обращаю внимание на то, как странно ведет себя мое тело: смена роста и массы сильно отразилась на привычной мне подвижности, в реале я значительно легче, да и постоянные тренировки сделали меня крайне гибким и подвижным человеком. Сейчас же все тело было как не родное, но это пройдет, дело нескольких минут, пока мозг и ИИ «договорятся», нарастив на модель мою моторику.

Вторая особенность не понравилась мне значительно больше, хотя я и был к ней готов – чертова выносливость, stamina после первого же шага рухнула на треть, а значит, еще через два я просто упаду и из-за доспеха просто не смогу встать, пока она хоть чуть-чуть не восстановится.

Все-таки я сделал ошибку, подсознательно считая, что доспех на мне это мелочь, а между тем это почти двадцать пять килограмм, пусть вес и распределен по всему телу, и тяжесть не ощущается, тут и высокие показатели самого параметра «сила» мне в помощь, а вот выносливости у меня просто не хватает, чтобы тянуть этот вес долго.

Для примера, стоило бы сравнить себя с самым слабым человеческим юнитом – крестьянином. На первом уровне его характеристики в среднем равны четырем-пяти, но при этом он

и сеет, и пашет, и руками машет, как говорится. То есть за счет силы ходить я в броне могу, но не долго.

Пока не подниму выносливость, с доспехом придется распрощаться. Пришлось снова лезть в интерфейс и скидывать с себя все это барахло прямо на пол. «Жить сразу стало легче, жить стало веселее» – показатели stamina поползли вверх.

А вот меч я выбрал очень правильный. Родная пятерка в ловкости дает мне «нормальную» подвижность, в то время как бонус от меча поднимает ее почти вдвое. Девятка это не бог весть что, но бегать, как и заниматься йогой я не планирую, ну а в бою такая мелочь мне не помешает.

Если смотреть глобально, то подобные показатели сильно ограничили мои возможности как бойца, по меркам системы моя родная ловкость должна быть не меньше пятидесяти пунктов, это где-то на уровне эльфа-мечника. Но все можно решить, сейчас же мне просто надо пересмотреть свою привычную манера боя.

Если взять основы любого стиля боя, то они подразумевают единственный принцип: убей противника и выживи сам. Мне же придется жертвовать своими хитами и основным моим приемом, благодаря завышенной силе становится доступным прорубание блока противника – просто как лом и так же эффективно, ну а классику и чистую технику я покажу как-нибудь в другой раз, когда мои статы поднимутся хотя бы до тридцати. Ну и весь многолетний опыт остался со мной, и я буду просто «читать» противников, потому что знаю, что они сделают.

Базовая техника самого фехтования, несмотря на различные стили, предназначена для антропоморфных существ, то есть человекоподобных. И нет особой разницы – что в японской школе Тюдан-но-камаэ (камаэ среднего уровня), что в итальянской *Fiore dei Liberi: posta breve* (короткая стойка), что в немецкой *Hans Talhoffer: pflug* (плуг), да даже в современном фехтовании *la terza guardia* (третья защита) являются, по сути, одним и тем же.

Поиграем, господа покойники, поиграем. Ладно, теоретизировать я могу еще долго, надо двигаться дальше.

Идти пришлось вообще-то недалеко, через два шага меч стукнулся сначала в камень, а затем раздался характерный звук соприкосновения металла с деревом. Несколько тычков в том же направлении подсказали мне, что преграда уходит вверх. Определившись с расстоянием, уже руками на ощупь определяем – дверь. Массивная, окованная полосами металла, с зарешеченным окошком на уровне глаз. Пытаюсь разглядеть под разными углами происходящее за ней. Вижу коридор метра четыре шириной с такими же, как и моя, дверями через каждые три метра и где-то в удалении неровный свет факела.

Теперь стали понятны и звуки, доносившиеся с разных сторон... Приплыли, это тюрьма, точнее замковые казематы. И я, судя по всему, в одной из камер. Радует меня во всей этой картине только то, что, судя по характерной архитектуре, тюрьма построена гномами. Значит, моя будущая Твердыня уже найдена и Магический Источник тоже должен быть где-то неподалеку, осталось только выбраться и захватить. Огорчал же меня факт того, что гномы всегда строят на совесть, так что дверь и уж, тем более, стены представляют для меня непреодолимое препятствие.

Ну не может же игра изначально встать в такой дурацкий тупик?! Думаю, нет. Значит, пришло время совершить чего-нибудь полезное. Сегодня я должен взять два разрешенных уровня и поднять ловкость с выносливостью. В голове раздался щелчок, ко мне вернулась нормальная моторика движений и тут же заработало гномье зрение, после чего смог оглядеться в камере, которая с этой точки у двери стала видна вплоть до противоположной стены. Удалось разглядеть и источник шебуршаний: три кучки крыс вокруг меня постоянно переползали с места на место и создавали этот шорох.

Раз непосредственной опасности рядом нет, достаю камень с заключенным в нем Элементом. Разработчики сильно не мудрили с активацией, поэтому просто сжимаю его покрепче,

слышу нечто вроде щелчка, как будто камень в моей руке сломался, и его края стукнулись друг об друга.

Перед взором всплыло системное сообщение.

Хотите активировать питомца? «Да/Нет».

Конечно, нет... так, упражняюсь, выжимая сок из булыжников. Жму «Да».

Выскакивает интерфейс питомца. Вбиваю имя «Бар», что с языка гномов переводится как «Скала», по-моему, ему должно подойти. Где-то тут должна быть модель поведения... ага, вот она, ставлю максимально миролюбивую, а то кинется куда-нибудь во время моего боя и убьется по глупости. Как пет он возродится через сутки, но это потеря его опыта и откат в развитии, чего мне бы не хотелось.

Сильно заморачиваться с ним не собираюсь, он хоть и полуразумный, но все-таки булыжник, а не щенок. Так что пусть пока балластом болтается. Понадобится он мне лишь набрав несколько уровней, только гляну краем глаза, что у него с характеристиками.

Уровень: 1

Раса: Элементаль земли

Класс персонажа: питомец

Имя: Бар

Интеллект: низкий

Сила: 3

Выносливость: 3

Ловкость: 3

Сила магии: 2

Ментальная выносливость: 2

Устойчивость к откату: 2

Устойчивость к магии: 66

Расовые способности:

Родство с Землей (расовое)

Сопротивление магии (расовое) +60 к устойчивости к магии

Сопротивление физическому урону (расовое)

Здоровье: 90 Запас маны: 20

Книга Магии: есть.

Булыжник, как булыжник, чего с него взять. Резисты конечно полезные, да и «Родство с Землей» считается имбой (от английского Imbalance – дисбаланс), нарушающей баланс, потому что вдвое уменьшает силу всех отрицательных воздействий от магии земли и увеличивает положительные на ту же цифру. Но с такими характеристиками даже гоблина он сможет убить, только если я возьму его в руку и шарахну им зеленого по голове.

Первоочередные проблемы решены, теперь надо думать, чем дальше заниматься. На крысах много не набьешь, а значит остается только качать статьи. Упал – отжался, упал – отжался. Ну не совсем так, не зря существует масса методик развития тела «в общем» и конкретных его параметров в частности.

Начнем, пожалуй, с ловкости, а то мечник из меня сейчас почти никакой – по моим понятиям. Сейчас не смогу использовать и одной десятой части известных мне техник и приемов. Поэтому для начала одно приседание, затем упор лежа, ноги рывком под себя, с корточек ноги вперед, встаем и повторяем весь цикл до полной потери «сознания и пульса». Хватило меня секунд на 45, чего и следовало ожидать при таком параметре выносливости. Гномская «Двужильность» сильно выручала, помогая быстрее восстанавливать стамину, но при единичке в Выносливости ее явно не хватало. Хотя в любом случае полезная расовая способность, еще и прокачивается с уровнем. На десятом восстановления будет уже на 35% быстрее, а на двадцатом уже на 42.5%.

Минута отдыха и снова за дело. На 35 минуте в логе проскочило сообщение о повышении выносливости и ловкости. Так, не понял, рановато... По моим прикидкам должно было еще минут 20. Открываем параметры.

Имя: Грор, сын Кили из рода Кхим
Мужчина, Гном, Тан, уровень 1
Здоровье: 760 / 760
Сила: 63
Выносливость: 2
Ловкость: 10 (+4)
Мана: 0 / 0
Сила магии: 1
Ментальная выносливость: заблокировано
Устойчивость к откату: заблокировано
Устойчивость к магии: 31 (Сфера Земли 12% , прочие Сферы 7%)

Репутация:
Дракониды 0 / враг
Гномы 0 / уважение
Светлые расы 0 / нейтралитет
Темные расы 0 / настороженность

Расовые способности: Ночное зрение (расовое), Сопротивление магии (расовое), Крепкое телосложение (расовое), Двужильный (расовое)
Достижение: Расовый враг Дракониды (достижение)

Умения: Тяжелые доспехи I, Двуручные мечи I
Книга Магии: заклинания заблокированы

Тяжелые доспехи и двуручные клинки, понятно, от класса аватара. Неожиданно открылась графа «Достижения» с первым из них «Расовый враг Дракониды» – вы не в ладах с драконами и прочими представителями драконьего племени, отношение с драконидами не может подниматься выше «подозрительность», изначальное отношение «враг», повышен урон по всем драконидам +10% . Спасибо, ящерица! Не быть мне Драконьим Владыкой, но и не очень то хотелось. Ожидаемо, хотя все равно приятно, но дело с параметрами явно не в этом.

Так, надо бы посчитать: если на повышение каждой характеристики на одну единицу надо затратить 1 час времени, то на вторую единицу этому же параметру уйдет уже два часа, книга «Физическая подготовка» дает 20% к эффективности тренировок, но 20% от часа составляет 12 минут. При таком раскладе на повышение должно было уйти 54 минуты, но коэффициент эффективности тренировки был выше. Вопрос: «Как?»

А что, если пойти от обратного. Итак, потратил я 35–36 минут, значит, эффективность тренировки была в районе 39–42%. При этом 20% понятно откуда, а еще примерно 20%? Скорее всего, в актив пошло то, что тренировался я, не тупо «шагая на месте», а использовал одну из известных ИскИну игры методик. Тренироваться ведь тоже надо «включив голову». Если вы хоть раз ходили на секцию или в зал, то могли ощутить на себе разницу между системным подходом и «я всех умнее и все знаю». Она действительно разительна, один и тот же человек при разных методиках может достигать совсем разных результатов за один и тот же промежуток времени. С этим вопросом вроде разобрались.

Но есть еще один вопрос, почему выросли сразу и ловкость и выносливость? Понятно, ловкость я тренировал намеренно (постоянную смену положений тела система восприняла правильно). Выносливость подросла просто из-за постоянной равномерной нагрузки на протяжении всего занятия.

Для меня привычно тренироваться по три-четыре часа три раза в неделю. При этом «маньяком» назвать себя не могу – просто увлеченный человек. Это не значит, что я с радостью подскочу в пять утра на пробежку, такое развитие событий весьма нехарактерно. Но если надо для дела, то легко!

Сила привычки и гормонов. Ведь наш организм крайне «ленивое животное», которое всеми силами сопротивляется первым нагрузкам. Делает все, чтобы заставить остановиться: молочную кислоту в мышцы – болевые ощущения, утомляемость при избытках жировой ткани – куча не востребованной и законсервированной энергии. Что там говорить, даже самая важная мышца нашего организма, сердце, больше отдыхает, чем работает. Но стоит только войти в ритм и вы становитесь наркоманом. Пропустив тренировку, вы чувствуете себя «не в своей тарелке» из-за пропущенной дозы эндорфинов. Вот и ходят адреналиновые и эндорфиновые наркоманы в залы и секции, еще и за собой всех кого могут тянут. Мне нравилось заниматься в той жизни и, если тренировки принесут пользу в этой, я не планирую останавливаться.

Потратил на занятие еще около двух часов и получил еще +1 к выносливости и ловкости. Вот, уже легче, все-таки три единицы в выносливости позволили чувствовать себя значительно лучше. Доспехи надеть я пока не решился, но чуть позже можно будет поэкспериментировать.

В камере было относительно неплохо, но что-то мне поднадоело в ней сидеть. Принимаю внутреннее решение, что надо переходить к более активным действиям. Так как дверь, судя по всему, открывать мне не собирались, то и опыта в обозримом будущем мне было взять не с кого, кроме крыс. Ими-то я и решил заняться.

Меч тут мне не помощник из-за небольшого размера самой камеры: два на три и два метра по высоте. Кроме того забивать обычных крыс двуручным мечом само по себе занятие не самое эффективное, тут бы больше подошла двуручная мухобойка, но чего «нет», того «нет». Поэтому пришлось разрабатывать более хитрый план. Разогнавшись от двери, я выпрыгнул вверх и, повернувшись спиной, всей массой впечатал одну кучу в пол. Ух!

Вы потеряли 43 хитпоинта от падения.

Молодцы те, кто разрабатывал фильтры, снижающие болевые ощущения и анти-срыв программы, еще больше притупляющие ощущение реальности происходящего. Сорок хитов вынесло только так, да еще и дыхание перехватило знатно.

Писку только было что-то сильно много, для мгновенно раздавленных крысок. Зато пока поднимался уже добавил оставшихся в живых и получил почти две сотни опыта, судя по логам. А вот сюрприз в виде ковра из рассыпавшихся и мчащихся на меня грызунов я не оценил.

Собственно, как и последовавшие пять минут, в течение которых орал благим матом и комкал в руках мохнатые комочки, временами отрывая их от себя с мясом. Кто бы мог подумать, что эти твари могут просадить мое здоровье до 400 единиц, и это еще не считая сгорев-

ших нервов! Отдышавшись и придя в себя, второй раз мысленно поблагодарил фильтры, их разработчиков, и пожелал им, их детям и вообще всем родственникам здоровья и благополучия. Пока я занимался «молениями» на полу камеры, звуки зоопарка в коридоре усилились. Выразилось это в повышении бесноватости местных обитателей, что и привлекло мое внимание. Пошел глянуть, что там творится.

В коридоре появился еще один источник света, что позволило мне вполне нормально разглядеть здоровенного, по моим меркам, орка под два метра ростом, с нехилым таким брюхом и обломанным клыком. В лапах эта обезьяна держала классический длинный меч. Орк караулил пленника, в то время как его напарники, человек и кобольд, открывали дверь камеры и кидали в заключённого помой из ведра, наверняка это была какая-то «еда», но вид и запах абсолютно не внушал доверия. Затем дверь закрывалась и все повторялось сначала, но уже у другой камеры. Странно...

Орк, человек, кобольд... какое-то крайне неправильное сочетание в реалиях этого мира. Не так экстравагантно, как ангел с дьяволом, пьющие водку на брудершафт и общающиеся на вечные темы, вроде «женщины зло, ну а куда без них?» Но уж больно мне подобный коллектив напоминает либо Замок Инферно с их одержимыми и еретиками, либо темно-эльфийских красоток с их боевыми рабами. Можно было бы и кочевников сюда приплести, но где под землей кочевать-то? При всем этом самый главный вопрос на повестке дня простой, «когда же моя очередь?»

Для начала надо сделать вид «повнушительней», а то кобольд, как «драконид», с его настороженным настроением испортит весь мой коварно-гениальный замысел – порубить троицу тюремщиков в кровавый фарш. Каких-либо проблем составить мне они не должны. С манерой ведения боя зеленокожих я встречался на просторах этого мира не один десяток раз, и удивить меня своим примитивным маханием колюще-режуще-дробящим инструментарием в сторону противника они не смогли. Единственную мысль, которую обдумал до прихода тюремщиков, одевать ли доспехи? Пришел к выводу, что пока все же рановато и сдвинул их в сторону, чтобы не заметили.

Спустя десяток минут очередь дошла и до моей камеры. Спрятав меч под кусками еще не исчезнувших крысиных тушек, принял более подходящий вид, что было не тяжело после кровавой бани, устроенной мне проклятыми грызунами. Уселся с видом «одиноким и несчастным» у дальней стены камеры, затрудняя обзор.

В камеру через окошко заглянула клыкастая морда, попыталась рассмотреть мою фигуру в скудном свете факела. Чтобы меня заметили, помахал ему рукой, а то вдруг пройдет дальше. Судя по всему, орк что-то там увидел и убрал морду лица от окошка.

Я же вскочил и, стараясь не создавать шума, кинулся к двери. Занял позицию в стойке Окс (Бык): левая нога впереди, клинок на уровне головы параллельно земле, на уровне лица и готов для колющего удара. Тут главное набрать разгон. Выдохнуть, собраться, и, как только дверь приоткрылась на ширину двух ладоней, начинаю движение вперед.

Показалось рука орка. Делаю быстрый шаг вперед, мимо ошарашенного человека, стоявшего рядом с дверью, с ведром в руках. Половину орка уже можно было увидеть из-за края двери, меня он тоже заметил и даже попытался поднять меч для защиты. «Поздно, доктор, труп остыл» – мой клинок уже на дистанции атаки и почти касается груди зеленого, а правая нога выкидывает тело вперед, подобно сжатой пружине, давая мощь уколу.

Толчок с опорной ноги вышел на загляденье хорошим, явно задранная в предел сила как-то искажает физику, ведь я почти не ощущаю массу и инерцию собственного тела. Интересное наблюдение.

Клинок вошел чуть ниже грудной клетки, перехватив дыхание врага, заставив его шагнуть назад, подобно свинье на вертеле. Ускорив шаг и используя инерцию первоначального

разбега, толкая тушу вперед, и мы выбегаем в коридор. Где он сваливается с клинка и падает на пол.

Резкий поворот и рубящий с подшагом из того же Быка в сторону головы кобольда, который даже успел достать откуда-то кривой нож. Вот же, зараза, и вправду что-то почувствовал, ну и фиг с ним. Мертвые, как говорится, не потеют... и не чувствуют лишнего.

Последний противник решил бой не принимать и уже удалился шага на три. Не повторяйте мой плохой пример, нельзя так обращаться с оружием. Коротких размах, меч отправляется в краткий и совсем неэстетичный полет с «причеловечиванием» в спину, роняя бегущего на пол.

А что было делать-то? Бегать с моей «огромной» ловкостью за ним по всей тюрьме? А так я хорошо попал, есть пленник! Подбегаю к человеку. Ан нет, нету пленника. Меч из-за силы броска после удара гардой продолжил движение и врезался в плечо, прорубив ключицу и лопатку на глубину двух ладоней в сторону грудной клетки.

– Ну ладно, не очень-то и хотелось.

Вы получили уровень 2.

Ваш питомец «Бар» получил уровень!

Замечательно, вот и первый уровень! Благодаря книге «Физической подготовки» я мог не надеяться на великий и ужасный рандом, а самостоятельно выбрать, какая из характеристик будет повышена. Конечно же, Сила! Если Ловкость с Выносливостью я еще могу поднять сам, то с Силой, боюсь, этот процесс затянется надолго. Хоть расчет и идет не от изначальной величины характеристики, но она каким-то образом дает штрафы на повышение. На выбор выпало два умения, Тактика и Мастер творения. Оба нужны. Пока не критично, но нужны... Ладно, так как боевиков под моим командованием пока нет, то и Тактика бессмысленна. Выбираю Мастера.

Тихонько мурлыкая вечную песню о главном – «Первым делом, первым делом мародерство, ну а девушки, а девушки потом» – я приступил к самому ответственному моменту, то есть к этому самому мародерству. Итогом стало: одна фляга с водой, 12 монет и длинный меч человеческой работы с орка, кинжал с кобольда, а вот человек ничем, кроме поварёшки для баланды, не порадовал.

Было опасение, что вот-вот прибудет группа поддержки к только что убитым мною врагам, но кожа у тел так и не начала покрываться черными точками, медленно прогорая, и я с облегчением выдохнул.

Не одержимые! Те бы откинутае смертью физической оболочки в родной мир Инферно непременно сообщили бы о происходящем, хотя мой клинок при определенной удаче мог убить даже одержимого, не зря брал. Что бы со стопроцентной вероятностью окончательно стереть одержимого из мира, их надо убивать специальным освященным оружием. В общем, я рад, что здесь и сейчас обошлось без демонов, они являлись сложным противником даже для меня. Дело не в их «мастерстве», просто уж больно хорошо они заточены именно для войны и все поголовно серьезные противники, разве что бесы – мясо.

Сделать выводы по имеющимся фактам было не трудно – передо мной лежат тела Боевых Рабов из замка дроу, что облегчает дело. Радует, что пока мне противостоят самые слабые юниты этого замка, просто неорганизованная быдлопехота из взятых в плен разумных с последующей «обработкой» и ломкой воли. Ни дисциплины, ни боевых формаций, я уж не говорю про такие вещи, как устав караульной службы. От врага они не бегут только потому, что темных боятся еще больше. В общем, непрошенных гостей ждать в ближайшее время не стоит. Это не значит, что можно расслабиться и потерять бдительность, но и бежать сломя голову в поисках неведомо чего не стоит.

Для начала надо осмотреться и подумать, а уже только потом действовать. К чему и стоило бы приступить, а не топтаться на одном месте. Коридор оказался выполненным мастерами гномов, по крайней мере, вкрапления рун в тех местах, где сохранилась резьба по камню, недвусмысленно об этом говорили.

Что б такое сделать доброе да светлое? В смысле, кого бы убить прокачки ради? Выбор невелик. Взяв еще горящий факел с трупа кобольда, я пошел в сторону противоположную той, откуда появилась эта гоп компания, заглядывая в каждую камеру по очереди. Мой питомец с тихим шуршанием катился рядом.

Пленники отличались разной степенью потасканности и разнообразием рас, но все поголовно были закованы в цепи. Вот почему эта тройка тюремщиков была так беспечна! Сначала я решил осмотреть все камеры и лишь затем принимать решение, что мне и с кем делать. Никого кроме гномов к себе в армию однозначно брать нельзя, «Нетерпимость», мораль войска просядет, хотя пока войска нет и морали у несуществующего войска, по идее, быть не может. На тринадцатой или четырнадцатой камере мне повезло: в ней сидел гном.

Открываем сложный засов с дополнительной защелкой, чтобы нельзя было просто отодвинуть щеколду. На свет от факела поднялся, гремя цепями, оборванец с волосами-паклями и тусклым взглядом. Выставив между нами клинок вверх рукоятью, я оперся на гарду руками, как бы нечаянно демонстрируя кольцо Лорда с камнем грязно-серого цвета и руной Камня посередине.

– Молодой Тан, наконец-то вы пришли, я уже начал терять надежду, – прошамкал мой первый верноподданный. Судя по всему, кто-то уже успел наиграться с ним, выбив или вырвав у бедняги зубы. Но ничего, по опыту знаю, что за день-два нормальной жизни дебаф на регенерацию снимется, и зубы вырастут заново.

Беда в том, что как боевая единица он сейчас вообще бесполезен. Ладно, все равно в роли воина мне он не сильно-то пока и нужен. То, что я планировал сделать с воинами рода благодаря редактору найма и перевооружения, поставит их пусть и не выше остальных гномов, но по крайней мере вровень. Правда, в отличие от остальных мне придется немало поработать, чтобы достичь такого результата, а все чертова слабость рода Кхим – заниженные физические характеристики и боевые умения. В итоге получится, конечно, не элита, всё-таки этот Мир не болваны делали и предусмотрели такие дырки в системе, но уж минимум ветеранов-то я получу в течение пары дней.

Вернемся к спасенному. Уж не знаю, какую там легенду ему вложил в голову дракон, но мне надо узнать, что вообще происходит.

– Кур Казад, маз мам. (Вижу Гнома и приветствую (ритуальное приветствие), друг мой). – Надеюсь пленник сможет прояснить ситуацию, в которой я оказался, а уже потом я буду действовать по обстоятельствам.

– Кур Казад, Вахрам мену ту тума. (Приветствую и тебя, Камень привел тебя вовремя). Как я рад видеть тебя, молодой Тан, хотя уже просто, Тан... эти ушастые крысы как-то пронюхали про потайной ход за водопадом и напали неожиданно. Ночью мы даже нормального строя составить не успели, как наша твердыня была взята. Кто не смог умереть в бою, позавидовали мертвым. Но, Тан, я ждал Вас! Я знал, вы вернетесь и наведете здесь порядок!

– Да-да, конечно. – «Молодой Тан», это он о чем? Ждал? Что-то перемудрил Крылатый. Зато я явно вписан в легенду этого мира, значит, можно ждать и чего-то хорошего, но это позже, пока же стоит заняться происходящим. – Я торопился как мог. Поверь, они заплатят кровью. А пока расскажи все, что знаешь о нападении.

– Я давно уже здесь, мой Тан, так что не многое поведаю. Последний раз, когда меня водили наверх, я видел высокую жрицу, с ней был драук и боевые рабы в количестве полусотни.

Понятно, что ничего не понятно. Рабы, это ладно, правильно выбрав позицию, я их минут за десять порублю в бастурму. Даже если парочка дроу-мечников будет, все равно ситуация не

критична, а вот жрица с драуком – это действительно хреново. Сейчас я им совсем не соперник, разве что прокрасться на расстояние удара, ну так не Ассасины мы, моя стезя – открытый бой, а не диверсионные операции.

– Что ж, ты многое поведал и наверняка устал, отдыхай и позволь мне помочь тебе.

Гном без лишних слов прислонил куски цепи к полу, ну и я не подкачал. Всё-таки б3 силы это о-го-го! Точный удар серебристого лезвия легко перерубает звенья цепи, ну а с браслетами позже пусть сам разбирается.

Ладно, продолжим обследовать местные казематы. С той стороны, где была моя камера, мне удача больше не улыбнулась. Зато вернувшись обратно и дойдя до конца коридора, удалось повстречать еще пятерых соплеменников. Выслушав почти одну и ту же историю, они все присоединились ко мне. Отправив этих пятерых недееспособных к первому, я пошел смотреть, куда дорога ведет нас дальше. Коридор закончился такой же дверью, как в камерах, только засов находился с другой стороны, далее вертикально вверх уходила винтовая лестница. А там меня наверняка ждут с распростертыми объятиями прислужники Ллос.

– Думай, голова, шапку куплю...

И сработало! Надо будет вопрос с шапкой решить. Сегодня разбираюсь с частью пленных, были там несколько относительно свеженьких, занимаюсь повышением статусов, а завтра зачищу замок. Решение принято, смысла сидеть на попе ровно нет, надо двигаться к цели.

Возвращаюсь обратно к одной из камер, где как мне помнится сидит эльф, открываем. Одежда заляпана кровью, несколько ран, перевязанных «абы как» лоскутами собственной одежды и при всем при этом гордый и независимый вид.

Герой! Будто не «на нарах чалится», а на светском рауте слегка утомился и присел отдохнуть. Мое знание квенья и светлого тенгвара было гораздо хуже того же кхуздула, но на заученную с давних еще ролевых времен фразу-приветствие между народом гномов и эльфов меня хватило легко.

– Приветствую тебя под сводом земным, Перворожденный – дальше уже на общем – прекрасная луна этой ночью, Перворожденный, не находишь? Как ты думаешь, Лунная Тропа приведет тебя сегодня к звездам?

– Приветствую и тебя под сенью лесов, Рожденный в Камне. Сегодня она не так ярка, как будет завтра и пока под Луной есть Тени, мне рано уходить.

Вы хотите принять в армию Мечника из рода Дуба? «Да/Нет».

Жму «Нет».

– Боюсь, у тебя нет выбора, Перворожденный, встань на нее сам...

– Я не понимаю тебя, Рожденный в Камне, но благодарю за честь решить свою судьбу самому и уйти к Звездам в честном бою.

Со светлыми мечниками я сходил два раза на поле боя и бесчисленное количество раз на арене. Пожалуй, Доебрингер, один из мастеров немецкого школы, пренебрежительно назвал бы темных и светлых эльфов-мечников, Лехмейстерами (Leichmeister, мастер танца в переводе с немецкого) или Клопффехтен (Kloppfechter, клоун-боец), как фехтовальщиков, предпочитающих яркие, но непрактичные движения. Мне же далеко до столь именитой персоны. Только поэтому я выскажусь по-другому. Их техника боя оставила лично у меня крайне двойственное впечатление.

Группа специалистов, прописывающая боевую модель для этого класса, явно использовала в качестве основы сценическое фехтование с его красивыми уколами и финтами, добавив чуть-чуть польской сабли с ее прыжками и работой в уязвимые части тела. Получилась достаточно странная смесь зрелищности и эффективности. Нет, конечно, юные особы млели

от холеных мечников, танцующих с мечом, но, лично мое мнение, если б не завышенная ловкость этого класса, то цена ему медный грош.

В данной же ситуации, эльф был после длительной голодовки – не думаю, что "его высочество" притронулось к местной баланде. Да и пытки не прошли для него бесследно. Темные действительно большие умельцы в этом вопросе, а уж как любовно они делятся всеми секретами этого искусства со своими светлыми собратьями... неприятно, одним словом.

Пусть даже внешний вид Светлого не был серьезно поврежден, зато бледность, испарина на лбу и лихорадочный блеск в глазах говорили о его состоянии лучше всяких иконок с дебафами. Не скажу, что я сильно расстроился по этому поводу, мне нужен опыт, а значит, сегодня он умрет. Я и сам люблю причинять боль, но не таким способом, смерть должна быть красиво принесена врагу на острие клинка.

Мельком оценив ситуацию, пришел к выводу, что тактически я в более выигрышном положении – узкий коридор не даст ему пространства для маневра. Кроме того мой клинок длиннее на полметра и значительно тяжелее, я же благодаря задранной до предела силе почти не чувствую его веса. У меня правильная база движений и, в качестве огромного бонуса, я буду избегать только смертельных ударов, стараясь прорубить его защиту при первой же возможности. На таких бойцов даже моей одиннадцатой ловкости хватит за глаза. *Pour le monsieur barrière! En Garde!* (К барьеру, Сударь! В стойку!).

Расходимся, в стойку. Плуг – клинок в нижней позиции, острие смотрит в горло противника. Сход, мой ложный выпад, показ слева в голову, перевод лезвия в правое плечо, он ожидаемо принимает и тут же сливает вдоль своего клинка мой меч в сторону. Контратакует и кончиком достает меня чуть выше кисти, снося 63 очка жизни, еле успеваю уйти, спасает то, что я этого ждал, и длина клинка заставляет его пройти чуть большее расстояние, чем меня.

Хорош, доходяга – сразу видно, слегка не дотягивает до элиты, если бы не его состояние, все было бы сложнее. Прости, но все та же тройка в выносливости не дает мне полноценно насладиться поединком. Пусть пока меч невесомой тростинкой порхает в моих руках, но еще пару сходов и усталость начнет брать свое, замедляя меня до состояния улитки. Может быть в другой раз и в другой жизни, мы еще встретимся, но сегодня ты умрешь. Так что игры в сторону, как-нибудь потом спляшем танец мечей, сейчас же мне нужна быстрая и, желательно, чистая победа.

Ухожу в «Гневную» – открытым боком к противнику и меч вверху на замахе чуть отведен назад. Аккуратными мелкими шажками выхожу на дистанцию удара. Давай, действуй, ты не можешь это проигнорировать, если я выйду на удар, то снесу тебя вчистую. Единственный шанс для эльфа – попытаться обыграть меня в скорости и насадить на меч. Риск? Да, безусловно, но я его уже «попробовал» и почти уверен, что все пройдет как по нотам.

Ушастый не обманул моих ожиданий. Как только мои ноги оказались в движении, он сорвался в незащищенный бок. Я же просто удлиняю выпад и, чуть завалившись вперед, рублю навстречу его атаке. Благодаря силе и весу клинка мой удар игнорирует жалкую попытку блока, отделяя голову эльфа от тела вместе с частью плеча и рукой.

Вам нанесли 197 единиц колющего урона.

Увы, чисто не получилось, все-таки подпортил он мою многострадальную рубашку, оставив колотую рану в два сантиметра, пробив ребро и выбивая еще почти 200 хитов из моей тушки. До свадьбы заживет. Забираем трофейный клинок.

Так, где-то я тут видел воина человеческого замка, по виду рыцарь или паладин. Ну, паладина мне не дадут нанять из-за сложности, а вот на рыцаря я вполне могу рассчитывать. Мне как раз его не хватает до второго апа. Ага – вот он голубчик сидит, некуда ему деваться. Открываем дверь.

–Значит так, слушаем меня, все вопросы потом. Есть к тебе следующее предложение: на свободу хочешь? Кивни, если хочешь? – кивок в мою сторону – Это хорошо. Чтобы выйти, надо доказать мне, что чего-то стоишь с железом в руках. Согласен? – снова кивок – Вот и хорошо, цепь положи на камень, срублю, а там и глянem твою стоимость.

Мужик молча складывает цепь, я уже привычным движением разрубаю звено на его оковах, отхожу, ставлю трофейный меч у двери и выхожу из камеры. Ждем-с. Этот молодец долго не затягивал, вышел почти сразу с мечом и, оглядев коридор, отдельное внимание уделил посетившему эльфу, чей труп еще не успел исчезнуть и моей ране на боку.

Рыцарский замок я опробовал одним из первых и, в общем-то, не был разочарован – все понравилось и я даже смог воспитать себе пару замечательных учеников из мечников, позже посвятив их в рыцари, а затем и в паладины! Как же дружно мы втроем валили нежить, как косами траву срезали... пока не кончились очки святости и не пропала святая защита, закрывавшая нас от проклятий магии тьмы, а потом нас обвешали дебафами, как новогоднюю елку игрушками, и мы захлебнулись в очередной волне. Но это совсем другая история.

Расход в стойку. Классика бессмертна! Плуг – клинок в нижней позиции, острие смотрит в горло противника. Левая нога впереди, правая чуть в сторону. Оппонент тут же почти полностью копирует мою стойку, только ноги ставит в одну линию.

Классика действительно бессмертна, по крайней мере, классика Итальянской школы. В чем собственно разница между Итальянской и Немецкой школами фехтования? Появились они с разницей в век внутри горожан и развивались отдельно друг от друга, но если брать основы, то картина будет выглядеть так.

Во-первых, Итальянская школа видит на противнике кружочки, в которые надо колоть, а Немецкая представляет вокруг человека круг, поделенный на сектора в которые надо рубить. И чем выше уровень противника, тем мельче у него эти кружочки и уже сектора. Не подумайте, что в одной школе нет рубящих ударов, а в другой колющих, все есть, но подход разный.

Во-вторых, Итальянская школа предполагает атаку-защиту с ярко выраженными фазами, в то время как Немецкая говорит, что противник наиболее уязвим именно в момент атаки и надо стараться бить в момент удара противника – навстречу.

Третье различие – это шаг, если первая школа применяет линейное передвижение назад – вперед, то вторая практикует так называемый «треугольный шаг». Другими словами: итальянец защитится, отступит или уклонится корпусом, а немец уйдет с линии атаки и ударит навстречу.

Обе школы долгое время конкурировали на просторах Европы и не только, пока не произошла революция в способах ведения войны. Честная сталь уступила огнестрельному оружию, как следствие, полные латы и тяжелое оружие уходят в прошлое, сменившись сначала доспехом в три четверти, затем нагрудником, пока они и вовсе не стали всего лишь декором для военных парадов.

Именно в этот период новым триумфатором стала шпага, буквально созданная для быстрых колющих ударов, чем и окончательно вытеснила мастеров немецкой школы. А Итальянская школа смешалась с Французской и еще несколькими, породив на свет современное фехтование.

Но это все история, а в данный момент мы стоим на дистанции и готовы к бою. Что ж, их технику я знаю и читаю его действия наперед. Не буду выделяться, мне нужен результат, поэтому попробуем старое проверенное – мощный рубящий в центр головы без зависания клинка на замахе, подключая ноги, доношу те самые 30 сантиметров до тела противника, и вполне ожидаемое парирование. Подшаг в полбоба к противнику, вынуждая его ударить и, вытянув клинок вдоль тела, тут же принимаю сильный рубящий, но мое новое тело этим не подвинешь. Вот я уже и на близкой дистанции, а у него рука только в ударе была и на замахе ей еще предстоит выйти.

Наношу таранный удар плечом в грудь, но мой противник тоже не пушинка, а здоровый мужик, привыкший таскать на себе 30 килограмм доспехов, и поэтому его лишь слегка отталкивает, но сбивает дыхание и ритм боя.

Кто думает, что гарда и рукоять клинка не оружие, тот ими никогда не получал. Короткий удар гардой в лицо, кожа на щеке рвется, показывая белые зубы, крошащиеся под напором металла. И тут же наношу повторный, уже с оттягом, удар навершием меча в неприкрытый череп. Влажное «Щелк», и мечник заваливается назад. Публика ликует, фанфары победителю турнира!!

Вы получили уровень 3.

Ваш питомец «Бар» получил уровень!

– Вот и ладненько.

Уровень получил и система не наградила никаким лишним званием, типа мучитель или живодер, а то замаешься потом с таким перком светлой расой управлять. Легче уж тогда сразу брать Тирана и быть нормальным таким деспотом, пусть народ боится, но делает. И чем сильнее боится, тем быстрее делает. Да и опыта с пустого вырезания пленных упало бы копейки.

Нет, я не маньяк, жаждущий крови. Просто мой мир четко делится на «своих», за которых я стою горой и отдам последние трусы, и на «чужих», которых я рассматриваю лишь с позиции полезности. Гномы – «свои», мне с ними жить. А вот эльф и человек, они не враги, но и не друзья, а значит идут по разряду «чужих» и мне не интересна их судьба. Да, не гуманно, но как говорил один из моих знакомых, «гуманизмом в детстве мальчики занимаются».

Ну, а уж если честно, использую любого, не входящего в список №1, для достижения своих целей. Есть цель и есть инструменты для ее достижения. Я здесь не турист, мне тут долго-долго жить. Здесь я буду сам создавать условия для себя и, если надо, стану главным «главнюком» и не поморщусь, а любители поплакаться над «бедненькими эльфами» и укорять могут идти лесом или попытаться объяснить мне свою правоту с оружием в руках. Может это и мерзко, но такова жизнь.

Доставшуюся характеристику снова вкладываю в силу, как бы мне ни хотелось быстро поднять ловкость, но прекрасно понимаю, что фехтовальные поединки – это лишь маленькая часть моей новой реальности. С тем же Титаном не пофехтуешь, его надо убивать и желательно убивать быстро.

Из умений на этот раз Великий Рандом подкинул «Торговца» из книги «Казначей» и «Изучение» от Строителя. Ценность и того, и другого на данный момент равна нулю, ну не успел я за три с копейкой часа отстроить рынок или захватить вражеский город. Выбор пал на Торговца как наиболее полезного в обозримом будущем. С приятностями разобрались, а теперь за работу.

Поставив одного из гномов на страже возле винтовой лестницы, предупредить в случае неожиданных гостей, занялся инвентаризацией съестных припасов. Сказано громко, а по факту все наши припасы составляли один стартовый дневной рацион, выданный мне системой, и полупустое кожаное ведро с помоями, которыми кормили пленников.

К содержимому ведра я не прикоснусь, не из брезгливости, а просто потому, что пока не дошел до того уровня голода. Собственно и делится рационом не намерен, так как сейчас он мне нужнее. Гномы без слов поняли, что вкусного сегодня не будет и восприняли это ровно: без косых взглядов и «обижулек».

Мне все больше начинает нравиться этот прагматичный народ. Лучше в такой ситуации может быть только иметь ребят вроде моего питомца, его вообще кормить не надо. Кстати, что это он тут без дела крутится, пусть идет крыс прессовать, они как раз должны быть ему по размеру. Мне же, хоть сегодня после полуночи и будет нужен опыт, но к этим гадам без

кольчуги фиг подойду. Бар послушно покатился куда-то по коридору. Пусть ему достанется, а у меня, похоже, фобия развилась после той кровавой бани, что они мне устроили в камере.

Еда едой, а от топтания на одном месте статьи сами не вырастут. У меня осталось 20 часов до конца суток, за минусом шести на сон, итого 14 часов на тренировку. Уровень сегодня я уже взять не смогу, но время стоит потратить с пользой. После установки трофейного факела в специальный паз на стене, свободного места и света стало значительно больше, клинок в руки и начнем, пожалуй.

Парат – фехтовальный комплекс, состоящий из отработки приемов в их свободной последовательности, естественно, с соблюдением логики самого боя. Никто же не бьет рукой, стоя на одной ноге, так и тут есть удары и стойки, вытекающие друг из друга. В немецкой традиции есть ряд интересных особенностей. Одна из них в том, что боец перемещается из стойки в стойку через удар, то есть, начиная бой в одной, он просто уходит в другую.

Вот именно этим я сейчас и хотел заняться и, так время позволяет, то не вижу смысла откладывать...

Глава пятая

День второй. Штурм и прочие хлопоты

Ты как беляш с вокзала: горячая, сочная и опасная.

Сигнал будильника разбудил меня около полуночи, как бы мне не хотелось его пнуть, но выключить его можно было только через меню, поэтому пришлось открывать глаза. Чертов будильник, точнее – счетчик опыта. Ограничение обнуляется ровно в полночь, а значит, и мне пора вставать. Ух, “жизнь хороша и жить хорошо”, хоть на сон и удалось выкроить чуть больше 4 часов, но чувствовал я себя свежим и бодрым. Даже сон на холодном полу темницы не стал для меня чем-то особенным. Замерзнуть должен был, но тем не менее тело даже не ломило, как будто спал на перине, а не на жиденьком матрасе под которым каменный пол. Может книга «Дети Камня» преподнесла этот сюрприз или «анатомия» нового тела.

Вчерашний день принес неплохие результаты в виде натренированных 3 единиц характеристик: к выносливости, ловкости и даже +1 к силе. Так же удивило +2 к отношению с гномами. Я знал, что гномы ценят чужой труд и мастерство, в чем бы оно ни выражалось, но то, что за привычные для меня действия, можно еще и бонусов собрать – не ожидал.

Плюсы хороши, но умаялся я конкретно, в итоге так и заснув у стенки рядом со своей бывшей камерой на принесенной одним из гномов подстилке. Не знаю сколько дней выдержу в таком бешеном темпе, но пока система щедро отсыпает бонусы, есть стимул двигаться вперед. Пусть даже каждый новый стат дается все сложнее и сложнее. Такой быстрый прогресс скоро закончится и для повышения очередной единички характеристик придется тратить дни, а потом и недели тренировок. Но я готов к такому повороту событий и стараюсь с самого начала войти в колею бесконечного самосовершенствования.

Системный подход и распорядок дня – наше все, как только жизнь немного войдет в норму, займусь этим вопросом всерьез. Где там наше окно персонажа?

Имя: Грор, сын Кили из рода Кхим

Мужчина, Гном, Тан, уровень 3

Здоровье: 1075 / 1075

Сила: 66

Выносливость: 6

Ловкость: 12 (+4)

Мана: 0 / 0

Сила магии: 1

Ментальная выносливость: заблокировано

Устойчивость к откату: заблокировано

Устойчивость к магии: 31 (Сфера Земли +12% , прочие Сферы +7%)

Репутация:

Дракониды 0 / настороженно

Гномы 2 / уважение

Светлые расы 0 / нейтрально

Темные расы 0 / настороженно

Расовые способности: Ночное зрение (расовое), Сопротивление магии (расовое) (30), Крепкое телосложение (расовое)(+25% к здоровью), Двужильный (расовое)(+25% к регенерации стамины)

Умения: Тяжелые доспехи I, Двуручные мечи I, Мастер творения I, Торговец I
Книга Магии: заклинания заблокированы

Не блеск, но в целом весьма и весьма неплохо. Больше всего обрадовался подростковой выносливости. Можно будет больше времени уделить тренировкам, а то отдыхать, несмотря на бонус на регенерацию стамины от «Двужильного», приходилось слишком часто. Ведь тренироваться я привык серьезно. Да и выросшая ловкость тоже будет весьма кстати. Десять родных и еще четыре от меча – это уже неплохой показатель, маловато лично для меня, но уже позволяет использовать хотя бы что-то из своего личного арсенала. До полноценного фехтования мне все еще далековато и придется пока продолжать изображать живую мишень, теряя драгоценные хиты. Зато прогресс есть и это главное. Ничего, дорасту до десятого уровня, станет легче. Улучшатся расовые навыки, и капнут плюсы к параметрам. Осталось только набить десятый лвл.

Если параметры меня обрадовали, то вот бонус к отношению вызвал двойственные чувства, ведь с ними не все так просто: без характеристик я не воин, а балласт – это и так понятно. С фракционными отношениями все несколько сложнее. Так как я являюсь частью Рода, но не его главой, то решаю вроде как сам за себя, зато когда вышестоящий НПС выдвинет требования, то мне, скорее всего, придется подчиниться. И наоборот, если я буду полезен для Рода, то меня ожидает много вкусного. От редких квестов и военной помощи до банальной защиты от игроков. Ведь гномы – это не какие-нибудь инферналы, которые и так априори враждебны всем, а воины и торговцы, кузнецы и строители, шахтеры и артефакторы. Третий, а может быть и второй по важности ресурс, вооружение, находится именно в руках Подгорного Царства, так что принадлежность к фракции и отношение с ней вещь обоюдоострая.

Мир велик, а я лишь начинаю в маленькой стартовой локации, все равно стоит думать о будущем. В любом случае останавливаться на достигнутом не намерен. Если за мной будет стоять Сила, пусть и из тех же НПС, это будет еще одним весомым шансом на выживание в этом мире. Да и «План» надо выполнять...

Мысли о еде разбудили мой аппетит, и я достал остатки рациона. Стоило мне закончить с завтраком, как началось: от двери послышался условный крик, что в общем-то не выбивалось из общего звукового фона местного зоопарка, но это был сигнал «К нам идут гости». Подскакиваю, команду гномам спрятаться по камерам, а сам мчусь к выходу из подземелья и занимаю место за дверью.

Меч в позицию «С крыши» – клинок высоко над головой, чтобы, как только гости войдут, нанести одному рубящий сверху, ну а дальше глянем. Спускались эти увальни еще минуты четыре, приоткрытая дверь позволяла даже слышать их перебранку между собой. Наконец показались «гости». Первым зашел гоблин, тащивший ведро – близнец вчерашнего, а за ним пара орков с тесаками в стилизации а-ля «Моя твоя быщ».

Как только последний орк прошел в дверь, слегка рубанул ближайшего в голову, чтоб не войти в грудную клетку и не завязнуть мечом в теле мертвого врага, а лишь прорубая череп на глубину пять-семь сантиметров, что достаточно для умерщвления противника.

Первое тело только начало оседать на пол, а второй зеленомордный поворачивается в мою сторону, я шагнул вперед и провел ему укол в шею. Выдернул клинок из раны, вызвав фонтан крови, тут же раскрасивший стену в стиле причудливого художника-авангардиста.

Продолжая двигаться, я был уже у гоблина. Из-за роста маленького засранца и габаритов самого меча было неудобно работать двуручником в упор, пришлось ограничиться мощным

пинком в крестец, а по приземлению пнуть еще раз в голову, отчего у мелкого лопнула шея, и голову вывернуло под неестественным углом.

С этой троицей покончено. Порадовали они меня 14 монетами на всю толпу и двумя тесаками, которыми тут же вооружил бывших узников. Хорошо было бы вот так тренироваться, скашивая врагов помаленьку, но нельзя, защита барьера дается всего на 3 недели, 21 день, из которых первые сутки уже потеряны.

«Человек предполагает, а бог располагает», хотя в моем случае скорее «гном предполагает, а Ауле...» а Ауле по фиг, он там в своих небесных сферах очередную поделку делает, так что руки в ноги и вперед на войну.

Прикинув, чем можно еще вооружить гномов на случай, если меня все же вынесут там наверху, пришел к выводу, что ничем. Примерную проектировку Твердыни представить было не сложно, арсенал с трофейным и личным вооружением наверняка находится в противоположной от казематов стороне. Следовательно, до доспехов и прочего вооружения мне так просто не добраться, а без них мои задохлики любому орку на один удар.

Так что все сам, все сам. Облачившись в доспех, я слегка попрыгал, проверяя как это отразится на стамине, вроде нормально, вниз падает, но уже не так как вчера, если сильно не носится и не усугублять прочими физическими нагрузками, можно даже ходить пару часов. Все это хорошо, но мне придется рубиться и главное, чтобы на бой хватило, а все остальное уже излишки.

Закидываю меч на плечо и вверх по лесенке, а то там уже, наверное, все заждались, пока мы тут сидим. Стоило пройти буквально пару метров, как сзади раздался громкий хлопок камня о камень.

– Бар, гребаный ты булыжник! Ты ж мне всю «контору» спалишь! – сквозь зубы ругнулся я. Пришлось спускаться и закидывать его в сумку, пусть там посидит, пока красться не научится.

Вообще винтовые лестницы в замках, включая ту, по которой я сейчас поднимался, это достаточно хитрая штука: если изгиб лестницы сделан по часовой стрелке, тогда тому, кто находится сверху, удобно наносить удар, так как у него есть пространство для размаха, зато стоящему внизу мешает ствол лестницы. Если же поворот против часовой стрелки, то все наоборот. Конкретно эта лестница была сделана для тех, кто сверху и не хочет пускать тех, кто идет снизу.

Подъем получился свободным и отчасти приятным. За сутки, проведенные в темнице, мне успели до чертиков надоест крики и завывания безумных жильцов сего заведения, спертый воздух и постоянный смрад. Игра получилось совсем не игрой. Проведя сутки с небольшим в тюрьме, очень ярко это прочувствовал. Одно дело спускаться в подобные заведения на короткое время для фарма или допроса пленников и совсем другое «пожить» там. Не рекомендую, достаточно тяжелое испытание для психики привыкшего к свободе человека. Пусть в самой камере провел всего несколько часов, но повторять подобный опыт заново мне бы не хотелось.

Нежелание в дальнейшем стать жителем подобной комнатухи навсегда – здорово мотивирует. Я готов расти и развиваться, чтобы иметь силу и возможность вырваться из любых оков и ловушек. Потому и сбегая из реальности, ведь она стала для многих из нас такой же тюрьмой... Наши «однушки» и цели превратились во что-то пустое и бессмысленное. Что может хотеть рядовой обыватель? Как максимум «хотеть, что-то хотеть», а многие уже и этого не могут. Вот и я там уже ничего не хочу, оно мне обрыдло.

Здесь же каждая ступенька вверх приближает меня к будущему... и кочевой орде, иначе интерпретировать те звуки, что доносились сверху, мой мозг пока отказывался. Шум нарастал волнами после каждого витка лестницы. В общей сложности мне пришлось подняться на пять оборотов и только к концу подъема, где лестница заканчивалась и переходила в неширокий

коридор. Здесь появились первые признаки врага. Пол коридора был усеян обломками какой-то мебели, костями и прочими отходами жизнедеятельности условно разумных существ.

Коридор переходил в помещение стражи, которая по идее должна «денно и ночью» нести бдительный дозор и сторожить пленников. Но, видать, привить дисциплину тому сброду, что наверху, не самая простая задача. За помещением стражи коридор снова продолжался и в конце упирался в еще одну дверь. А дальше либо казармы, либо внутренний двор твердыни. Глянем, а там видно будет.

Стараясь не сильно бряцать железом, хотя в таком шуме-гаме, мог бы и не утруждать себя, выглядываю в приоткрытую дверь. Первое, что бросалось в глаза, несмотря на мельтешение народа, это огромный свод подземной пещеры, в которой находился Замок.

Красиво... мне и в той жизни приходилось бывать под землей и как туристу в составе группы спелеологов и по работе в шахтах по добыче редкоземельных металлов. При этом меня всегда завораживала особая подземная атмосфера, первобытная тишина и окружающая тайна. Еще пару минут, прильнув к двери, я не мог отвести взгляд от красот подземного мира, но как известно «ничто не вечно под луной», тем более когда вокруг тебя орут и мешают «думать о вечном» и наслаждаться красотой. Пришлось от вечного обратиться к насущному.

Мне не повезло. Дверь выходила на внутренний двор, где сейчас шли занятия по «боевой подготовке». И вот тут меня поджидало разочарование. Да, эльфы не брезговали тренировать свой боевой скот, не сами, а выбирали самого достойного из подчинённых, выдавали ему «кнут и пряник», затем передавали кнут и приказ об улучшении боевой подготовки вверенного ему мяса.

Вот как тот дядька в кольчуге, шлеме и при мече, что стоит на помосте и периодически покрикивает на ту или иную группу тренируемых, явно был тут старшим. Мясо же сегодня было представлено сборной солянкой: люди, гноллы, гоблины, орки, троглодиты, кобольды, полурослики, гномы и даже один огр. Доспехов ни у кого не было, так же как и толкового оружия, в основном копья, короткие мечи и простые деревянные щиты.

По отдельности или маленькими группами они для меня опасности не представляли, но всей толпой приблизительно в пятьдесят бойцов могли и навалить. Благодаря силе и навыкам, я могу убить или откинуть большинство из них ударом руки или ноги, но вылезать сейчас в толпу на открытом пространстве – не самая удачная идея, наверняка меня все же размажут тонким слоем по плацу.

Хотя во всем есть свои плюсы, все зависит от взгляда на вещи и личной смекалки. Бонус в том, что жрица и драук первое время не будут реагировать на шум, который мы тут устроим. Хм... а такая игра, пожалуй, стоит свеч. Отступить всегда успею, пусть даже и обратно в темницу.

Единственная беда в том, что среди рабов затесалось с десятков гномов, часть из них наверняка захваченные в плен Кхим, а это слегка осложняет дело. Да даже если они и из другого рода, гномы в этом мире хоть и поделены на кланы, но братоубийственной войны пока не знают. Есть преступники, убийцы и отверженные, но это как сравнивать «теплое» с «мягким», вещи похожие, но по сути разные. Война и преступность далеко не близкие понятия. Мне-то по большому счету пофиг кого валить, я это делаю от любви к искусству. Но тут всё-таки есть веская причина, и это – возможные союзники.

Если тот же орк или человек захочет ко мне присоединиться, то мне это только создаст проблем, а вот шанс получить гномов в армию упускать не стоит. Подданные лишними не будут. Да даже если и кто-то из отверженных попробует присоединиться, тоже приму.

Конечно, проверки на лояльность им не избежать. Да и надо будет проследить, чтобы остальные гномы их под шумок не перерезали, но лишних рабочих рук у меня сейчас нет, так что берем всех, а там уж глянем. В расход пустить никогда не поздно.

Гномы хоть и сильны как бойцы, но малочисленны. Их проблема не в долгих ухаживаниях, как у эльфов, а в том, что женщин у них при самом лучшем раскладе рождается примерно одна четвертая от всего народонаселения и даже если гномка родит десять детей, то лишь 1–2 будут девочками. Поэтому своих возможных союзников, по возможности, бить буду сильно, но аккуратно. Ребята они крепкие, могут и выжить, коль кулаком или гардой прилетит.

Второй вопрос на повестке дня: надо решить, кто мне тут большего всего крови попортить может, и с него начинать. Дядька этот явно на первом месте, сумеет организовать этот сброд, он точно лишний. Огр... бесспорно силен и опасен, но значительно слабее меня как боец и в общей бойне достаточно будет держать его в поле зрения.

Есть ли вариант свести огра с Дядькой, чтоб разом их уложить обоим? Явных вариантов я не вижу, а строить многоходовки, которые рассыпаются как карточный домик из-за одного неверного шага, смысла нет.

Проверяем, на моей карте все вражеские юниты подсвечиваются желтым, пока они не поняли кто я – будут нейтральными. Можно работать. Убираю меч. Выхожу и уверенно двигаюсь по краю толпы к дядьке. Бойцы почти не реагировали на мое присутствие, дядька же наоборот так и впился в меня взглядом.

Я же, не поворачивая головы, рыскаю глазами сквозь смотровую щель шлема по внутреннему двору в поисках возможного укрытия в предстоящей рубке. Был вариант прижаться спиной к стене и отбиваться, но его откинул как бесполезный. Отбиться может и получится, но жизни просядут так, что жрица меня голыми руками возьмет. Где бы принять бой? А вот замечательная дверь, ведущая, судя по количеству битой посуды и пары котлов возле нее, на кухню. Матриархально настроенную жрицу Лосс там точно не встречу, и нападать всей кучей они на меня не смогут. Решено, как прижмет, прорываюсь туда.

Всю дорогу до помоста было чувство, что вот-вот весь план полетит коту под хвост. Может, мне улыбнулась удача, а может просто сегодня местные боги были на моей стороне, какой смысл гадать? Подхожу к помосту, отдаю честь, щёлкнув каблуками и ору.

– Старший оперуполномоченный Петров, Ваши документы! – естественно в общем шуме и через мой шлем Дядька ни черта не разобрал – Петров, говорю, стар-ший о-пер-у-пол-но-мо-че-ный я! – все так же держа руку у виска.

Дядька впадает в ступор и прямо таки слышу, как шестеренки в его голове начинают тротить. Не выдержав, он спрыгивает с помоста ко мне и моментально теряет передние зубы вместе с сознанием. Будет знать, как шлем без личины носить.

Бью ногами лежачего, чтоб усилить эффект оглушения. Параллельно вытягиваю двур, на добивание сейчас нет времени. Успеваю заметить, как значки на моей карте меняют цвет с желтого на красный. Но меня это уже не волнует.

Меч в руках и, подбадривая себя криком «Казад-ай-мену!!!» (Гномы идут!!!), иду в атаку. Ну не каждый день выпадает честь «в одну каску» атаковать полсотни противников за раз, кроме того, надеюсь, гномы не будут так наседать на своего сородича, поумерят пыл, и мне в свою очередь не придётся их вырезать.

Толпа уже разворачивается в мою сторону. Набираю разгон и рублю древки копий, направленных мне в грудь, врубаюсь в толпу с широкого взмаха, разом цепляя трех-четырёх противников, меч по дуге уходит влево, сбросом задеваю еще одного и обратным лезвием, без задержки, слева секущим по горизонтали вспарываю двоих передо мной.

Не останавливаться! Разгон в два шага и снова широкий горизонтальный удар, уже по нижнему уровню. Неудобны эти недомерки, как же несподручно их рубить... двое падают с подрубленными ногами в районе бедра, а коротышки с прорубленными лицами. Снова два шага вперед и рубящий, на этот раз успеваю посесть только двоих, и клинок выбивает искры из окованной дубины огра, а вот это он зря.

Ему бы поймать меня на замахе или после очередного удара, вот тогда я бы оказался в невыгодной позиции, но огр поступил, как... огр. Не прекращая движения вперед, перехватываю клинок латной рукавицей за лезвие, переходя в полумеч (способ хвата клинка), и с разгону впечатываю эфес меча в грудину огра. Целился-то я в солнышко, но тычок копья в бедро довернул меня, и в итоге удар пришёлся в ребра. От такого удара огр замер, и мне без проблем удалось рубануть его по шее – убить не убил, уж больно живуч, но из боя вывел точно.

Все это время меня пытались достать копьями и мечами, но прорубить добротный доспех или найти в нем щель, так толком и не смогли. Пару раз что-то гулко било в шлем, но сильно мне это не мешало. Тем не менее, система исправно списывала с меня хиты, мельком глянув на бар жизни, я понял, что одну пятую мне снять уже успели.

Эх, снова нет времени добивать, ведь огр это не только ценный мех, а еще около 500 очков вкусной, высококалорийной экспы. Достать он меня не смог, но разгон мой остановил, а значит, сейчас меня будут бить и даже ногами. Пора применить тактическое отступление. Продолжая орудовать в технике полумеча, периодически выдавая удары руками и ногами, я медленно стал продвигаться в сторону спасительной двери на кухню.

Благодаря тренировкам вы приобрели навык «Рукопашный бой» (ранг 1) – все рукопашные приемы, удары руками, ногами или нанесенные специальными оружием, а также броски повышают свой урон на 10%.

Умение Тяжелые доспехи благодаря тренировкам переходит на II ранг.

Вот спасибо, очень вовремя! Мало того, что удары со всех сторон сыплются, так еще и система вздумала «обрадовать», перекрывая обзор таблицами. Потеряв еще столько же хитов, обстановка слегка не способствовала точным подсчетам, добрался до двери в кухню, по дороге убив и покалечив еще где-то десять-пятнадцать неписей.

В открытую дверь ввалился с хвостом в виде крайне агрессивно настроенной толпы. Мельком глянув на помещение, отметил, что кроме открытого камина, мебели и кухонной утвари есть еще одна дверь, зато не видно ни одного живого. Разворачиваюсь и уже не спеша, работая экономно и без потери хитов, добиваю самых прытких. Остальные разбегаются, вот теперь бегай за ними...

Вы получили уровень 4.

Ваш питомец «Бар» получил уровень!

Да идите вы со своим уровнем в далекий пешеходный поход! Адреналиновый отходняк и усталость после боя – все свалилось на меня разом. Такое ощущение, что в один момент позвоночник взяли и выдернули. Уселся на жопу и тупо уставился в камин...

Казалось, что прошла половина вечности, пока тело вновь стало послушным, но таймер показывал 10 минут от начала боя, это столько мы рубились, да еще сидел любясь огнем? Время субъективно, минуты становятся часами, и годы пролетают за мгновенья...

Уговорили, речистые, где там мой уровень? Повышение параметров в силу. На выбор в этот раз выпали:

Двуручные мечи (ранг 2) – увеличение урона от двуручных мечей на 7.5% и Камнерожденный – расовая способность от книги Дети Камня, повышающая сопротивление физическому и магическому урону на 1%.

Так, мечи однозначно не про меня, в смысле «очень даже про меня», но они и так от боев и тренировок неплохо растут до пятого ранга – проверено на себе. А вот расовый перк

мне более чем вовремя. Пусть он и даст всего +10% сопротивления на максимальном десятом ранге, но эти проценты всегда будут со мной, так что берем не задумываясь, работаем на перспективу.

А теперь у нас впереди чертовски обворожительная ведьма и ее совсем не мимимишный домашний питомец... удивительно, почему они до сих пор еще не здесь. Они оглохли или, может быть, приняли нашу маленькую войнушку за отработку строевых маневров в стиле «стенка на стенку»?

Нет, вы не подумайте, я совсем не в обиде, а очень даже наоборот. Если б драук сунулся в нашу веселую игру, то передал бы часть своего воинства, но я был бы не способен уделить ему достаточно внимания. Зато сейчас можно полноценно им заняться, главное поймать или заманить его в такое помещение, где ему будет неудобно двигаться при его габаритах.

Эх мечты-мечты. Сначала надо найти его, а уж потом заманивать. Да и о ведьме забывать не стоит, она-то навряд ли даст себя или драука куда-то там «заманить». Просто прикажет своему паучку держать меня на дистанции и с Источником под своей прекрасной попкой, непрерывно снабжающим ее маной, расстреляет меня какими-нибудь Стрелами Тьмы в лучшем случае (будет долго) или долбанет молнией (будет быстро). Этот вариант меня не устраивает. Поэтому не будем мудрить и как всегда воспользуемся моим «фирменным» и неподражаемым по гениальности планом: «заходим и рубим всех на бастурму».

Если я правильно понял расположение помещений в Твердыне, то вторая дверь из кухни должна вести в жилые помещения и быть может с входом на склады, куда нам пока явно рановато. А вот большие, красиво выполненные из цельных каменных плит ворота во внутреннем дворе явно ведут в центральный зал и к Источнику.

Встаю на ноги и, раскидав кучу тел у входа, пробираюсь во внутренний двор. А весело я тут погулял! По периметру моего маршрута лежали тушки, некоторые из них еще постанывали, держась за сломанные и отбитые части тела. Походя добив подранков, пропускаю трех гномов, этими я займусь позже. Одновременно собираю валяющиеся уцелевшие копыя, аж целых семь штук. Многовато, но много – не мало, попробую ввести несколько корректировок в свои действия.

Направился к воротам, вблизи оказавшимися еще интересней, сплошь усеяны картинами из жизни подгорного народа. Рудокопы в шахте, добывающие драгоценные камни, изображенные теми самыми камнями только уж очень мелкими, и даже на вид старый гном-механик, склонившийся над каким-то механизмом неизвестного мне назначения. Короче много всего, потом как-нибудь рассмотрю подробней.

Выбрав копые поувесистей, переложил меч в левую руку, взяв копые в правую. Остальные копыя поставил у стены рядом с воротами, чтоб не мешались. Толкнул дверь ногой, не открывается...

Что ж, все гениальное просто, надо либо посильней толкнуть, либо включить голову и потянуть на себя. А вот это помогло! Стоило только руке с кольцом Лорда приблизиться к двери, как та сама с легким шорохом начала открываться. Время идет, а «кольца всевластия» до сих пор в моде.

Мои глазам предстал большой зал округлой формы – метров так 50 в диаметре с овальным каменным столом посередине, а по периметру столешницы стояли стулья со спинками и таким же тронем на небольшом возвышении у дальнего края. Зал Совета Старейшин. На троне, предназначенном для широких гномьих... спин, в вольготной позе разместилось очаровательное творение дизайнеров.

Ну вот серьезно, у каждого свой образец красоты, но темные эльфийки лично для меня представляются образцом женственности: все эти изгибы, округлости и формы... короче я бессовестно разглядывал прелести ведьмы, тем более ее одежда скорее показывала, чем что-то скрывала.

Ведьма! Именно это слово, произнесенное про себя, отрезвило меня. Играя за эльфов, я достаточно хорошо изучил характер женской части этого коллектива. Стерва – коротко, но очень емко, ну а мне всю дорогу нравились именно такие. Видать, поэтому и личная жизнь, как-то не клеилась. Просто в определённый момент мне надоедали капризы очередной пассии, и мы весело с криками, битьем посуды и прощальным страстным сексом расставались.

Эх! Не судьба. Начинаем, пока ведьма предавалась на троне каким-то своим «ведьминым» мыслям и не замечала меня. Я же пытался на нее не смотреть и искал глазами драука. И никак не мог найти...

«Непорядок». – Я даже на потолок посмотрел, есть у них такой фокус, ограниченное передвижение по вертикальным и даже отрицательным поверхностям. И тут за тронем мелькнуло лезвие клинка, после чего по залу пронеслось мелодичное «дзинь», а через несколько секунд все повторилось. Понятно, он за тронем и что-то там рубит. Везение, иначе не скажешь, а удачу не стоит испытывать слишком часто, поэтому «Вперед!»

Разбегаюсь и стартую по прямой, держа курс на стол и ведьму на троне за ним. Как только мои сапоги затопали по залу, эльфийка тут же отвлеклась от своих мыслей и обратила внимание на мою скромную персону. При чем обратила в лучших традициях этой расы, сначала прошипела что-то на своем языке, а через секунду в меня уже летела молния. От попадания задымился доспех на груди, мелькнуло несколько язычков пламени, и спазм мышц чуть не заставил меня упасть. Усилием воли заставил себя не обращать внимание на такую мелочь, как перехваченное дыхание, и продолжил бег. Минус 213 хитов вместо «Здравствуйте, какой приятный день, вы не находите?».

Илиитир (язык темных эльфов) я знал слабо, на уровне «допроса», а вот атаковую магию уже видел в действии и оценил. В целом, я легко отделался, многих бы это заклинание Ведьмы сразу же на тот свет отправило, даже юнитов далеко не первого порядка, а мне лишь урон и небольшой эффект достался, за что спасибо правильной подборке книг и сопротивлению гномов к магии. Вот только второе такое попадания я не переживу. Пытаюсь ускориться, секунд десять ее магия точно будет в откате.

Я не самый лучший метатель копий, никогда всерьез не приходилось этим заниматься. Лишь эпизодически на играх и фестивалях в развлекательных целях мы метали ножи, топоры и пилумы (короткие метательные копья римских легионеров).

Поэтому решил работать с семи-восемью метров. Хотя боевая дистанция для этого приема достигала и сорока-пятидесяти метров, сейчас я говорю не про олимпийский спортивный снаряд, а про вполне конкретный инструмент для убийства себе подобных, еще и кольчуги всякие умудрялись пробивать. Но планы на то и планы, чтобы в самый ответственный момент корректироваться. Пока я занимался легкой атлетикой, то есть бежал к своей цели и запрыгивал на стол, ну не обходить же его, давая Ведьме лишние секунды для отката, драук решил присоединиться к нашему веселью и крайне резво выбежал из-за трона. Пришлось метать копьё метров с десяти, но и цель выросла с полутора до почти трех метров.

Стоило бы целиться в голову, но для меня это была бы слишком сложная задача. Паучку не очень-то понравилось выросшее в теле бревно, на две ладони ниже эльфийской части. Благодаря силе броска я загнал его примерно на метр, и еще столько же осталось торчать снаружи.

Драук – это весьма не маленький и очень сильный монстр, который получается в результате проведения ритуала из эльфа-неудачника, не прошедшего инициацию или же просто несогласный с матриархальными нравами общества дроу. Нижняя часть тела как у паука без головы, из которой растёт верхняя половина темного эльфа, вооружен этот монстр двумя саблями в стиле очередных «катаноидов».

Как бы он не был крут, но ему весьма не понравился метр инородного предмета в теле, настолько, что он аж сел на брюхо, тем самым подарив мне достаточно времени, чтоб поудобней перехватить клинок и добежать до жрицы. Вблизи она оказалась даже более хороша, чем

издали: сверкающие яростью глаза и грациозный замах плетью, вся ее поза показала лучше места фигуры. Хороша... но увы, мы враги, да и не последняя она в своем роде. Плеть я встретил встречным широким диагональным ударом, перерубил на две части и этим же взмахом разрубил саму жрицу. «Прощай, красавица, и обещаю тебе не будет одиноко у трона этой стервы Лосс, скоро отправлю к вам еще много сестер, уж я постараюсь».

А теперь драук, который как раз начал приходить в себя и подниматься на все свои восемь ног.

Пусть теперь он оценит «преимущество» своего высокого роста. «Если ты высокий – преимущество, низкий – тоже преимущество» такое вам скажет любой, кто хоть что-то понимает в боевых искусствах, но вся суть в том, как использовать это преимущество. Сможешь ли ты его реализовать? Я смогу, огромный боевой опыт научил меня быстро подстраиваться под любого противника, и драук не стал исключением. Уйдя в нижнюю позицию, я заставил его тоже опуститься, иначе ему меня не достать своими «катаноидами», а вот подпускать его на ближнюю дистанцию буду избегать любым способом. Медлить не стоит, а то есть у драуков целый ряд нехороших свойств. Может так сеть из паутины запустить, что фиг выпутаешься из нее сходу, или прыгнуть сверху, что с его массой станет для меня проблемой. Не хочу с точки возрождения бежать сюда снова. Пришлось чуть сместить вектор движения, схватившись рукой за спинку трона и использовав его в качестве опоры, делаю резкий поворот, таким образом заходя ему в тыл.

Доли секунды, которые подарил мне этот маневр, использую «на все сто». Пока паук разбирался с ногами и поворачивал свое тело, я успел мощным рубящим ударом отрубить три задние лапы из четырех. Хитин очень плохо прорубался, так что скорее сломал, чем отрубил, при этом здорово уменьшив прочность собственного меча. А тварь, которая боль в нижней части тела вообще не ощущала, повернулась ко мне и тут же нанесла шесть ударов. Вот она, разница в ловкости больше чем в пятьдесят единиц, примерно так я оценивал его статы, несмотря на копьё в брюхе и отсутствие трех лап. Первый и второй ударили в шлем, третий и четвертый принял на пластину наплечника, а вот пятый и шестой мне удалось принять на «сильную часть» (от рукояти до середины) своего меча, тем самым заблокировав.

Спасибо тебе, мой милый, но крайне глупый друг. Все дело в том, что все виды катаноидов замечательны лишь в бою с себе подобными или в кавалерийском наскоке, если говорить о шашке из-за отсутствия нормальной гарды, “дубу” я за такую не считаю, изгиба клинка для усиления режущего эффекта и в оригинале высокое содержание углерода в сплаве, снова для остроты клинка. Такой меч получается весьма своеобразным в использовании и при этом очень ломким и хорош только по бесподобному противнику, при этом абсолютно бесполезен против любого типа доспехов. Даже кольчуга с легкостью выдерживает удар катаной, получая в итоге пару разрубленных колец.

Если же снова обратиться к истории, то бой самураев одетых в доспехи выглядел как поединок бойцов сумо. А вы думаете, откуда такая странная борьба? Кто кого уронил и прогнул мечом лежащего, тот молодец, тот и остался жив.

Опять же, история показывает несостоятельность этого вида оружия. Дважды японцев спасал только «камикадзе» – божественный ветер, сезонный шторм, потопивший две монгольские армады. Когда же представителям Золотой Орды удавалось добраться до рукопашной, островные жители поняли свою ошибку. Выращенные на молоке и мясе монголы, одетые в качественные доспехи, так навалили островитянам, что тем пришлось буквально закидывать пришельцев «мясом». Достаточно посмотреть образцы катан 13 и 14 веков, сразу видна разница. Легкие и тонкие клинки 13 века и уже более солидные 14. Тоже самое касается и доспехов. Известный самурайский комплект, хатанга – броня тяжелых конных нукеров (пластинчатый доспех), по вечной туземной привычке обвешанная перьями и страшными масками. В общем, спасибо рекламе!

Как бы не было, но удары драука достигли своей цели. Слегка изменённая физика мира и магия отчасти нивелирует этот нюанс, но лишь отчасти. Нивелировка составила 103 урона за первый два пропущенные удара и аж 137 за третий и четвертый, что лично я считаю перебором, реалистичней было бы максимум 20 за каждый, но соглашаться или нет, это одно, а остаться с 56 хитами перед серьезным врагом это очень неприятно.

Приняв один из мечей на среднюю часть своего меча, тут же без замаха на одной силе рублю от локтя. Игнорируя жалкую попытку остановить мой меч, по дороге, из-за отсутствия гарды, срубаю пару пальцев с руки и без зазрения совести довожу удар в голову драука. Силы удара хватило с лихвой, чтобы развалить ее пополам и оборвать его «подкаблучную» жизнь. Ты свободен, брат! Родись орком и отомсти им!

Вы получили уровень 5.

Ваш питомец «Бар» получил уровень!

Ваш навык «Двуручные мечи» благодаря тренировкам перешел на ранг 2

Ну вот и мечи поднялись в ранге, порадовав меня еще +7.5% в эффективности обращения с этим видом клинкового оружия, что с моей-то силой и навыками означает почти гарантированную смерть почти для любого юнита, кроме топовых. Ну и если клинок не сломается. Эх, надо бы отремонтировать меч, да кузницы нет. В принципе, еще на пару боев его хватит, если не дубасить бестолково.

В это раз выбор меня откровенно порадовал! Мне выпало умение из книги «Физической подготовки», Тренировка Сила/Ловкость/Выносливость (на выбор), из трех физических параметров можно было выбрать только один, но он при этом вырос на 10% (1 ранг) от базовой характеристике, а вторым навыком был Мастер Оружейник – увеличивающего качество (читай урон) всего выпускаемого оружия на 10%. Развивать ремесла надо, но пока мне бы выжить. Так что Тренировка Силы (ранг 1) и привычно характеристику в силу.

Вот так уже значительно лучше, 76 единиц силы радовали глаз, теперь могу считать себя полноценным огром, уж явно не слабее. Этак скоро себя в «драконах» измерять начну.

И пусть «великие» маги по берегутся – это я к тому, что в основном элиту игроков «Земель» составляют различные маги и многие считают это нормой. Ей богу, как дети! Добрались до сладкого, в виде магии, и считают себя всемогущими, забывая про тысячелетиями оттачиваемые человечеством навыки убийства себе подобных.

Игровая механика накладывает свой отпечаток, но даже если смотреть на голые формулы, то прекрасно видно, что заклинания наносят урон и оказывают определенный эффект в зависимости от силы магии и взятых умений. То есть при достаточной прокачке к прямому урону заклинания добавится урон опосредованный, например, от поджигания или замораживания цели и реже от физического повреждения. А вот меч в голову, почти всегда «критует», неся безоговорочную смерть. Коротко и доступно.

Я проводил серию тестов, которая показала, что в рукопашном бою могу нанести почти на 1347% больше урона, чем с помощью магии. Все дело в том, что после произнесения заклинания, маг входит в состояние «отката» и не может некоторое время использовать магию, в то время как я могу работать без остановки, не просто поднимая и опуская меч, а нанося целые серии ударов, где конец одной атаки становится началом другой.

К примеру, нанося рубящий удар слева в голову – не буду выдергивать меч и замахиваться снова, потому что контролирую клинок и не проваливаюсь в удар всем телом. Вместо этого, используя инерцию и не останавливаясь, ударю обратным лезвием с правой стороны. Затем короткое движение в кистях и локтях, и меч уже рубит сверху, опускаясь до груди. И снова мне не нужен замах, можно нанести укол, после которого, отступая, обратным движе-

нием клинка расширю рану. А когда меч окажется на свободе, смогу нанести еще с десяток различных атак, которые вытекают одна из одной. “Т – техника”.

Повторить такой результат сможет далеко не каждый. Большинство смогут попасть в голову лишь случайно, ведь как правило ее берегут. Ну или при подавляющей превосходстве в атаках. Мне же эти костыли не нужны, все эти связки я способен выполнить в движении, не используя помощь системы либо специальных умений.

Всего три-четыре года упорных тренировок, и любой сможет повторить почти то же самое. Ну а я потратил более двенадцати, чтобы получить звание “Маэстро”, и уже около восьми лет не останавливаясь иду вперед по дороге самосовершенствования.

К тому же, есть у меня мнение, что магия изначально была запрограммирована, как дополнительный инструмент. Но сама по себе, она не несет развития: запишет тебе система в книгу максимум из доступных заклинаний и все, прогресс как таковой остановится. Сиди, копи циферки.

В то время, как собственные навыки можно будет совершенствовать и оттачивать до бесконечности. И если представить, что реальные маги существовали, то они являлись псевдоучеными, которые занимались бы именно изучением, а не накоплением циферок. Конечно, если магия будет способна принести мне пользу, я ей воспользуюсь, но делать на нее основную ставку считаю глупым занятием.

Все это обдумывал, переживая очередной «приступ» усталости, stamina вновь упала в ноль. Да-а-а... скорее бы выносливость подтянуть до приемлемого уровня, а то приходится довольствоваться такими скоротечными схватками на пределе и потом отсиживаться.

Здесь стоит отметить, что прошедшие бои я оценивал положительно. Грубых ошибок не допускал. Да, слегка недооценил количество боевых рабов и переоценил крепость собственного комплекта доспехов. Но сейчас речь идет о том, что выдыхался непозволительно быстро. Раньше меня легко хватало на трех-четырёх часовую тренировку, с пяти минутными перерывами на «разбор полетов» после каждого поединка или же на час полноценной доспешной рубки. Вообще бесит меня такое положение дел, аж зубами закрипел от злости. Была не была, надорваться здесь мне не грозит, а вот еще чуть-чуть усилить тренировки стоит. Да, я уже на пределе, но надо, осталось не так долго. И над ловкостью тоже стоит поработать, но тут все в моих руках. Перефразируя известную поговорку «Любишь кататься – люби и катайся», другими словами – «Хочешь быть сильным?! Будь им!». Как закончу с насущными делами, надо снова тренироваться.

Встаю и обыскиваю тушки. С драука перепало 297 золотых: сам не считал, в логе подглядел. Ведьму было слегка некомфортно обыскивать. Все-таки женщина мертвая, разрубленная от плеча до бедра. Зато добыча с нее 800 монет и две меры драгоценных камней в мешочках на подлокотнике трона, настроила на доброжелательный лад и утешила все мои моральные терзания. В ходе обыска за тронем обнаружилась и причина “занятости” драука.

Это была дверь из цельной каменной плиты, почти такая же, как и на входе. Только ее вместе с куском стены затягивала прозрачно-синеватая пленка магического барьера. Магический Источник! Он там... а я здесь. Решил, что уподобляться «пауку неразумному», рубя барьер, ниже моего достоинства. Ведь мы homo... правда, уже не homo, а гном разумный, а еще умный и умелый. Поэтому протягиваю к барьеру руку с кольцом Лорда. Тот же сперва уменьшил свечение, пару раз мигнул, а потом и вовсе пропал, а дверь заползла в стену.

В небольшом, всего метров десять в диаметре, зале находился сам Источник и Дедушка. Дедушка относился к расе гномов – это легко определялось по ширине плеч, характерным массивным чертам лица и бороде до пола. Выглядел гном не только внушительно, но и весьма необычно. Во-первых, он был каменным, это напоминало эффект сильного заклинания «Каменная кожа». Во-вторых, он сидел, поджав ноги на манер народов востока, а вокруг него,

где-то строчками, а где-то в хаотическом порядке светились руны кхуздула и еще какие то, начертания которых я не знал, надо будет запомнить и потом уточнить.

Рунный маг, вот это хорошо, это просто замечательно! Если все прочие гномы реагировали на мое присутствие, то и этот не должен подвести. Но это слегка попозже. Подхожу к источнику и засовываю в него руку с кольцом.

Вы хотите захватить замок «Бар-Шамунир»?

Хм... «Драконья Скала» вот прямо не уверен, хочу ли знать правду, что это может означать. Но придется. Тут и думать нечего, где-то здесь должен быть дракон или даже драконы! Они в плане шкуры, безусловно, ценней тех же огров, да и экспа у них калорийней. Только уж больно они зубастые и огнедышащие!

Намекая на свои непростые отношения с драконьим племенем, я как-то не рассчитывал на такие последствия. Нет, страха перед битвой с крылатыми я не испытывал, скорее даже жаждал ее, но был однозначно не готов. Все-таки, Дракон, даже если он не Черный, а какой-нибудь Зеленый – это топовый юнит Замка Чернокнижника. И сейчас, и еще долгое время мне он будет совсем не по зубам. Ладно, выбора у меня все равно нет, другого Источника здесь не вижу.

Жму «Да», и тут же:

Вы выполнили квест из цепочки «Свобода»: «Свобода: Долгая дорога»

Награда:

Вы больше, не можете сегодня повысить уровень.

Ваши отношения с фракцией «Подгорное Царство» улучшены на 7.

В ходе выполнения квеста не было потерь в армии героя, Ваши отношения с фракцией «Подгорное Царство» дополнительно улучшены на 1.

Первым делом перенаправляю силу Источника на накопление маны. Просто потому что сейчас некуда ее тратить вообще, магией я не владею, Заклинательный Покой не нужен. А так и Источник накопит силу, и мне со временем польза будет, а когда отстрою Подгорный Университет – перенаправлю все в него. Там мне понадобится прорва энергии – при полной комплектации именно это здание является основным потребителем энергии в замке.

Пролет с опытом, это печаль-огорчение, но переживу. На моем уровне сложности, в окрестностях замка его бегают столько, что хоть топором отмахивайся, в буквальном смысле этого выражения. Но это все впереди, а сейчас надо провести ревизию того, что удалось захватить у врагов.

Внимательно изучив все имеющиеся данные, я пришел к выводу, что жить хорошо и жизнь хороша. Крылатый напакостил, но и бонусов щедро отсыпал.

Во-первых, у меня уже отстроены Казематы, с которыми я успел плотно познакомиться в первый день.

Во-вторых, судя по предыстории этого места, мне в наследство досталась разрушенная цитадель, но многие из построек были не уничтожены, а повреждены. Благодаря книге Строителя их можно было восстановить без использования замкового интерфейса, просто направив туда гномов и материалы. Затрудняюсь сказать сколько конкретно зданий были безвозвратно утеряны, но многие из основных построек сохранилось, как тот же «Кристалл Накопитель» для источника: Крепостная Стена, Жилые кварталы, Стрельбище, Рунные палаты и еще несколько не столь значимых построек. Не знаю, кто так порезвился в этой цитадели, хотя кое-какие предположения все же имеются. Все постройки находились на разной уровне ветхости, но гномы не

зря считаются лучшими строителями, так что ремонт дело времени и ресурсов. Другой вопрос в том: я не знаю что и когда мне понадобится, да и с ресурсами пока не густо.

В-третьих, в замковой оружейной нашлись два десятка полных комплектов доспехов и оружия на хирдманов, ценный трофей. Ну и самое вкусное, это наличие ресурсов на складе, по суммарной стоимости они были примерно равны комплектам, но вот необходимы были прямо здесь и сейчас. Мне не достались полные закрома с кучей редких материалов, но две меры руды и семь дерева грели душу. Ведь это значит, что ремонт жилых домов можно начинать прямо сейчас. Нужно больше камня, но тут, слава Махалу, гномы и без меня разберутся. Так что потеря первого дня уже не так летальна, плюс у меня есть купленные за донат, а это значит, что уже сегодня у меня будет кузница.

Через интерфейс вызываю своих «узников Бухенвальда», а пока они идут, у меня есть еще пара дел. В первую очередь достаю все драгоценные камни, что есть в наличии, и по одному засовываю в источник. С первыми двумя ничего не произошло, если не считать разноцветных искр, пробежавших по граням камня, а вот третий по счету не только заискрился, но и засветился внутренним светом. Отлично, один есть.

Встречались подобные камни достаточно редко, примерно один на девять-десять простых, эти особые камни в будущем мне очень пригодятся. Сейчас же я определяю, сколько из имеющихся у меня драгоценных камней можно будет использовать, а какие просто уйдут на постройку. Сами гномы называли такие особые камни «Аз-Тэур», что приблизительно переводится как «лишенный сути», и объясняли, что в таких камнях есть «дефект», и они сотворены несовершенными. Это не физический скол или трещина, а выражаясь их языком, в таких камнях не было «искры», но при этом их можно сделать «совершенными». Согласен, все это слегка запутанно, но суть передана верно. Был и более легкий способ определить подходящий камень, не используя силу источника, но для этого надо быть опытным ювелиром. Мне показывали признаки, по которым можно обнаружить «Аз-Тэур», но угадывал я в лучшем случае один из трех, поэтому рисковать не буду.

Спустя пять минут количество светящихся камней стало равно трем, в целом мне повезло. Не то, чтобы капризная дама Фортуна, всегда проходила мимо меня, не удостоив даже улыбки, но и назвать себя счастливым я тоже не могу. Так, серединка на половинку. С камнями я разобрался, пора решать, что делать с магом. Пока никто мне не мешает, присмотрелся к этому персонажу.

Имя: Двалин, сын Бондо из рода Кхим (урожденный Алдин)

Мужчина, Гном, Выжигающий Руны, уровень 78

Интеллект: Мудрый

Возраст: 202

Репутация: 37

Здоровье: 2050 / 2050

Сила: 39

Выносливость: 82 (+13)

Ловкость: 43

Мана: 0 / 0

Сила магии: 125 (+17)

Ментальная выносливость: заблокировано

Устойчивость к откату: заблокировано

Устойчивость к магии: 373 (+248) (Сфера Земли +12% , прочие Сферы +7%)

Репутация:

Гномы / Превознесение

Светлые расы 0 / Уважение
Темные расы 0 / Вражда

Расовые способности: Ночное зрение (расовое), Соппротивление магии (расовое) (30), Крепкое телосложение (расовое)(+25% к здоровью), Двужильный (расовое)(+25% к регенерации стамины)

Достижения: Страж правосудия, Личный враг (глава Рода Алдин), Глубинная сила

Татуировки: Каменная пасть (рунный рисунок), Вихрь силы (рунный рисунок)

Умения: Кузнец II, Плотник II, Каменщик VI, Тяжелые доспехи II, Дробящее оружие IV, Рукопашный бой II, Щит III, Наставник VII, Строевая подготовка II, Алхимик I, Рунный мастер IX, Сила рун VI, Сила узора VIII, Мастер начертания VIII

Книга Магии: заклинания заблокированы, рунная магия (активна)

Мощно, мне до таких высот еще далеко. И самое приятное, что этот дедушка – носитель редкого класса и соответственно уникальных умения и талантов. Передо мной застыл в камне Выжигающий Руны, хранитель законов и мастер магических татуировок, очень уважаемый член сообщества гномов. Пожалуй, большим почтением пользовался только Глас Махала / Ауле (сами гномы зовут своего создателя Махал, всем же остальным он известен под именем Ауле), даже не каждый из Старшего Совета мог поспорить авторитетом с этими старцами.

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.