



ВСЕЛЕННАЯ ИКС

КНИГА 1

18+



СЕРГЕЙ ЗАЙЦЕВ

ДУШЕЛОВ

Сергей Зайцев
Вселенная ИКС: Душелов
Серия «ВИКС», книга 1

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=43089472

SelfPub; 2019

Аннотация

Как быть, если вдруг окажешься в реальности неизведанных возможностей, где технологии неотличимы от магии? Там, где каждая игровая локация – преобразованный физический мир одной из планет, связанных в межзвёздную сеть порталами? Где "аватар" игрока – реальное физическое тело с невероятным выживанием? Правильно, попав в мечту, глупо не насладиться ситуацией! Но вот в чём проблема... Ты ничего не помнишь о себе, а "песочница" междоцивилизационной игры "Вселенная ИКС" – смертельно опасное место для новичков. И есть предел, после которого возрождение восстановление невозможно.

Содержание

| | |
|-----------------------------------|-----|
| Глава 1. Пробуждение | 4 |
| Глава 2. Полезное знакомство | 21 |
| Глава 3. Тренировка | 39 |
| Глава 4. Легенда о Губителе | 60 |
| Глава 5. Начало испытания | 77 |
| Глава 6. Атака Стихий | 94 |
| Глава 7. Недолгий привал | 117 |
| Конец ознакомительного фрагмента. | 137 |

Глава 1. Пробуждение

“Создание аватара завершено”.

На фоне абсолютного мрака перед глазами настырно мигала светящаяся зеленью надпись.

Несколько минут я лежал в полнейшей тишине, на зыбкой грани сна и яви, чувствуя вокруг узкое замкнутое пространство. Лежал и пытался понять, что всё это означает и где я нахожусь.

А затем процесс самоосознания грубо прервался.

Крышка моего вместилища распахнулась и внутрь хлынул ослепительно яркий свет, заставив зажмуриться до слез. Черт, да что ж так больно-то! Я машинально вскинул руку, заслонив глаза. И сразу отметил, что с рукой что-то не так: мышцы отреагировали замедленно. Глаза нестерпимо жгло ещё долгую секунду, прежде чем удалось прикрыть их ладонью.

– Выбирайся, – раздражённо приказал кто-то невидимый. – Давай, давай, пошевеливайся!

Кто-то крепкими пальцами впился в моё плечо, рывком заставил сесть. Тело слушалось скверно, словно после затяжной болезни. Руки и ноги дрожали от слабости, голова кружилась. Глаза открыть не получалось. Когда пытался приподнять веки, свет слепил. Оставалось надеяться, что незнакомец, несмотря на ощутимое недовольство, не желает мне

зла. Я решил не сопротивляться и позволил извлечь себя наружу. Как только ступни коснулись холодного пола, я сообщил, что на мне нет ни клочка одежды. Хреновое же у меня состояние, если я сразу этого не понял. После теплого и уютного контейнера сразу стало прохладно, кожа зябко пошла мурашками.

“Надеюсь, это не морг, – в какой-то прострации мелькнула мысль, – ведь ящик, из которого меня вытащили, подозрительно похож на чертов гроб”.

Подхватив под руку, невидимка бесцеремонно оттащил меня на несколько шагов в сторону и чуть ли не швырнул на довольно жесткое и холодное сиденье.

– Сейчас вколю витамины, для стабилизации. Не дёргайся.

Послышалось шипение инъектора, в плече остро стрельнуло. Я, естественно, дёрнулся. Тут предупреждай, не предупреждай – рефлексy все равно сработают. Хотя и вяло.

– Не вставай, пока не пройдет головокружение.

Это что, шутка такая? Я бы и не смог встать в таком состоянии, даже если бы захотел. Когда плохо понимаешь, что происходит, лучше сперва прийти в себя, а потом уже осознанно шевелить конечностями. Мне лишние шишки ни к чему.

Вскоре головокружение и впрямь прошло, да и самочувствие начало выравниваться. Мышцы подозрительно быстро налились бодростью и желанием активных действий. Хоро-

ший, однако, тут витаминчик. Правда, чешется после него тоже неплохо. Я поскреб ногтями зудящее плечо. Наверное, и глаза уже можно открывать...

Осторожно разлепив плотно зажмуренные веки и убедившись, что свет больше не слепит, я с любопытством осмотрелся.

Так, что тут у нас. Большой овальный зал, в несколько рядов расставлены прямоугольные... эээ... как же назвать-то... вот – саркофаги. В одном из них я лежал минуту назад. У всех саркофагов чёрный матовый корпус, на торцах мигают незнакомые светящиеся символы. Они очень похожи на капсулы виртуального погружения, но модель незнакомая. Между рядами саркофагов оставлены проходы полуметровой ширины. Слева и справа, во всю стену – десятки квадратных ячеек. Наверное, камеры хранения. Ещё напротив каждого саркофага имеется кресло из сероватого пористого материала. На одном из таких кресел я прихожу в себя. Потолок, кстати, оказался сплошной световой панелью, и свет от него шел совсем не резкий, а мягкий, желтоватый, спокойный. Тем удивительнее. Сразу после пробуждения, до укола, мне показалось, что я будто глазами первый раз в жизни смотрю, никакой адаптации.

Незнакомца, который меня вытаскивал из саркофага, я обнаружил в пяти шагах. По виду ему лет двадцать-двадцать пять, белобрысый, со скучающе-нетерпеливым выражением на худощавой физиономии. Сейчас он занимался какой-то

девушкой. Голенькой. Правила “рождения” явно для всех одинаковы, независимо от половой принадлежности. Видимо, парень – местный техник.

Что-то неразборчиво буркнув, техник помог девушке спуститься из саркофага на пол, усадил пациентку в кресло и разрядил пневматический пистолет в плечо. Затем отправился к следующему саркофагу.

В этот раз процедуру изъятия я наблюдал с самого начала, на ходу сочинив “инструкцию”. Проводим пальцами по боковым кнопкам саркофага, дожидаясь, пока крышка встанет вертикально, бросаем пару слов ободряющего напутствия: “пошевеливайся, заторможенный!” Затем бесцеремонно выволакиваем пациента наружу.

Пациент – мужик лет под пятьдесят, моложавый, спортивного телосложения, с лёгкой сединой на висках в чёрных коротких волосах. Он попытался проявить самостоятельность сразу, как только босые пятки коснулись пола, но от слабости не удержался на ногах. Так что техник, как и прочих, отбуксирован его под руку к креслу. А затем техник куда-то пропал из поля зрения.

Глядя на шевелюру нового пациента, я невольно провёл ладонью по своему черепу. Теперь понятно, почему макушка зябнет: череп гладкий, как колено, ни единого волоска. Зато на лице скудная поросль прощупывается – по линии скул и подбородка. Надеюсь, это выглядит стильно.

Взгляд вернулся к девушке. Расслабленно откинувшись

на спинку кресла с закрытыми глазами, она приходила в себя, подставив ничем не прикрытое тело льющемуся с потолка свету.

Мой любопытный взгляд, само собой, инстинктивно скользнул по волнующим изгибам её тела. Это оказалось куда приятнее, чем рассматривать рельеф голого мужика. Из этого я определил, что ориентация у меня традиционная, без “изысков”. О посторонних девушка пока не подозревала. Какая симпатичная цыпочка. Рыженькая, как лисичка. Разве что чуток полновата в талии и бедрах, зато грудь – нет слов.

Мысленно чертыхнувшись, отвел взгляд. Все-таки так глазеть не слишком прилично. Да и самому не мешало бы чем-то прикрыться. Если окликну техника, привлеку внимание, и не только его, неудобно будет. Чем же мне прикрыться-то...

Стараясь потише шлепать по полу босыми пятками, я заглянул в саркофаг. Интуиция не подвела: в подножии располагалось небольшое багажное отделение, а в нем нашлись майка, шорты и легкие полукеды. Воплощенный минимализм. Но для начала и это отлично сойдет. Я скоренько оделся и решил оказать любезность девушке. Забрал из её саркофага ещё один комплект, ничем не отличавшийся от моего, и положил на её симпатичные коленочки.

– Это... одежда? – приятным, чуточку хриловатым после пробуждения голосом спросила девушка, всё ещё крепко жмурясь. Тонкие пальцы цепко схватили сверток, ощу-

пали. Инстинктивным движением подтянули его к животу, прикрывая рыжий треугольник волос.

– Она самая, – любезно подтвердил я, мысленно заставляя себя убраться, но почему-то всё ещё стоял, разглядывая лицо девушки.

У неё вполне себе европейская внешность. Разве что чутьточку удлинённый разрез глаз намекает на восточную примесь, придающую хозяйке некий экзотический шарм. Лицо милое, губы пухлые, нос остренький, но в меру. Золотисто-рыжие волосы пышной копной укутывают голову, опускаются до плеч. Говорю же – Лисичка. На вид ей примерно лет двадцать. Тело сложено, как я уже упоминал, неплохо...

Стоп, стоп! Да хватит же глазеть! Совесть есть, или совсем потерял?

– Спасибо, – смущённо поблагодарила девушка, всё ещё не открывая глаз.

– Всегда пожалуйста.

Усилием воли прервав созерцание, я прошёл чуть дальше и помог мужчине. Пошарил в его саркофаге и также бросил сверток ему на колени. Держи, приятель, мне не жалко. Да и лучше одеться, когда дама придёт в себя, чтобы избежать щекотливой ситуации.

Пора наконец выяснить, где я нахожусь и кто я, чёрт побери, такой.

Это совсем не смешно. Я не помнил ни собственного имени, ни своего прошлого, в голове было пусто до звона. Во-

прос, у кого это можно выяснить, решался просто. Выход из зала с саркофагами я заметил только один – техник наверняка скрылся именно там. Я тоже двинулся к выходу с самым решительным видом. Но не успел сделать и несколько шагов, как по пространству зала разнёсся усиленный громкоговорителем голос:

– Внимание! Всем новичкам немедленно пройти в комнату инструктажа!

Я чуть не подпрыгнул от неожиданности.

Ага. На ловца и зверь бежит. Оглянулся, чтобы посмотреть, что там с моими товарищами по несчастью, сообщение ведь касалось не только меня.

А чувак-то, несмотря на возраст, деятельный оказался. Помог девушке подняться и, придерживая под руку, вёл в мою сторону. Прямо-таки заботливый папаша, учитывая разницу возраста. Интересно, девушка действительно приходит в себя дольше двух особей мужского пола или прикидывается беспомощной? Чтобы получше оценить обстановку?

Мда... а я, оказывается, довольно подозрительный тип. И, кстати, мне-то самому сколько лет? По внутреннему ощущению возраст определить довольно сложно, в душе нам всегда по пятнадцать. А зеркала поблизости что-то не вижу.

Я ещё раз окинул себя внимательным взглядом. Атлетом меня назвать сложно, но определённо не задохлик. Фигура довольно крепкая, даже поджарая. Ноги, правда, немного ху-

дые. Сидячий образ жизни или результат генетики?

Я глянул на ладони, затем повернул кисти к глазам тыльной стороной. Кожа ровная, но отнюдь не юная. Наверное, лет тридцать или немного меньше. Сомнительный способ определения. Но, как известно, раньше всего у человека стареют лицо и руки, именно эти части тела мы прикрываем одеждой в последнюю очередь от агрессивной окружающей среды.

– Внимание! – снова прошелся по ушам громкоголосый рев. – Всем новичкам немедленно пройти в комнату инструктажа! Для непонятливых – ноги в руки, дохлые амебы!

Техник определённо напрашивался на грубость. Но пока придётся на это не обращать внимания, всё ещё непонятно, где я нахожусь и почему.

Небольшая комната инструктажа выглядела предельно просто, ничего лишнего. Ряд неказистых кожаных кресел тянулся полукругом вдоль серебристой пластиковой стены. В середине помещения стоит стол, над его поверхность, без видимой опоры, плавает голографический экран. Чисто, тихо, стерильный запах озона пропитывает воздух.

Вот за этим столом и сидел техник, раздражённо глядя на входящих новичков. То есть – на нас. Только сейчас в ярко освещенном помещении я смог разглядеть его получше. Оказывается, половинки правого уха у него не хватало. Причём при взгляде сразу возникало чёткое ощущение, что ухо парню отсекло что-то острое. Правда, давненько, край раны

зарубцевался на совесть.

– Проходим, садимся, – поторопил техник. – Поживее! Инструктаж будет короток. Как только перешагнете порог Репликатора и выйдете в игровой мир, ответы уже придётся добывать самостоятельно.

Я плюхнулся в ближайшее кресло и недоверчиво уставился на белобрысого техника, не обращая внимания на усаживающихся рядом спутников. Ну прямо как молотком по голове. Игровой мир. Игра. Черт побери, игра! Неужто всё так просто?

– А почему такая спешка? – поинтересовался я, иронично вздёрнув левую бровь. – Окружающий мир за этими стенами куда-то сбежит?

– Поясняю для остряков, – техник наградил меня более чем прохладным взглядом. – Потому что так положено по инструкции. Игроки обязаны самостоятельно шевелить извилинами, так что обойдетесь без готовых ответов. Но базовую информацию я сообщить обязан. И, кстати, минус минута от инструктажа.

– Будь добр, продолжай, – “папаша” хмуро покосился в мою сторону, словно я не простой вопрос задал, а действительно сделал что-то скверное. – Мы с девушкой тебя внимательно слушаем.

“Мы с девушкой”. Я невольно улыбнулся. Шустрый дядя. Я и сам не прочь познакомиться с симпатичной незнакомкой поближе, когда ситуация прояснится. Но он меня опере-

дил. Девушка, впрочем, не возражала: кивнула после его реплики, всё ещё сохраняя на лице ошеломлённое выражение. Похоже, пробуждение в саркофаге и в самом деле ей далось психологически тяжелее, чем нам с “папашей”. Ну что ж, как говорится, кто успел, тот и съел. К тому же сейчас имеются заботы важнее личных знакомств.

– Итак, – техник откинулся на спинку кресла, окидывая нас поочередно раздражённым взглядом человека, которому всё до смерти надоело. – Каждый из вас сейчас пытается понять, кто же вы такие. Почему ничего не помните о себе. Чтобы сэкономить время, сообщаю: таковы условия, которые вы приняли добровольно, перед тем как войти в игру.

– И как же эта игра называется? – поинтересовался я. – “Сходи туда, не зная куда”, или у нее всё-таки есть конкретное название? Да и сам ты не представился.

– Ещё минус минута, – техник осуждающе покачал головой, глядя на меня, как на назойливое насекомое. – Если есть желание и дальше перебивать, ты мне сразу скажи. Я тогда этот инструктаж закончу, а вы отправитесь в мир как есть.

Откуда столько высокомерия? Только потому, что мы “новички”? Но этот недостаток всегда временный. Способные новички весьма быстро догоняют “папок” – продвинутых игроков, заставляя их потесниться и уступить место под солнцем. Я имею в виду рейтинг. В общем, я немного разозлился, не люблю когда об меня беспричинно вытирают ноги. А потому не сдержался:

– А начальство за саботаж пинка не отвесит?

– И ещё минус минута, любезный ты мой, – довольно-таки злорадно усмехнулся техник, явно наслаждаясь ситуацией и своей маленькой властью.

– Да хватит уже! – прикрикнул на меня “папаша”. – Угомонись!

– Как пожелаешь, приятель...

Я закинул ногу на ногу и скрестил руки, принимая независимый вид. Так и быть, ради “однокашников” помолчу. Не хочу никому доставлять неприятности в первые же минуты. А то вон и Лисичка уже удивлённо посматривает в мою сторону. Глаза у неё, кстати, красивые – зелёные с томной поволокой, а ресницы длинные и пушистые...

Техник, кстати, так и не представился. Ну, пусть будет Ушастым – в противовес увечью. Чем не ирония?

Убедившись, что порядок восстановлен и все присутствующие внемлют молча, Ушастый надменным менторским тоном приступил к инструктажу:

– Итак. Вы – аватары реальных людей, их полноценная физическая копия с генетическими модификациями для повышения возможностей выживания. Регенерация тел аватаров, к примеру, в десятки раз выше стандартной...

Техник покосился на меня с подозрением, наверное, кожей чувствовал, что у меня опять просится наружу каверзный вопрос. Но я молчал.

Не найдя, к чему придраться, Ушастый продолжил:

– Ваша первая задача – познакомиться с миром и своими возможностями в стартовой зоне.

“Песочница, – мысленно хмыкнул я. – Обычно это называется “Ясли” или “Песочница”. Значит, кое-что полезное я помню”.

– Необходимый минимум средств для выживания вам выдадут в гостинице, – продолжал вещать техник. – Системой вам присвоены идентификационные номера, но для игрового взаимодействия вам придётся подобрать имена, причём прямо сейчас. Итак?

Оригинально, однако.

– Что “итак”? – я вскинул бровь. – Вот так, с ходу, придумать имя? Да это же чуть ли не самый ответственный момент в игре. Как говорится – как назовёшься, так и поедешь.

– Эти имена временные, на десятом уровне можно сменить, – досадливо скривился Ушастый с таким видом, словно давал это маленькое пояснение в сто тысяч пятисотый раз. А может, так и есть? – время идёт, быстренько придумайте что-нибудь друг другу!

Я посмотрел на девушку и заговорщицки подмигнул:

– Вот она пусть будет Лисой. Или Лисичкой. Подходит?

Девушка неуверенно улыбнулась и кивнула. Ага, есть контакт. Какая-то она тихоня. Надо бы её как-то растормошить, пока этот дядя окончательно не наложил на неё свои заботливые лапы.

– А вот он, – я кивнул на седовласого, – Папаша.

– Что ж, я тебе тоже придумал погоняло, – криво усмехнулся Папаша. – Назовите этого засранца... Зубоскалом.

– Спасибо, что хоть не Засранец, – я рассмеялся, даже и не думая протестовать или обижаться. Смысл? Сказано же – имена временные. Потом придумаю себе что-нибудь поинтереснее. Знаю, что с этими именами происходит в обиходе – если ник больше одного слога, то вскоре последует сокращение. Так что от “Зубоскала” очень быстро останется лишь “Зуб”. А что? Вполне себе имечко. Может, и менять ничего не придётся. Хотя, пожалуй, “Клык” звучало бы поинтереснее, а то “Зуб” – это как-то безобидно.

– Принято. Лисичка, Папаша и Зубоскал. – Ушастый пожал плечами с совершенно равнодушным видом, наверное, уже витая в мыслях в каком-нибудь баре с кружкой пива в руках, а не занимаясь набившим оскомину просвещением “свежего мяса”.

– Далее. Начальных классов в этой локации четыре – маг, разбойник, воин, клирик. В каждом классе содержится несколько базовых специализаций, на основе каждой специализации можно варьировать своё развитие самостоятельно. Кем играть на начальном этапе выбираете не вы, за вас это сделает система. На десятом уровне вам будет предоставлена возможность смены и класса, и ника на ваше усмотрение. Чтобы познакомиться с условиями системы и выяснить свои возможности и предпочтения, времени для этого вполне достаточно. Опять же, на десятом уровне вам предоставят

возможность выбрать профессию. Труд, как говорится, облагораживает, да и финансовая независимость грамотному игроку не помешает. До получения профессии будет доступно только “собираательство”. Не ленитесь подбирать кристаллы сущности, и необходимый минимум средств на пропитание наберёте без проблем.

– За пределами этого зала царит мир магических технологий, поэтому советую остатки знаний, витающих в вашем сознании, подстроить под местные реалии. Вам же проще будет. Ваше развитие начинается в одном из самых спокойных серверов Игры, как и положено для новичков. Тем не менее, опасностей здесь хватает, и, чтобы добраться до десятого уровня, у вас есть только три жизни. Не сумеете – ваши проблемы. Игра не будет тратить ресурсы на совершенно безнадежных тупиц, не способных вытереть нос без посторонней помощи. Так что... Добро пожаловать во “Вселенную ИКС”! Все, инструктаж закончен. Удачи. А я спать пошёл.

И освещение вдруг погасло.

Помещение залил абсолютный мрак, мгновенно стирая очертания окружающих предметов. Я даже вздрогнул – такое ощущение, будто ослеп.

– Ой, а что происходит! – в голосе Лисички удивление смешалось с испугом.

Я услышал, как она вскочила. Громко стукнувшись о край кресла, Папаша тоже резко поднялся и сердито пробурчал:

– Что ещё за театральные эффекты?! А до гостиницы нас кто проводит?!

Отлично понимая состояние своих невольных спутников, я, тем не менее, пороть горячки не стал. Сидячее положение – самое безопасное. Как и предполагал, не прошло и несколько секунд, как ситуация прояснилась. Справа раздавалось что-то вроде тихого вздоха, дохнуло свежим воздухом. Я тут же повернул голову и успел разглядеть, как на фоне поступившего из тьмы дверного проёма мелькнула быстрая тень. Чёртов техник свалил из помещения наружу.

К счастью, там, за дверью, свет имелся, пусть и рассеянный.

– Давайте за мной, – скомандовал я.

Переступив порог, я сбежал по короткой лесенке и остановился, как вкопанный, захваченный красотой зрелища.

Вокруг раскинулся волшебный сад.

Остро, но приятно пахло незнакомой растительностью, тихий ветерок шелестел стреловидными листочками кустов, обрамляющих тропинку. Там, расцвечивая тьму, порхали с веточки на веточку яркие и довольно крупные светлячки. Вернее, не совсем светлячки... Присмотревшись, я невольно растянул губы в улыбке до ушей. Какая забавная фантазия у создателей этого мирка.

– Ребята, это же феири, – восхищённо обронила Лисичка, тоже рассматривая обитателей кустов широко распахнутыми глазами.

– Ага, – радостно подтвердил я. – Да ещё в чем мать родила.

Среди веток и правда, тихо жужжа прозрачными стрекозиными крылышками и занимаясь какими-то своими тайными делами, порхали крошечные, с ладонь, крылатые девчонки. При этом их тельца светились изнутри янтарным светом и было отлично видно, что на юных феях нет ни клочка одежды. А их фигурки, хоть и миниатюрные, были крайне соблазнительными, все пропорции соблюдены идеально.

– Налюбовались? – прозвучал рядом негромкий голос.

На тропинку из бокового ответвления шагнул рослый мужской силуэт.

Две крошки-феи, повинуясь взмаху его руки и щелчку пальцев, немедленно покинули уютные заросли. Они взмыли повыше и повисли над широкими плечами незнакомца.

По облику – типичный маг начального уровня.

Куртка и штаны из грубой серой ткани, штанины заправлены в доходящие до колен кожаные сапоги, левое плечо перечеркнуто ремнём сумки. Из-за правого плеча торчит замысловатое навершие – поблескивающий сталью стилизованный солнечный диск с девяткой коротких лучиков. На голове красуется широкополая соломенная шляпа. Талию перетягивает широкий пояс, оснащенный коротким кинжалом в ножнах и металлически поблескивающей флягой.

Крылышки фейри заработали интенсивнее, а женственные тельца вспыхнули ярче, освещая молодое бородатое ли-

цо незнакомца. Его глаза насмешливо блеснули, он доброжелательно улыбнулся и представился:

– Зовите меня Дар. Идите за мной, провожу вас в гостиницу.

И повернувшись, он уверенно шагнул в темноту, а крошки-феи отправились за ним, подсвечивая дорогу.

Глава 2. Полезное знакомство

Пригласив нашу троицу позже заглянуть в бар для посвящения в особенности местного уклада жизни, Дар покинул нас возле гостиничной стойки. Перед тем как удалиться, он шепнул, что администратора за стойкой звать Туркан. Дело в том, что мы пока не видели информационного интерфейса, и это заставляло меня всё ещё сомневаться, что мы в игре, несмотря на всё то, что я уже увидел.

Администратор, розовощёкий толстяк в одеянии из коричнево-красной замши, деловито выдал каждому по котомке с личными вещами и назвал номера свободных комнат. Моя комната нашлась в конце короткого коридора на первом этаже, ничего особенного: койка, вешалка для одежды, умывальник, душевая кабина. Сбросив котомку на койку, я спустился вниз и присоединился в баре к нашему проводнику, обнаружив, что других новичков пока нет, только я и Дар.

Присев за столик, я с интересом осмотрелся. Приятное местечко. Небольшое помещение, отделанное панелями из светлой древесины, тонуло в уютном сумраке. Приглушенные настенные светильники едва позволяли разглядеть столики из дубовых досок, расставленные по залу в художественном беспорядке.

Люблю такие спокойные минутки.

Песочница есть песочница. Здесь и не должно быть мно-

го игроков. Первые уровни, как правило, игроки проскакивают очень быстро и после поверхностного обучения игровым основам сбегают в “большой мир”. Туда, где для развития гораздо больше возможностей и где, как правило, гораздо опаснее, чем в начальной локации. Ведь именно это как раз и привлекает большинство любителей адреналина: опасность, ощущение драйва на грани смертельного риска.

Сейчас, когда торопиться было уже незачем, я рассмотрел Дара получше.

Рослый парень, выше меня, широкоплечий. Узкая вытянутая физиономия выглядела сурово: крупный и весьма выдающийся орлиный нос, тяжёлые надбровные дуги, густая как у лешего борода поднималась почти до глаз. Впрочем, борода подстрижена аккуратно, парень за своей внешностью следил. И чувствовалось, что вся эта суровость напускная. Как только Дар начинал улыбаться, демонстрируя все тридцать два белоснежных зуба, глубоко в его глазах, которые в полутьме бара казались тёмными и загадочными, как омут, так и плясали весёлые чертенята. А улыбался он часто. Свой примечательный магический посох мой проводник поставил к стенке, заодно повесив на него и шляпу.

Понятия не имею, с чего Лисичка с Папашей передумали и остались в своих номерах. В то, что они уже кувыркаются в одной койке, как-то не верилось. Маловато у них было времени, чтобы свести знакомство настолько коротко. А если банально завалились отдыхать, то тем более не понимаю.

Нас же только что “разбудили”, какой уж там сон?! Ну и что, что ночь за окном? У меня вон ни в одном глазу. Энергия так и просит выхода – хоть срывайся и кросс беги по пересечённой местности. Так почему бы не потратить время с пользой и не узнать о предстоящей игре как можно больше?

Заказанное Даром пиво оказалось исключительным: тёмное, душистое, со светящимися искорками, танцующими в янтарной жидкости, как те симпатяшки-фейри из сада возле Репликатора. Видимо, пиво-то не из дешёвых сортов. И это сразу навело на мысль, что бесплатный сыр, как известно, бывает только в мышеловке. Что-то Дару определённо от меня нужно. Ну, может, и не конкретно от меня. Ведь я всё ещё в этой игре никто. Но по какой-то причине ему что-то нужно от новичка. Поэтому осмотрительность сейчас не помешает.

– Ладно, вижу, что твои приятели не торопятся, а время идёт, – вздохнул Дар, когда жидкости в его стеклянном бокале осталось уже на доньшке. – Поэтому расскажу, что к чему. А ты сам решай, пойдёшь со мной, или нет.

– С тобой? – я тут же наострил уши, отставив кружку. – Это куда же?

– погоди, – он загадочно ухмыльнулся. – Сперва информация. Инструктаж, который вы получили в Репликаторе, наверняка был скудным, не так ли?

– Не то слово, – я кивнул. – Этот ушастый тип, что вешал нам лапшу на уши, просто выпер нас наружу.

Дар негромко фыркнул.

– Ну, хотя бы представился для разнообразия, обычно он и до этого не снисходит.

– В смысле? – я недоумённо вздёрнул брови. – Ушастый – это его настоящий ник, что ли?

– Ага. А ты думал, он прикалывается?

– Вообще-то, это я его так про себя окрестил. Что, попадание прямо в яблочко?

– Вот паршивец, – Дар негромко рассмеялся. – Значит, всё как обычно. Казалось бы, чего проще... Впрочем, имплант с игровым интерфейсом встроен в мозг аватара, все интуитивно понятно, легко разберёшься самостоятельно. Погоди, а ты вообще понимаешь, о чём я говорю? Что ты помнишь об играх?

Хмм... Я машинально потёр пальцами лоб. Хороший вопрос. Своевременный. Что помню об играх? Я присмотрелся к инфе, которая всплывала в моём сознании. Разветвлённые деревья бесконечных квестов, изничтожение мобов до ряби в глазах, изучение талантов и навыков до потери всякого соображения. Быстро набивающий оскомину, но медленно набирающий рентабельность крафтинг... В общем, масса способов развлечься и сжечь свободное и не очень свободное время...

Оказалось, что все это я сказал вслух.

– Всё верно, – одобрительно закивал Дар. – Ну, я рад, что ты хоть что-то помнишь, иногда в новичках такие “овощи” попадают, что хоть свет туши. Все азы приходится растол-

ковывать, как малолетним несмышлёнышам. Так, тогда тебе нужно лишь произнести про себя: “активировать интерфейс”.

Я с готовностью последовал совету, и перед глазами тут же развернулась полупрозрачная страница с моими параметрами:

Имя: Зубоскал

Раса: человек

Уровень: 1

Опыт: 0/1000

Базовые характеристики:

Жизнь: 100/100

Мана: 50/50

Энергия: 50/50

Защита: 0

Сила: 10

Ловкость: 10

Разум: 10

Мудрость: 10

Выносливость: 10

И множество ещё всякого по мелочи: уклонение, парирование, сила и шанс критического удара, регенерация жизни, маны и энергии в секунду...

Отлично, это уже куда больше похоже на то, что я нахожусь именно в игровом мире, а не где-то ещё. Вот только свободных очков характеристик нет, жалость-то какая. Я это

дело люблю: планировать, сколько закинуть и куда... Впрочем, я пока даже не знаю, куда их тратить. У меня пока ни класса, ни специализации. Необычно. Ещё необычнее – всего три жизни в наличии, а не бесконечное возрождение. Как-то немного не по себе. Что ж, придётся ориентироваться по ходу дела. Сейчас же, в первую очередь, моё внимание привлекла одна-единственная строка в категории “Постоянные эффекты”:

“Щит новичка”: защитная аура, поглощает 90% входящего физического и магического урона и распределяет остальные 10% урона по всей площади тела.

Я невольно присвистнул, сжав ладонями кружку.

Крутая фишка, ничего не скажешь. При такой мощной защите новичкам здесь и правда загнуться проблематично, разве что руки из задницы растут. Но Ушастый неспроста упоминал про опасности. Да и какая это будет игра без серьёзных испытаний? Алгоритм подобных развлечений закономерно строится на доставке любителям приключений массы неприятностей, чтобы двигать их по пути минимизации ущерба собственному здоровью. То есть, даёшь прокачку параметров, способностей и игровых уровней. Понятия не имею, как механизм прокачки будет выглядеть применительно к физическому аватару, но заранее интересно. Главное, не расслабляться, уповая на параметры такой чудо-ауры...

На самом деле вопросов об игре у меня в голове теснилось тьма-тьмушая. Даже не знаю, за какой ухватиться в первую очередь. Например, как вообще всё это совместимо: физический мир с виртуальными условностями? Что происходит на самом деле, когда у игрока заканчиваются жизни? Его сознание просто окажется дома в реальном теле (и где этот дом, о котором я ничего не помню)? А если я погибну при прокачке очередного уровня и не успею передать свои знания и впечатления, то что произойдет? Изрядный кусок жизни канет в небытие? А вот это уже было бы обидно.

– Что, “щит” понравился? – Дар понимающе хмыкнул в бороду, верно истолковав мою реакцию. – Кстати, догадываешься, почему десять процентов входящего всё-таки оставили?

– Боль служит хорошим стимулом к обучению? – с лёгкой усмешкой предположил я, не сомневаясь в ответе.

– Именно. Абсолютная защита не научит осторожности. Но и подвергать новичков риску преждевременных смертей тоже непродуктивно.

Я присмотрелся к характеристикам Дара, но, кроме имени, уровня (7), расы (человек) и класса (маг) ничего не всплыло. То ли доступ к информации скрыт из-за разницы в уровнях, то ли потому, что я не записан у него в “друзьях”, то ли ещё по какой причине. Ничего, я обязательно выясню всё, что необходимо. Просто не всё сразу. Но постепенно.

– Дар, вижу, у тебя уже седьмой уровень. Насколько за-

щищает твой “щит новичка”?

– Только на тридцать процентов, – довольный моей сообщительностью бородач понимающе кивнул. – Это ещё ничего. Терпимо. На десятом ауру отключат. А дальше – как раскачаешься.

– Жестко. Но как это работает?

– Насколько мне известно, специальный энергоэлемент встроен в тела аватаров и заряжается от хозяина. Чем больше ты устаешь, тем слабее щит. По себе проверил, поэтому знаю, о чём говорю.

– Ага. Значит, нужно беречь силы и следить за усталостью. Слушай, Дар. А почему все характеристики такие... подозрительно усредненные?

– Так базовые же. Новички – они же такие новички, вечно химичат с перекосом какой-либо одной из характеристик в ущерб другим. Поэтому, чтобы неповадно было заниматься ерундой, с каждым новым уровнем даётся десять новых очков. Пять автоматически размазываются системой равномерно по всем параметрам, а вот остальные пять сможешь распределить уже на своё усмотрение. Ещё будешь получать на каждом новом уровне очки умений и очки жизни. Очки умений капают в таком порядке: одно на чётном уровне, два на нечётном. Очки жизни даются за каждый уровень по десятку, но чтобы накопить на дополнительную жизнь, их нужна сотня, так что задачка не простая. Впрочем, за некоторые квесты очки жизни тоже можно заработать.

– А, ну тогда нормально. Я уж решил, что система за меня всё будет делать, а так совсем не интересно. И то, что дополнительную жизнь можно накопить – тоже отличная новость, – я мысленно быстро посчитал: – Значит на десятом будет всего тринадцать очков умений? Не маловато?

– В самый раз, – заверил Дар. – Умения не статичны, их ранги можно прокачивать, поэтому эти очки – стартовый бонус к общему развитию.

Интерфейс был хоть и полупрозрачный, но вся эта куча окошек перед глазами с непривычки напрягала. Немного поэкспериментировав, я мысленными командами перетасовал окна так, как мне показалось удобнее, а часть со второй-степенной информацией совсем закрыл. Понадобится, всегда смогу вызвать, незачем отвлекаться лишний раз. В итоге остались: окошко с картой, пока пустующее, окно с имуществом, бар жизни, маны, энергии и опыта – четыре тонкие полоски, спаянные в один блок. И панель активных навыков. Подозрительно пустая. Да, ещё оставил окно с логом боя: первое время будет полезно понаблюдать за процессом, чтобы получить представление об игровой механике, а когда всё станет понятно – уберу с глаз долой.

– Кстати об умениях. Что нужно сделать, чтобы ими обзавестись? Сходить к классовому наставнику? Где он тут у вас обитает?

– Проще. Достаточно посетить Тренировочную площадку, – уловив сильное сомнение на моей физиономии, Дар

добавил: – Как только будет совершено первое игровое действие боевого характера, система автоматически присвоит тебе подходящую специализацию для прокачки. В зависимости от твоих психологических особенностей.

– Весело вы тут живёте. То есть соображать, что к чему, придётся уже в бою?!

– Дальше ещё веселее, – “утешил” Дар. – Пока твой уровень невелик, базовые игровые характеристики, хоть и работают автоматически, мало на что влияют. Всё зависит целиком от тебя – насколько ты ловок, сообразителен и предусмотрителен. А вот дальше, с ростом уровней, особенно начиная с десятого, игровые способности значительно возрастают. – И Дар подчеркнул: – Значительно. Но пока тебе мало что грозит.

– Угу, я помню про “щит новичка”. А где взять само оружие или у кого взять начальные квесты на его получение?

– Оружие у тебя уже есть. В котомке новичка, – Дар широко и белозубо улыбнулся. – Ну а теперь мы, наконец, подошли к главному моменту. Если хочешь избежать элементарных неприятностей на старте, не потратить впустую одну из жизней, то придётся завести ментора.

Игрок Дар предлагает вам покровительство ментора, принять: да/нет?

– Не торопись отвечать, – он поднял ладонь, предупреждая поспешные действия с моей стороны. – Сперва объясню, что это такое.

Да я и так не торопился. Любые дары нужно принимать осмотрительно, даже от человека по имени Дар. Каламбурчик. Но информацию я впитывал с жадным интересом. Информация это наше всё. Я залпом допил пиво и с громким стуком поставил кружку на столешницу. Лисичка с Папашей по-прежнему не торопились заявиться в бар, мы с Даром понимающе переглянулись, и взяли ещё по одной. Нечего пиву пропадать, а кто не успел, тот опоздал.

– Схема такая. – Дар вытер тыльной стороной ладони пену с губ и продолжил. – Любой игрок, достигший пятого уровня, имеет возможность взять под своё шефство новичка первого уровня. Просвещать, рассказывать о нюансах, помогать с заданиями. За это ментору капает дополнительный опыт, а опыт, как известно, никогда не бывает лишним. И так вышло, что как раз вчера мой ментор Жальник покинул локацию, так что теперь я сам могу брать новичков под своё крыло. Ну и напарник, само собой, мне пригодится. Одиночки здесь, понимаешь ли, выживают хуже.

Ай-яй-яй, какой большой и толстый намёк на то, что неплохо бы мне согласиться. И улыбка до ушей. Изо всех сил старается меня к себе расположить. Пиво, инфа. Приглашение прогуляться по квесту. Куча плюшек в одном флаконе. Но, в общем, я так и предполагал. Ничто так не ценится в играх, как опыт. Самая ходовая разменная монета. После информации. Чем больше опыта, тем быстрее растут уровни, и соответственно – статьи и умения.

– Слушай, Дар. Ты говоришь, что Жальник покинул локацию. Я ведь до сих пор так и не услышал, что представляет собой этот игровой мир. Насколько он большой, какие народы и расы его населяют, да черт, я даже названия локации ещё не слышал! Не говоря уже о названии посёлка! Этот ваш Ушастый – реально полный засранец, выдал минимальный минимум и в кусты...

Дар рассмеялся, и я озадаченно нахмурился, не понимая, что же такого смешного было сказано.

– Седьмой уровень мне особо знаний не прибавил, – с прежней добродушной улыбкой пояснил Дар. – Но что знаю, тем обязательно поделюсь. А так как дорога бывает длинной, то будет о чём поговорить в пути. Согласен?

Теперь ещё и обещание рассказать много чего интересно-го, но не просто так. Знает, чем соблазнять, чертяка.

– Что верно, то верно, но...

– А вообще, поступим так. Мне проще кое-что тебе показать. Так нагляднее. Готов совершить прогулку? Это недалеко, в центре Ромашки. Посёлок так называется, к сведению. Но если потом надумаешь отправиться дальше со мной, то вещички лучше прихватить прямо сейчас, чтобы не возвращаться. В шортах по лесу гулять не слишком комфортно.

Ясно. Тот квест, о котором он говорил, естественно, выполняется за пределами посёлка. А идти, понятное дело, нужно прямо сейчас. На ночь глядя. Я первый уровень, он – седьмой. Мобы, с которыми мы наверняка столкнемся, разо-

трут меня в порошок, а на “щит новичка” просто начхают. Обычно, если новичок не совсем идиот, то первые квесты выполняет в пределах безопасной локации, то есть вот этого самого посёлка. Дрова разнести, посылки нарубить... Тьфу, то есть наоборот – посылки разнести, дрова нарубить, огород вскопать, починить что-нибудь ненужное... а что-нибудь нужное спереть...

Но он предлагал мне верный способ активно познакомиться с игрой. Разве не этого я сейчас желаю, чего уж греха таить, больше всего? Прямо аж зуд от едва сдерживаемого нетерпения. Даже если всё дело в том “витаминчике”, вколото в мой ещё небитый мобами аватар, всё равно не усижу. Нужно как-то разрядить бурлящий в крови адреналин.

– Ладно, уговорил!

Я решительно поднялся и, оставив своего нового приятеля приканчивать пиво, отправился за вещичками. В своей комнате я первым делом вытряхнул вещи из “котомки новичка”, вручённой администратором, и бегло осмотрел всё добро. Предметов оказалось немного и о каждом интерфейс выдал краткую и ни фига не удовлетворительную справку:

“Куртка новичка”

“Штаны новичка”

“Пояс новичка”

То, что одежда из дешёвого на вид, тонкого и ненадёжного на ощупь материала, это понятно. Тут у меня претензий нет, так и полагается для новичков. Что-то получше придёт-

ся добывать уже самому. Станным мне показалось другое – то, что названия у вещей имелись, но никаких характеристик к ним не прилагалось. Если уж это игра, то могли бы как-то соответствовать, что ли. Башмаков попрличнее не выпало, пришлось остаться в стартовых кедах.

“Фляга с настойкой здоровья”, прочность 10/10, ёмкость 10/10

Питье вопросов не вызвало: как это действует, выясню в процессе. Но вот это что за штуковины?

“Семя питомца для новичка”, прочность 100/100

“Дубликатор для новичка”, прочность 100/100

“ШОН”, прочность 50/50

“Семя питомца” – тут и думать нечего, мой будущий питомец. Смахивает на жёлтое в черную крапинку яйцо размером с кулак. Твёрдое и холодное, как мрамор. Зачётно. Но что за “дубликатор”? Круглая хреновина величиной с увесистый грейпфрут и с такой же пористой поверхностью, правда, серой, как булыжник. На ощупь напоминает упругий пластик. Причём совершенно никаких пояснений. “ШОН” – что-то вроде пластикового цилиндра длиной в полметра и диаметром сантиметра четыре. Я ухватил его за конец, с некоторым сомнением пару раз энергично взмахнул, представив невидимого противника. Смахивает на отпиленный кусок от черенка лопаты, весит килограмма три. Можно, конечно, использовать, как дубинку, но лучше при первой же возможности обзавестись чем-то получше. Кстати, раз Дар вызвался

быть моим ментором, то наверняка у него есть лишние колюще-режущие предметы для безвозвратной порчи чуждого здоровья. Да и об остальном у него можно поспрашивать.

Натягивая поверх прежней одежды (шорт и рубашки) новую (будем считать, что до сих пор щеголял в нижнем белье), я всё ещё всерьёз обдумывал предложение Дара. Этот парень, конечно, вызывает определённое доверие, но слишком уж часто улыбается. Подозрительно, однако. А я по-прежнему очень мало знаю об этом месте.

Из зазеркалья на меня глянул парень лет двадцати пяти, среднего роста, худощавый. Физиономия вроде ничего, вполне себе сносная – не гамадрил, а то я уж опасался, что хуже будет. Дымчато-серые глаза особенно удались: если прищуриться, то прямо сталью блещут. И бородашка прикольная: тонкая линия волос от подбородка, повторяя изгиб скул, тянется аж до висков. Всё остальное выскоблено, в том числе и усы. А вот череп – без единого волоска. У моего “я” по ту сторону игровой реальности не хватило фантазии, и он просто решил, что вот так, без шевелюры, будет более стильно? Сомнительно. Может, потому Лисичка на меня и не польстилась, предпочла Папашу – бритоголовые ей не нравятся?

Зато новая одежда села на меня, как сшитая по мерке. Наверное, на каждого новичка изготавливается свой начальный комплект. Технологии-с. Я заложил пальцы за ремень, выпятил грудь и расправил плечи. А что, вполне себе бравый вид. Прямо картина маслом: “Сероглазый воин готов к свер-

шениям”.

Черт... а может, действительно не стоит торопиться?

Дар ничего так и не рассказал о предстоящем квесте. Что за этим кроется – желание удивить, или нежелание напугать? Не хотелось бы нарваться на какую-нибудь подставу, в играх это нередко случается с не осмотрительными новичками. Отказываться, конечно, неудобно, но бесславно помереть в первые же сутки – вообще курам на смех.

Так. Всё-таки нужно больше информации. Где-то в интерфейсе должна быть защита функция чата...

Но чата я не нашёл. Зато заметил мигающую пиктограмму входящего сообщения. Интересно, кто это уже успел осчастливить? Не раздумывая, мысленно щёлкнул по пиктограмме. Сообщений оказалось аж целых два. Первое пришло от администрации:

“Возрождённый! Поздравляем с прибытием во “Вселенную ИКС”! Мир очень рассчитывает на твои будущие героические свершения и есть надежда, что в твою честь историками будет вписано немало славных страниц в “Великую Книгу Бытия”!

Примечание: Ты находишься в опорном посёлке “Ромашка” стартовой локации “Дивносад”. Будь внимателен, знакомясь с миром!”

Я недовольно свернул сообщение, удалять пока не стал. Тех, кто так составляет письма для новичков, нужно гнать с работы в шею. Совершенно не информативно, почти ни о

чём . Ну, хотя бы название локации теперь выяснил. Дивносад. Ага, вполне соответствует Ромашке. По поводу “Великой Книги Бытия” вопросов не возникло: обычные хроники, такие в любой игре практикуется. Все сколько-нибудь значимые достижения вносятся администрацией в анналы для грядущих поколений.

А вот содержание второго письма от отправителя “Неизвестный” сперва вогнало меня в ступор, а затем, когда я дочитал предназначавшиеся мне строчки до конца, заставило похолодеть до кончиков предательски дрогнувших пальцев:

“Прежде всего, должен тебя обрадовать: смерть идёт по твоим пятам.

Думаю, после такой вводной я всецело привлек твоё внимание. Итак, ты – это я. Вернее, моё физическое воплощение в игровом мире ИКС. Поэтому слушай внимательно: речь идёт о твоей безопасности, и, соответственно, о моей тоже. Потому как мой разум скорее всего, будет подпорчен безвозвратно, если ты умудришься погибнуть в Игре “окончательной смертью”. Тело, знаешь ли, без разума полноценно существовать не способно. Понимаешь, о чём я? Сейчас я “условно мертв”: существование в коме вряд ли можно назвать жизнью так что тебе придётся отдуваться за нас обоих.

Теперь самое главное – одновременно с тобой в игре зарегистрирован убийца, и он получит аналогичное

письмо. Ему неизвестны ни твои внешние приметы, ни имя, так как оно у тебя будет новое, зато у него будет описание наших с тобой привычек. И выдать себя ты можешь только одним способом: если будешь себя вести так же, как и в прошлой жизни. Поэтому, чтобы избавиться от преследования и выжить, ты должен стать совсем другим человеком.

Найди того, кому сможешь доверять. Никогда не оставайся один. Почаще оглядывайся. Всегда думай о том, ЧТО и КАК говоришь. И убирайся из Песочницы как можно быстрее. Здесь ты практически с мишенью, нарисованной на спине. После десятого уровня ты сможешь затеряться в любом из бесчисленных миров Вселенной ИКС бесследно.

И... Удачи нам обоим”.

Дочитав сообщение, я свернул страничку и глубоко вздохнул, подавляя нервную дрожь.

Как-то мне сразу стало нерадостно.

Твою же за ногу, на что я подписался?! Значит, никогда не оставаться одному и найти того, кому смогу доверять? Похоже, уже нашёл. Поколебавшись ещё секунд десять, я принял решение и по-быстрому собрался. Повесил флягу с “настоящей здоровья” на пояс, сгрёб в котомку остальные предметы непонятного назначения, закинул ремень на плечо и вышел из комнаты.

Навстречу своей судьбе.

Глава 3. Тренировка

– Если предельно коротко, то по местной легенде все игроки – Возрождённые, – пока мы бодро топали по посёлку к местечку, которое мне хотел показать Дар, моё просвещение продолжалось. – Души героев, погибших в древней великой битве. Боги призвали нас снова послужить этому миру, спасти его от разрушительных Сил Хаоса.

– “Аватары”, как новое физическое воплощение, вписываются в эту легенду на ура, – шагая рядом, я с интересом поглядывал по сторонам.

Этот мирок не мог похвастать ни луной, ни звёздами. Но, несмотря на ночь, света всё же имелось вполне достаточно, чтобы различать подробности. Подсвечивало само небо, оно выглядело как молоко, разлитое по тёмному стеклу. Да и крошки-фейри, живущие в густых зарослях по сторонам дорожки, тоже вносили посильный вклад. Среди веточек и листьев их сновало просто несметное количество. Непонятно, чем они там занимались, но их оживленная суeta казалась вполне осмысленной. Может, их так перевозбудила погода: в воздухе стоял запах грядущего дождя, и малышки, например, готовили свои жилища к ненастью. Ну там, не знаю, листочки укладывали поплотнее. Впрочем, пока на вымощенную плиткой дорожку не упало ни капли.

– Значит, Боги здесь есть, – заключил я. – Что хорошего

можешь о них поведать? Чую, мне в ближайшее время предстоит выбрать покровителя, было бы неплохо узнать заранее, что к чему...

– Не гони коней, Зуб. Поднимайся за мной. – Дар легко взбежал по каменным замшелым ступенькам на вершину лестницы. – Этот холм называется Средоточием Девяти Миров. Осмотрись. Хочу рассказать кое-что интересное.

Вершина небольшого холма представляла собой вымощенную каменными плитами площадку около пятнадцати метров в диаметре – плоскую, как блин. А взобрались наверх мы, как выяснилось после осмотра, по одной из четырёх лестниц, прилегающих к склонам с разных сторон. Кстати, хотя высота холма небольшая, всего метров шесть, обзор отсюда открывался отличный. Весь посёлок просматривался как на ладони. И оказался он гораздо меньше, чем я ожидал. Я насчитал всего четыре строения – все были одноэтажными, круглыми, с плоскими крышами, поросшими кустами и обвитыми плющом. А ещё я обратил внимание, что поселение не выглядело укреплённым – ни стен, ни вышек. Это показалось мне вполне естественным: стартовый посёлок – зона абсолютной безопасности для новичков, она никогда не должна подвергаться нападениям.

– Дар, а сколько вообще народу обитает в посёлке?

– В “Ромашке” числится тридцать человек, не считая представителей администрации. Как только кто-либо из десятих уровней покидает песочницу, в репликаторе пробуж-

дается новенький. И никак иначе. А почему пустынно – игроки на квестах, а локация весьма обширная и не всегда есть возможность вернуться в посёлок. Поэтому нередко ночуют, где придётся. Но многих ты всё равно увидишь, когда займёшься выполнением ежедневок. А теперь хватит праздных вопросов, включи карту под запись, – потребовал Дар.

“Карта, запись”, – произнёс я мысленно. В окошке в правом верхнем углу, до этого пустующем, проступило минимизированное изображение того, что я увидел с вершины.

– Тренировочная площадка, Гостиница, Репликатор, Управа, – по мере того, как Дар, поворачиваясь вокруг своей оси, называл объекты, на которые падал его взгляд, их названия загорались на моей карте. – Все записал?

– Да, готово.

– Предназначение, думаю, понятно из названий. Управляющего опорным поселением звать Эско. Но лучше обращайся почтительно – господин Эско. Или господин куратор. С этой сволочью лучше не ссориться, а любой новичок по правилам обязан представиться в первые же сутки. Но это ещё успеется.

– И почему же сразу “сволочью”? – я насторожился.

– Пообщаешься – поймёшь. Далее. Смотри сюда и записывай. – Дар прошел в центр площадки и произнёс в пространство: – Активировать порталы.

Прямо возле моих подошв из каменной толщи пробился свет. Плитка словно стала прозрачной, а затем свет потёк в

стороны, расширяясь. Я ошарашенно отскочил на шаг, глядя, как возле ног формируется сияющий полутораметровый круг с чёткими границами. А когда поднял взгляд, выяснилось, что этот круг не единственный. Они протаяли в сумраке один за другим, заняв всю площадь вершины Средоточия и образовав идеально ровное ожерелье из восьми горящих “бусин”. А в девятом, по центру, преспокойно стоял Дар, наблюдая за мной с каким-то нездоровым интересом.

– Любишь эффекты? – я слегка нахмурился.

– Ну и рожа у тебя, Зуб, – Дар добродушно рассмеялся. – Не бойся, активация неполная, пока не достигнешь десятого уровня, порталы тебя не пропустят. Жальник меня когда-то так же ошарашил. Мне понравилось. Особенно красиво получается в ночное время.

– Ага. А теперь ты по эстафете впечатляешь других. Что-то вроде посвящения новичка, да? И куда же эти порталы ведут из... Ромашки?

– Это самое интересное, брат. В Дивносаде, как ты уже знаешь, можно достичь только десятого уровня. Эти порталы – наше ближайшее будущее. И ведут они в локации по-старше. Точнее, в девять из бесчисленных миров “Вселенной ИКС”. Стоп, не перебивай, я перечислю. Тот, что возле тебя – “Свободные равнины”. Затем – “Древо жизни”, “Степи гнева”, “Камышовый мир”, “Колыбель Богов”, “Мыс страха”, “Долины Лунной тени”, “Самшитовый город”. Проникнись этим моментом.

– Будем считать, что проникся, – я кивнул. – Звучит красиво. Интригует. Даже завораживает. Перспективой. Но ты сказал – бесчисленные миры? Приукрасил, или...

– Все довольно просто и сложно одновременно. Здесь нет системной справки, а администраторы, или, по местному – смотрители, помалкивают, выполняя лишь свои обязанности по поддержанию порядка. Подозреваю, они и сами всего не знают. Ссылаются на то, что для функционирования системы в этих знаниях нет необходимости. Так что в основном информацией делятся друг с другом только игроки. В общем, считается, что миров этих до чёртиков. Может, сотни или даже тысячи. Но сейчас советую голову не забивать. Как вырвемся отсюда, узнаем поточнее.

– погоди. А вот эти девятые врата, в которых ты стоишь... они-то как называются? Вот чую, что какие-то особенные, раз расположены посередке.

– Официально – “Инферно”. А неофициально – “Дырка в заднице”. А вот почему – не скажу, Зуб. Время на справку закончилось.

Игрок Дар предлагает вам покровительство ментора, принять: да/нет?

– Отказаться смогу в любое время? – на всякий случай уточнил я.

– Слушай, ну ты и жук. Полчаса уламываю, а ты всё ещё мнешься...

– А чего ты ждал? – я пожал плечами. – Должен же я здесь

как-то освоиться. И чертовски не люблю действовать наугад.

– Да ёпт, дождались, – понизив голос, с досадой ругнулся Дар, глядя куда-то в сторону. – У нас гости.

Я услышал быстрые шаги: по лестнице, ведущей от Упра-вы, взбежал незнакомец. Он бросил на нас с Даром поочередно внимательный оценивающий взгляд, который мне почему-то не понравился и уверенно направился ко мне. Выглядел он солидно. На крепкой широкоплечей фигуре ладно сидела чёрнёная кольчужная рубашка с длинными рукавами, а набедренные щитки, прикрученные ремнями поверх плотных кожаных штанов, сияли начищенной сталью. Правой рукой, затянутой в кольчужную рукавицу, он небрежно придерживал на плече длинную рукоять боевого молота. Пока он с равнодушно-надменным видом топал ко мне, позвякивая металлом при каждом шаге, я прищурился, и система выдала краткую справку:

Игрок Гонор: 9 уровень, раса – человек, класс – клирик, клан “Камышовые коты”.

Клирик замер в двух шагах, ухватился за мощную рукоять молота обеими руками и с размаху опустил набалдашник возле ног на каменную плитку. От лязгающего удара аж искры полетели. Любят они тут, блин, представления. А до меня, кстати, только сейчас дошло, чего не хватает в имени Дара – названия клана. Он был сам по себе. Я и сам не люблю поспешных решений. Вступать в клан, когда не известен ни социальный баланс группировок, ни игровая механика...

в общем, необдуманное это дело. Но он уже седьмой и всё ещё нигде. Почему? Подозрительно.

– Новичок Зубоскал, – с важным видом обратился ко мне Гонор, – я заместитель главы “Камышовых котов”, одного из ведущих кланов, берущих своё начало в песочнице...

– Гонор, мы же договаривались, – Дар сердито перебил клирика. – И Коты и Дети обещали, что у меня будет возможность выбрать новичка в первые сутки без вашего вмешательства!

– Не я нарушил договор, – клирик недовольно покосился на Дара. – Все претензии – к Алисе. Эта вероломная сука забрала остальных. Котам вообще ничего не досталось. Так что не мешай. Итак, – он снова повернулся ко мне, сверля взглядом. – Новичок Зубоскал, официально предлагаю вступить тебе в наши ряды. Что скажешь?

– Что быстро только кошки родятся, – я с некоторым усилием скроил вежливую улыбку, всем видом стараясь показать, что ни его уровень, ни его прикид, ни его должность меня ничуть не впечатлили. Надеюсь, у меня получилось. Не знаю, что тут за возню затеяли “старожилы” вокруг новичков, но мне это не нравится, так что вступать куда-либо, не выяснив, что к чему, я не собираюсь. Да и поведение этого клира мне чего-то не по душе, не говоря уже о нике. Тоже мне, пуп земли.

– Советую хорошенько подумать ещё раз, – недобрым тоном посоветовал Гонор. – Пока у тебя нет ментора, ты мо-

жешь отказаться от предложения вступить в клан трижды. А потом вступишь уже на наших условиях, а не на общих. Завтра я тебя спрошу ещё раз...

Ну, если предложение Дара избавит меня от общества этого типа, то уже только ради этого стоит согласиться. Сообщение с предложением менторства всё ещё висело в системном окне, и я нажал “да”. Надпись мигнула и сменилась следующей:

“Поздравляем! Теперь вы являетесь учеником игрока Дар! Ваш опыт за победу над противниками увеличен на 5%!”

Ход не остался незамеченным: клирик сразу поскуchnел и посмотрел на меня так, словно я уже мертвец:

– Дело твое. Ты свой выбор сделал.

– Что ты имеешь в виду?

Не снисходя до ответа, Гонор одним сильным движением вскинул молот на плечо, резко развернулся и потопал по лестнице вниз. А я, глядя ему вслед, вдруг обнаружил, что моё сердце бьётся учащенно, словно я только что избежал хорошей драки. Да и Дар выглядел встревоженным и крайне огорченным. Улыбаться его явно больше не тянуло. Перехватив мой вопросительный взгляд, он со вздохом обронил:

– По этой Алисе давно уже “Инферно” плачет...

– А ты не хочешь объяснить, что происходит?

– Сперва займёмся делом, а все вопросы потом, хорошо?

Пора выяснить твой класс.

Выяснить мой класс? О, вот это действительно интересно! Вся эта мышинная возня вокруг новичков сразу отодвинулась на второй план.

Игрок Дар предлагает вам вступить в его группу, принять: да/нет?

– Жми “да”, менторство без группы бесполезно, – проворчал Дар, двинувшись к лестнице.

Мда. Основательно ему этот Гонор подпортил настроение. Я подтвердил запрос, и система тут же услужливо поведала очевидное, что теперь я состою в группе игрока Дара, и право на распределение добычи принадлежит ему. Что ж, поживем – увидим, насколько он справедлив в дележе. Тем более что пока делить нечего.

С макушки Средоточия мы спустились уже по другой лестнице. И через минуту, пройдя по длинной мощёной дорожке, обрамлённой все теми же светящимися кустами с феями, оказались внутри строения под названием “Тренировочная площадка”. Просторное цилиндрическое сооружение из серовато-розового мрамора, метров тридцать в диаметре и высотой метра в четыре, освещалось внутри многочисленными факелами, закреплёнными на стенах через равные промежутки. Между факелами стояли оружейные стойки. Отсветы от язычков пламени весело плясали на острых гранях самых разнообразных инструментов, предназначенных для порчи здоровья ближнего: копья, алебарды, топоры двуручные и одноручные, всевозможные мечи, палицы, ки-

стени и прорва колюще-режуще-рубящего, чему я и названия не знал. От вида такого оружейного изобилия у меня прямо глаза разбежались, а руки зачесались. Я прямо с порога устремился к ближайшей оружейной стойке, горя желанием всё потрогать собственноручно.

Но Дар, совершенно верно истолковав мои намерения, неожиданно крепко (вон оно, преимущество седьмого уровня) ухватил меня за плечо и заставил остановиться. Бррр – ощущение от его руки, словно я зацепился за железный крюк, основательно вбитый в стену.

– Не суетись, Зуб. Трогать ничего нельзя. Иначе получишь совсем не то, что нам нужно.

– А менее туманно можно? И что значит “получишь совсем не то, что нам нужно”? – Я поморщился и дёрнул плечом, освобождаясь. Подозреваю, что если бы маг не захотел отпустить, ничего бы у меня не получилось. Но он отпустил. И даже слабо улыбнулся – тень от той улыбки, которая сияла у него на губах в баре.

– Немного терпения, брат. Всё, что надо, я расскажу. Ментор я или где? Я просто обязан. Но для начала подойди-ка вон к тому голему.

Голему? Вон та статуя в центре зала?

Я всмотрелся внимательнее. Статуя, олицетворяющая могучего широкоплечего воина, закованного в глухие латные доспехи, оказалась на поверку деревянной. И все её “доспехи”, сплошь испещренные отметинами рубящих ударов

и оспинами от наконечников стрел, выглядели плачевно. Это что, единственный манекен для всех тренирующихся? Информационное сопровождение гласило: “Определитель класса”. Чем дальше, тем любопытнее.

– Да, да, к нему, – перехватив направление моего взгляда, кивнул Дар. – Топай. Подойди и встань спиной к спине.

– Это ещё зачем?

– Я же сказал, что все объясню. Шевелись, Зуб! Просто сделай, что прошу.

Ну ладно. Буду паинькой, чего и в самом деле время тянуть. Если ему проще объяснять по ходу дела, то пусть так и будет, пойду человеку навстречу.

Я подошёл к статуе воина, окинув его подозрительным взглядом. Вблизи воин оказался ещё внушительнее, чем с порога – метра под два с половиной. Макушкой я доставал лишь до нагрудника его доспехов. Стоит себе неподвижно, вцепившись “латными” перчатками в рукоять огромного двуручного “меча”, вертикально опущенного остриём в каменный пол. И свирепо “смотрит” на окружающий мир сквозь прорези деревянного рыцарского забрала, вырезанного в форме оскаленной волчьей морды. Внушительные зубки. Нападать он вроде не собирается, а то при его габаритах он меня запросто сомнёт. Или голову откусит. Шучу, шучу. А вообще – детализировка просто поразительная. Все сочленения, ремешки, заклёпки – как настоящие. Даже жаль, что такое произведение искусства тут используют как обыч-

ный манекен. Вон как поверхность попортили, паразиты.

– Достань из котомки уник, – скомандовал Дар, когда я, налюбовавшись, зашёл к “воину” за спину и повернулся к нему затылком.

– Достать... что?

– Ах да, ты же не знаешь. ШОН – собственно, расшифровывается как “шаблон оружия новичка”. В обиходе – “уник”.

– Так бы и сказал, что достань палку, – я выудил из котомки требуемый предмет, а котомку задвинул обратно за спину, чтобы не мешала.

– Лучше этой палки ты ничего не найдёшь, – со знанием дела заверил Дар. – Поверь, уник тебя не разочарует. А теперь делай, как скажу. Закрой глаза. – Убедившись, что я так и сделал, он продолжил: – Теперь представь, чем бы ты хотел вооружиться по своему желанию. Очень надеюсь, что ты предпочитаешь оружие именно ближнего боя, это пойдёт на пользу нам обоим.

Ближнего боя? А что, ничего не имею против. У этого деревянного “братана”, к примеру, весьма внушительный дрын в лапищах, мне бы такой не помешал...

Стоило подумать – и “ШОН”, который я сжимал обеими руками, неожиданно потеплел. Причём с каждой секундой становился всё горячее. И даже, кажется, тяжелее.

– Не открывай глаз! – Дар повысил голос, предупредив мою реакцию. – Думай! Пусть работает воображение!

А теперь и баланс изменился – ладони начало ощутимо

отгибать в запястьях, пришлось сжать покрепче, напрягая мышцы рук. Что за...

– Зуб! – вдруг оглушительно рывкнул Дар. – Обернись, ты в опасности!

В ту же секунду я почувствовал за спиной движение чего-то массивного, и бритая кожа на затылке пошла мурашками. Слух уловил нарастающий скрип трущегося дерева. Я совершенно точно знал, что ничего живого там быть не должно. Там лишь стоял голем...

Голем?!

Мое тело само собой пришло в движение, глаза широко распахнулись. Стремительно развернувшись вокруг оси, я резко вскинул для защиты невесть как оказавшийся в руках длинный светящийся меч. Взгляд выхватил встречное движение: гигантское лезвие двуручника в руках ожившей статуи, нависшей надо мной, уже летело мне в лицо, собираясь снести непутёвую башку. Прорези забрала горели огнём живого и полного ненависти взгляда.

Сталь и дерево столкнулись с оглушительным скрежетом, высекая искры!

Мой меч с неодолимой силой отбросило в сторону, и я, потеряв равновесие, упал на колено. Упал, чувствуя, что сейчас мне и придёт пипец, полный и окончательный – после следующего выпада голема. ...

Но он замер. Прямо в замахе. Одеревенел снова, а огоньки в глазах его деревянного забрала медленно угасали. И так

же медленно затухало свечение моего меча, превращая его в обычную по виду железяку.

Меня била дрожь. Уткнув конец клинка в пол, я медленно поднялся, чувствуя в ногах предательскую слабость. Не оставляло ощущение, что только что находился на волосок от смерти, и лишь природная реакция спасла меня от гибели. И тут же вспыхнуло системное сообщение:

Присвоен игровой класс “Воин”!

Получена специализация атакующего типа “Воин стихий”!

“Воин стихий” способен сразить врага, как своим клинком, так и силами природных стихий – Огня, Воды и Воздуха. “Воин стихий” способен навязывать бой издали, ошеломляя врага магическими выпадами, а завершать схватку могучими ударами оружия, заряжённого мощью стихийных сил.

Примечание: каждое распределённое очко умений в специализации “воин стихий” увеличивает урон на 1%.

– Неплохо. Поздравляю.

В голосе Дара я уловил некоторое разочарование и недоумённо глянул на него. Ментор подошёл поближе, přátельски хлопнул по плечу и улыбнулся уже не так напряжённо, как минутой раньше.

– Ну и... шуточки тут у вас, – выдавил я с трудом, от кипящего в крови адреналина всё ещё колотило.

– Я надеялся, что ты получишь именно этот класс – воина, – признался Дар. – Но специализация... “Воин стихий” – это немного не то, на что я рассчитывал. И всё же неплохо. Ознакомься со своими первыми умениями, активируй их. И нам пора выдвигаться.

Не слушая его, я рассматривал свой меч. Разжав судорожно сцепленные на рукояти пальцы правой руки, чуть ли не с благоговением провёл подушечками по медленно, словно нехотя гаснущему лезвию. Шероховатая на ощупь сталь казалась тёплой. Живой. Я чувствовал меч продолжением своей руки.

Система услужливо сообщила сведения:

“Старый клинок павшего воина”: полуторный меч, прочность 30/30, рубящий урон 4-10, режущий 3-8. Тип предмета – уникальный. Ограничение по использованию: класс “воин”. Привязан к душе”.

Полуторник, значит.

Лезвие длиной сантиметров восемьдесят, широкое, почти как у мясницкого тесака, да ещё и с односторонней заточкой. Узкая гарда с изогнутыми в сторону острия концами, чтобы перехватывать лезвие вражеского меча. Обтянутая кожаной лентой рукоять заканчивалась массивным навершием в форме слегка сплюснутого с боков шара. Знания о том, как владеть оружием, всплывали в сознании как бы сами собой. Навершие – важный элемент балансировки. Кроме того, если ладонь во время боя соскользнет по рукояти, то навершие не

даст оружию вырваться из руки. Да и в зубы врагу неплохо можно засветить, если подберётся слишком близко. А “при-
вязан к душе”, видимо, означает, что я не могу его потерять
в случае смерти.

Опустив взгляд к острию, по-прежнему упёртому в пол, я
обнаружил, что вместо кед смотрю на носки кожаных сапог.
Оп-ля. С нарастающим изумлением осмотрел всю свою ра-
зительно изменившуюся одежду. Ткань потемнела и огрубела,
приобрела структуру плохо выделанной кожи, более того,
теперь у предметов возникли дополнительные характе-
ристики. Оказывается, нужно было просто определиться с
классом!

**“Куртка новичка из тонкой кожи”: защита 25, проч-
ность 25/25,**

**“Штаны новичка из тонкой кожи”: защита 22, проч-
ность 22/22,**

**“Пояс новичка из тонкой кожи”: защита 8, проч-
ность 8/8,**

**“Сапоги новичка из тонкой кожи”: защита 15, проч-
ность 15/15**

Судя по параметрам, прочность напрямую связана с за-
щитой, и защита, соответственно, будет уменьшаться с паде-
нием прочности. А значит, надо будет всё снаряжение свое-
времененно ремонтировать или менять, чтобы не остаться в са-
мый ответственный момент с голым задом в окружении жаж-
дущих твоей крови врагов. А ещё заметил, что у меня из-

менилась одна из основных характеристик: энергия выросла вдвое и теперь составляла сто единиц.

– Налюбовался? – насмешливый голос Дара вырвал меня из созерцания. – А теперь, наконец, открой панель “древа умений” и активируй способности.

Я мысленно кликнул, разворачивая нужную вкладку. Никакого “древа умений” я не обнаружил, а умений оказалось ровно два:

“Обжигающая вспышка”, ранг 1 (0/100): боевая способность, наносит 10-15 дополнительного урона силой огня при физической атаке. Даёт 1 очко атаки. Тип действия – мгновенное, условие применения – ближний бой.

“Клинок Бури”, ранг 1 (0/100): вспомогательная аура. Боевые способности с вероятностью 25% наносят дополнительный урон силой воздуха. Тип действия – мгновенное. Время действия: 1 час.

Неплохо для начала. Да чего душой кривить – отлично! Один боевой удар и довольно толковый бафф, позволяющий теоретически усилить каждый четвёртый выпад. Причём эта самая “вспышка” намного сильнее урона полученного оружия. Это что, мне такой хилый меч попался, или я буду настолько сильным в магическом плане? Или просто пока не установлен баланс между магическим и физическим уроном? Ещё бы понять, что означает “очко атаки”, для полноты картины. Не терпелось выяснить, как это будет выглядеть на

практике, но влупить по голему я не рискнул, он здесь определённо не для тренировки. Да и вообще, опасный “дядя”.

– Слушай, а ножны где взять? – задал я резонный вопрос, малость остыв после всех полученных плюшек и заинтересовавшись более прозаическими нюансами.

– Не понадобятся, – отмахнулся Дар. – Как я, по-твоему, ношу посох, при длительных переходах?

– Понятия не имею. Пока я лишь вижу, как ты держишь его в руках.

Снисходительно улыбнувшись, Дар закинул посох за плечо, а затем повернулся ко мне спиной. Ничем не удерживаемое древко посоха парило в сантиметре от одежды.

– Занятно, – признал я не без восхищения. – Все тот же энергоисточник, о котором ты говорил?

– По всей видимости – да, – ментор кивнул. – Называется эта штука “Энергетический закреп”. Чертовски удобно. Иначе забодаешься таскать оружие в руках или на плече.

– Согласен. А по ногам при ходьбе не бьёт?

– Ты удивишься, но – нет. Единственный минус – если сильно устаешь, то приходится оружие брать в руки, иначе свалится со спины.

Теперь, когда я обрёл класс, система стала более щедрой на справку, и я наконец-то разглядел дополнительные сведения о менторе:

Игрок Дар: 7 уровень, раса – человек, класс – маг, специализация – флоромант.

– А флоромант – это что, Дар?

– Лекарь, которому подвластны силы природы, – Дар подмигнул.

Не стану скрывать, специализация ментора меня приятно порадовала. Чёрт, да из нас получится отличная связка – дамагер плюс хилер. И пока уровень у меня невысок, буду под надёжной защитой игрока, который старше меня на целых шесть уровней. Но кое-что мне не давало покоя, и я не преминул воспользоваться паузой:

– Ты обещал просветить меня насчёт твоих проблем с кланами.

На что Дар соорудил досадливую мину, махнул рукой, и двинулся к выходу. Я догнал его уже за порогом, и здесь мой ментор соизволил пояснить:

– Зуб, я отвечу на любые твои вопросы о кланах и о проблемах, связанных с ними, но только после того, как увижу тебя в деле. Мне нужно узнать, что ты за человек и что ты за боец. Понимаешь? Одно гарантирую точно – за эту ночь, если всё будешь делать правильно, помогу тебе поднять два или даже три уровня. Устраивает тебя такая перспектива?

Хороший вопрос. И щедрое предложение.

Я очень медленным взглядом обвел окружающую картину, вздохнул полной грудью свежий ночной воздух, приятно пахнувший травами. Растительность, где обитали фейри, уже не светилась так ярко, как раньше. Посёлок постепенно погружался во тьму, словно уходящий в морскую пучи-

ну корабль. Ощущение надвигающейся грозы, поселившееся в душе, когда я покинул гостиницу, теперь окрепло. Нет сомнений: скоро быть дождю. И точно – над посёлком пронёсся приглушённый раскат грома, пришедший издалека, а секундой позже налетел влажный порыв ветра, тревожно зашелестев листочками кустарника.

Мне определённо все больше нравился этот мир. Нравилось ощущение своего нового тела. Нравилось, как всё было устроено. И чертовски нравилось, как всё вокруг выглядело, хотя стояла ночь, и мало что можно было разглядеть в подробностях. Значит, днём будет ещё лучше! Подозрительная эйфория? Всё ещё действует “витаминчик”?

Да плевать.

И на послание от самого себя, которое я получил в гостинице, тоже плевать. В конце концов, три жизни у меня есть. Гадать, кто станет моим убийцей, если тот и сам ещё этого не знает – бессмысленная трата нервов. А как только враг нанесёт первый удар и раскроется... Вот тогда и настанет момент решать эту проблему. И поддержка Дара мне тогда ох как понадобится, так что дружеские отношения с ним стоит закрепить. А сейчас...

Сейчас я просто жаждал действия. И больше не стал медлить с ответом:

– Да. Меня устраивает твоё предложение, Дар.

– Вот и отлично, – как-то устало вздохнул маг, и мы скрепили соглашение крепким рукопожатием. – Что ж, тогда ло-

ви свой первый квест:

**Игрок Дар предлагает разделить сюжетное задание
“Преданный друг”: да/нет?**

Глава 4. Легенда о Губителе

– Слева заходи! – громко наставлял Дар, стоя в отдалении и наблюдая, как я обхожу группу бородавочников с тыла, продираясь через кусты. – Шевели копытами, отвлекай на себя!

Его голос далеко разносился в ночной тиши, но странное дело – бородавочники его словно и не слышали. Три не особо крупных зверя, отдалённо напоминающие кабанчиков, холкой мне по колено, утробно похрюкивая, деловито рыли пятками землю у корней могучего дерева с развесистой кроной. То ли нашли нечто такое вкусное, что начхать было на вторгшихся на их территорию игроков, то ли действительно не слышали. Глухие?

“Бородавочник: уровень 1, жизнь 85”

– Мне опыт за них не нужен, а тебе – позарез, вот и работай! – снова воззвал Дар на весь лес.

Первые в моей игровой жизни зверюги. Их трое, а я один. Сразу соображаю, что раз это стая, то mobs скорее всего – социально-агрессивные. То есть, как только трону одного, все остальные тут же на меня кровно обидятся и решат сурово наказать. Их и различить не так-то просто, хоть ночное небо и даёт вполне сносное освещение. Но ночь есть ночь. И как Дар их разглядел в гуще леса с дороги? Ему легко командовать – он лекарь седьмого уровня, его эти первоуровне-

вые мобы просто не заметят, даже если подойдет вплотную – условности игровой механики. С другой стороны, он всегда успеет меня подлечить, случись что непредвиденное.

Поэтому опасаться нечего.

Собственно, я и не опасался. Но подойти к ним оказалось непросто. По ровной, как скатерть, дороге под таким небом путешествовать вполне комфортно. Но продираться сквозь кусты, когда невидимые в темноте ветки так и норовят хлестнуть по физиономии, задача не слишком приятная. Хорошо, что я хотя бы видел смутные силуэты, копошащиеся шагах в десяти на фоне древесного ствола: тёмное на тёмном.

– Зуб! Ну же!

– По-моему, твои вопли их сейчас привлекут куда больше, чем моё присутствие, – проворчал я под нос, но у ментора оказался острый слух:

– Ты не болтай, атакуй! – Дар заорал так, что казалось, сейчас листья с деревьев осыплются.

Но я уже и так перепрыгиваю через куст и несусь к мобам, замахнувшись мечом.

Заметили. Три удивлённых рыла развернулись в мою сторону. В последний момент рука дрогнула, и я едва не промахнулся – как-то это неправильно убивать совершенно мирные создания. Но клинок всё же с размаху погрузился в загривок первой жертвы, нанеся смертельный удар, и система тут же радостно отрапортовала:

Бородавочник повержен! Получен опыт: 146. Теку-

щее значение опыта: 146/1000.

**Добавлена запись в бестиарий: “Бородавочник”.
Показать: да/нет?**

Пока я пытался выдернуть застрявший меч из тела, два остальных корнееда, моментально утратив нейтралитет, рванули ко мне и вцепились в сапоги бульдожьей хваткой. Я почувствовал, как зубы зверей, продавив голенища, смыкаются на моей плоти...

**Бородавочник (Простой укус) > Зубоскал: 99/100,
5x2 ед. физ. урона (9 поглощено).**

И все?! Единица урона от двух рыл?

Мне определённо нравится моя защита! Лезвие с чавкающим звуком вырвалось из загривка, разбрызгивая кровь. Не мудрствуя лукаво, я тем же способом с лёгкой злостью проткнул и двух остальных. А нечего мне сапоги уродовать, мне их ещё носить. Когда обиженный визг затих, опыта значительно прибавилось – 438/1000. Первый опыт всегда даётся легко и льётся щедро. Кровожадно поискал взглядом, нет ли кого ещё рядом на трофеи, но лес был пуст.

– Доволен? – страхнув с уника кровь, я обернулся к ментору, как привидение появившемуся за спиной. Соизволил всё-таки сойти с дороги и зайти в лес.

– Это учебное сражение, – Дар смотрел на меня с весёлым прищуром. – Ты и должен был победить, если только не последний олух. А ты, надеюсь, не последний, и толк из тебя выйдет...

– Угу. Толк-то выйдет, а бестолочь останется. Что, так и бросим их здесь? Как добыча они что, никакой ценности не представляют? Жалко же зверюшек просто так в расход пускать.

– Первый уровень, добычи с них нет. Можно использовать на мясо, но ты, думаю, пока не проголодался?

Меня аж передернуло, когда представил, что потрошу тушу мечом – ради куска сырого окровавленного мяса.

– Нет-нет, не голоден, – я отмахнулся.

– Обычно через пару часов трупы сами распадаются на составляющие. Но по правилам процесс принято ускорять. Во-первых, нечего захламлять местность. – Дар назидательно поднял указательный палец. – Во-вторых, развеивание ускоряет генерацию новых мобов – мы ведь тут не первые и не последние для тренировки, новички каждый день появляются.

– Развеивание?

– Да. Выдели любую цель и присмотрись к системным сообщениям.

Теперь я заметил:

“Развеять труп: да/нет?”

Я выполнил требование, и прямо на моих глазах с телами бородавочников произошло нечто слегка шокирующее. Они начали оседать, таять, словно куски льда на солнцепеке. Плоть истончилась, сквозь кожу прорвались кости, затем и кости рассыпались в неосязаемый прах. Всего минута – и

от зверей, только наслаждавшихся своей маленькой жизнью ночных созданий, не осталось ничего, кроме пыли на распрямившейся траве.

– Занятно... Так вот как здесь происходит процесс добычи. А что вообще может выпасть со зверя?

– Мясо. Клочки кожи. Мусор. Это же песочница. Всем необходимым ты уже обеспечен, поэтому ничего ценного с низкоуровневых не жди. Ладно, выдвигаемся дальше.

– Так что у тебя за трения с кланами, Дар? – вернулся я к интересующей меня теме сразу, как только выбрались обратно на дорогу и двинулись дальше.

Из-за моего первого уровня мы путешествовали безопасным вариантом – по дорогам с официальным статусом “общественные”. Утрированно – “общаки”. На вид дорога как дорога, обычная грунтовка, посыпанная основательно утрамбованным гравием, со следами копыт и лап от разнообразных ездовых животных. Ни одного из них пока, кстати, не видел, в этот полночный час было пустынно. Но “общаки” примечательны тем, что над ними висит постоянно обновляемое Служителями Храма Возрождённых заклётыё “Чистоты”. Стоит лесному зверю пересечь невидимую границу, как их тут же охватывает страх и слабость. Так что обычные mobs от таких дорог держались в сторонке, позволяя путникам путешествовать без помех.

– Если жаждешь объяснений, то начинать нужно не с кланов.

Я наострил уши, поняв, что ментор наконец готов к разговору, а то за полчаса пути говорил о чём угодно, только не о том, что меня интересовало на самом деле. Видимо, после тестового сражения обо мне у Дара сложилось благоприятное впечатление. Я хмыкнул. Сражение... Стычка, не более. Избиение мирных мобов превосходящими силами противника. Даже неловко.

– Весь внимание, босс! – я пихнул мага в плечо, заметив, что он опять задумался.

– Какой я тебе бо... Ладно. Вижу, что имя ты не зря зарабатал, но лучше не перебивай лишний раз, говорить придётся долго, а запутаться и упустить что-нибудь важное – легко.

– Хорошо, – я построил предельно серьёзную физиономию. – Молчу, как рыба об лёд.

– Итак, первая проблема песочницы – оружие... Сказал же – не перебивай!

Я хмыкнул и удержал готовый сорваться с языка вопрос.

– Ты пока даже не понимаешь, насколько уникальная штука-ковина сейчас находится в твоих руках. Моя первейшая обязанность – объяснить тебе это предельно доходчиво. Итак. Любой новичок Вселенной ИКС сразу после создания аватара наделяется пожизненным уникальным оружием, наиболее соответствующим его физиологическим и психологическим предпочтениям.

Не сбавляя шага, я молча стянул меч со спины, повертел лезвие перед лицом, разглядывая со всех сторон. Ну да, удо-

бен удивительно, словно всю жизнь им владел. Но очень уж он какой-то невзрачный. Кстати, а от крови-то он полностью очистился – ни пятнышка, хотя я его не особенно-то и вытирал. Вот это действительно удобно.

Заметив мои манипуляции, Дар кивнул и продолжил:

– А теперь держи крепче, не урони на ногу. Дело в том, что параметры уника растут вместе с уровнем хозяина. Прокачиваются, как и он. А на десятом уровне игрок получает возможность унести оружие в старшие локации. Но только в том случае, если докажет свою доблесть и удачливость. Если же нет... То господин Эско заставит тебя применить дубликатор. Не тянись к сумке, сейчас он тебе не нужен и, скорее всего, не понадобится до десятого. Так вот, после обработки дубликатором, уника потеряет свойства роста характеристик и станет просто хорошим оружием твоего текущего уровня. Как только ты из него вырастешь, придётся искать что-нибудь получше. Я сумел тебя заинтересовать?

– Что-то мне говорит, что за такую хреновину многие готовы глотки друг другу перегрызть.

– Правильно мыслишь, – согласился Дар. – Каждый игрок должен доказать господину Эско, что достоин такого оружия. А для этого нужно зачистить местное подземелье и победить Губителя.

– Губителя?

– У него много имен. Душегуб, Кукловод, Призрачный мститель, Повелитель Душ... Но чаще называют Губителем.

Прервавшись, маг свернул на развилке дорог влево. Лес по обочинам дороги уплотнился, да и заросли кустарника стали погуще. Фейри, которых я видел в Ромашке, здесь не водились – не исключено, что те существа были одомашненными. По мере продвижения виртуальная карта постепенно заполнялась участками прилегающей к дороге местности, так что если потребуется вернуться самостоятельно, я не заплутаю. Но сейчас дорога меня совершенно не интересовала – я ждал, что Дар скажет дальше.

– Давай-ка я тебе расскажу легенду целиком, – Дар щёлкнул пальцами по краю широкополой шляпы, сползающей на глаза. – Так вот, Губитель – это, собственно, тёмный босс локации. Могущественная тварь, некогда попавшая в Дивносад через трещину реальности из другого мира и застрявшая в настоящем. Обитает он в подземелье, возле источника стихийной энергии, и дальше этого источника не может уйти ни на шаг. Босс могучий, а источник – не очень, энергии едва хватает, чтобы поддерживать его сюжетно обусловленную паршивую жизнь. Совершенно естественно, что загнанный в такие неприглядные условия, он изо всех сил старается расширить зону своего влияния. Со своим прежним миром у него сохранилась нематериальная связь: он может призывать души своих слуг, а те подчиняют и приводят к нему существ локации, в которых переселяются после ритуала. Ритуал босс проводит лично, посредством способности, материализованной в специальный артефакт-кинжал, нося-

щий название **Душелов**. Дальнейшая задача слуг Губителя – захватить другие Источники, коих в локации ещё два, чтобы приумножить силу хозяина, дать ему шанс обрести полную власть над миром. Но Источники денно и нощно охраняются Стражами Возрождённых, которые безжалостно уничтожают слуг Губителя, исправно получая экспу, очки жизни и оттачивая умения.

Я внимательно слушал, не забывая переставлять ноги. Вот чешет – как по писаному... Или и в самом деле читает справку из своего виртуального глоссария? Впрочем, неважно. Разглядывать который уже километр подряд кустики и деревья – скучновато. Лучше лекцию послушаю.

– То есть основной способ прокачки – на ежедневных заданиях возле Источников?

– Верно, – Дар так энергично кивнул, что чуть не потерял шляпу – успел придержать её в последний момент. – Впрочем, кроме цепочки заданий “Преданный друг” и ежедневок, есть и другие квесты. Но все они – рандомные, система их генерирует в зависимости от действий игрока... Ты меня отвлёк. Итак, полностью Губителя уничтожить нельзя, только его текущее физическое воплощение: став духом, он неизбежно снова набирает физическую форму. Его сила растёт каждый прожитый день. Поэтому господин Эско регулярно выдает игрокам задание на прохождение данжа. Вход в данж разрешен для игроков с шестого по восьмой уровни. Минимально допустимая группа – двое, максимально – пятеро. Но

обычно ходят тройками: чем меньше народа в группе, тем выше шанс получить ритуальный кинжал после победы на Губителем.

– Так всё дело в кинжале! – наверное, мой возглас прозвучал слишком громко – в кустах заполошно захлопали крылья, и что-то небольшое по виду взмыло в небо, улепетывая подальше. Даже рассмотреть не успел. – Тот, кто его получит, доказывает, что достоин уника? Чую, что шанс его добыть невысок. Насколько реально пройти вдвоём?

– Не скрою, что выжить в двойке очень сложно, поэтому этот вариант менее популярен, – признался Дар, – но всё же он пользуется определённым спросом, авантюристы есть всегда. К тому же сложность данжа для двоек снижается на тридцать процентов.

– Не бог весть какое преимущество...

– У троек – 100% сложности. У пятёрок, соответственно – 160%.

– Тогда я не прав, – я озадаченно покачал головой, – скидка ощутимая. И делить на двоих гораздо интереснее, чем на троих, и тем более не пятерых. Значит, таков твой план? Именно для этого я тебе и нужен? А что насчёт статистики? Как часто удастся двойкам одолеть Губителя?

– Спокойно, брат Зуб, спокойно, – Дар негромко рассмеялся, – я и так тебе всё расскажу. Да, мне этот вариант нравится гораздо больше, и именно его мы и хотели попробовать с Жальником...

– Хотели? А что пошло не так?

– Поначалу всё было неплохо, – Дар вздохнул с грустным видом. – Ментор, сам понимаешь, вырастает раньше подопечного, поэтому уходит в данж первым. И обучение на этом заканчивается, так как после данжа у игрока обычно уже девятый-десятый уровень. Ничего не остаётся, как шагать дальше – в портал. Мы с Жальником поступили иначе. На седьмом уровне он придержал развитие, ограничился обязательными ежедневками, и всё своё время и усилия бросил на меня, чтоб подтянуть до шестого. Мы хорошо подготовились. Планировали уйти из локации вместе, сплочённой двойкой... – Дар снова невесело хмыкнул и нехотя закончил: – А потом Жальнику пришлось сократить парочке чрезмерно ретивых игроков жизнь.

– И что в этом такого? – моё внимание сразу удвоилось. Вопрос об убийстве игроков меня очень даже интересовал, так как на меня самого была открыта охота. – Если это разрешено правилами игры...

Дар помотал головой:

– Запомни накрепко главное правило выживания – в начальной локации игрокам запрещено убивать друг друга. И всё же это иногда происходит. После первого убийства следует немедленное наказание – минус одна жизнь. И отнимает её у игрока лично господин Эско...

– Отнимает? – я настороженно прищурился. – Слушай, давай уже без этих эвфемизмов. Как это выглядит на прак-

тике?

– Господин Эско лично убивает неудачника, – чётко и раздельно проговорил Дар. – Так понятно?

– Более чем, – я оторопело кивнул. – И что, никто не сопротивляется?

– Ты его ещё просто не видел в деле, Зуб. – Дар усмехнулся. – Ему невозможно сопротивляться. Он вне уровней. Он... Да сам увидишь. А если ты на свою дурную голову умудришься совершить убийство ещё раз... То господин Эско незамедлительно выдаст тебе прямой билет в Инферно, независимо от уровня и принадлежности к клану.

– Опять Инферно! – в кустах снова затрещало, слышался быстро удаляющийся топот, и я невольно понизил голос. Да что за беда, когда ментор разорялся, на него бородавочники внимания не обращали. – Ты так и не просветил, что не так с этими вратами!

– Хорошо, просвещаю: рэндом в чистом виде. Врата отправляют не просто в случайные миры Вселенной ИКС. Они могут швырнуть неудачника в худшие из возможных миров, по уровню намного превышающие уровень игрока. С минимальным шансом для выживания. Я не горю желанием проверять, что это значит на самом деле, а ты?

– Фу, чёрт... Умеешь ты выбирать момент, чтобы сообщить “приятные” новости. Но я вроде человек не кровожадный, убивать никого не планирую. Кстати, а как насчёт самозащиты? На это я хоть имею право?

– Само собой. Но самозащита самозащите рознь. Был тут недавно один хитрозадый тип... Спровоцировал игрока на драку, а потом прикончил в качестве “самозащиты”. Не прокатило. В общем, Эско всегда решает лично, виновен ты в убийстве или нет. Он здесь и судья и присяжные в одном лице. Поэтому лучше до крайностей не доводить. Не хочу сейчас вдаваться в подробности, скажу лишь, что причины у ментора на такой поступок были. Но наш план зачистить логово Губителя вдвоём развалился, как карточный домик. Я остался один, и выпал из общей очереди на данж.

– Дальше догадаться нетрудно, – понимающе подхватил я. – Ты дождался новичка, чтобы снова организовать двойку и повторить затею Жальника? Любишь наступать на одни и те же грабли?

– Смейся, сколько хочешь, но я всё ещё хочу получить уник. Мир за пределами песочницы намного сложнее и хорошее оружие – первейший залог выживания. Если ты согласен с моим планом, я могу поступить как Жальник: придержать свой опыт, и бросить все усилия на твою прокачку. Я здесь пять дней, Зуб, и у меня осталось всего три дня, чтобы поднять тебя до шестого. Это вполне осуществимо, первые уровни берутся быстро...

– погоди, я одного не пойму. К чему такая спешка? Что значит – осталось три дня?

Дар внезапно остановился посреди дороги и недоверчиво уставился на меня. Пришлось тоже притормозить.

– Ушастый и этого не сообщил?! Сволочь безухая... Новичок имеет право находиться в стартовой локации только десять суток. И обязан добраться до восьмого уровня за восемь дней! При получении восьмого уровня даются сутки на подготовку. Если по каким-то причинам игрок не попадает в очередь на данж или отказывается от его прохождения, или не успевает вовремя добраться до восьмого уровня...

– Снова Инферно? – предположил я, чувствуя неприятный холодок в груди. – А если игрок погибает в данже? Это ведь случается нередко?

– Если остаётся хоть одна запасная жизнь, то возрождаешься в Репликаторе и спокойно докачиваешься до десятого уровня в пределах отведённого срока. Вот только на уникальное оружие губу уже не раскатывай. Второй раз данж для тебя закрыт.

Ну и дела. Я, конечно, и сам не собирался застревать в песочнице, особенно учитывая то письмецо, но после всего, что сейчас услышал...

В сознании словно вспыхнул подожжённый фитиль, и теперь я буквально ощущал, как пропитанный горючей смесью конец пожирает огонь. Одно дело – сидеть в начальной локации, сколько захочется, и уйти, как только будешь готов. Совсем другое – знать, что тебя выкинут отсюда, как нашкодившую собачонку, если что-то не понравится таинственному господину Эско. И это при том, что у меня и так наметились проблемы с личным убийцей.

– Какой-то тут перебор со стартом, голова уже кругом... Ладно. От меня-то сейчас что требуется?

– Ну, раз ты готов рискнуть... – Дар задумался на секунду. – Понимаешь, какая штука – Жальник был “танком”. А ты – просто “воин стихий”, и раскачать тебя в этом спеке до танка, даже если поднять до восьмого, сложнее. Слишком мало очков характеристик ты получишь. Не говоря уже о том, что комплекция у тебя далеко не героическая.

Я прекрасно понимал, о чём он говорит. Собственно говоря, “танк” – игрок с особой специализацией. Как правило, средний урон танка ниже, чем у обычного игрока, его основные параметры нацелены на броню и выживаемость. А его способности больше, чем у любого другого спека генерируют так называемое “агро” – степень агрессии моба, направленную на игрока. Если попроще, то танк должен уметь связать моба боем так, чтобы он, как бы ни ярился, больше ни на кого не обращал внимания. Не переключался на членов группы, даже если их урон намного превосходит урон танка. И пока враги на нём “висят”, остальные члены группы их методично уничтожают...

Честно говоря, как-то странно, что я помню о существовании других игр, но совершенно не помню ни их названий, ни игровых подробностей. Просто общие знания по механике. Наверное, их заливают в сознание при создании аватара, чтобы игрок хоть как-то ориентировался в том, где находится и что ему предстоит сделать...

Я встряхнул головой, прогоняя ненужные мысли и прямо посмотрел Дару в глаза:

– Выкладывай уж, что у тебя на уме.

– Нам нужен танкующий питомец, – сообщил ментор. – Причём особенный.

– Понятно. И ты знаешь, где такого взять. Именно туда мы и идём, верно?

– Да. – Дар кивнул. – Но шанс приручения невелик. Должен предупредить – если не сможем получить нужного пета... То я с чистой совестью доведу тебя до пятого уровня, и, как только мне стукнет восьмой, уйду в данж с любой подходящей тройкой, по обычному сценарию. Не хочу представлять господину Эско возможность спустить мою судьбу в унитаз... то бишь в Инферно. И тебе не советую.

Я задумался, размышляя над предложением. Так вот откуда растут ноги у такого ничем не оправданного “доверия” к новичку, которого он совершенно не знает. У него просто нет выхода. Последний шанс попасть в данж на своих условиях. Вот и обихаживал меня изо всех сил, расточая улыбки. Авантюрист и упрямец. Но мне его идея тоже понравилась. Выходит, я такой же авантюрист? Главное, что он обещал меня прокачать быстро. А именно это мне было и нужно – прокачаться и свалить из локи до того, как возникнут настоящие проблемы.

– Ладно, Дар, уговорил. Почему бы и не попробовать? Веди к своему питомцу.

Дар довольно улыбнулся и с чувством хлопнул меня по плечу, заставив поморщиться – всё-таки седьмой уровень. Затем свернул с дороги и молча двинулся в лес.

Глава 5. Начало испытания

– Вот. Присаживайся рядом, пока я закончу приготовления. Или поброди, если захочешь, только далеко не отходи. И к озеру пока не суйся.

– Слушаюсь, босс! – я шутливо козырнул, коснувшись пальцами виска. – Я всё помню, босс.

– Какой я тебе босс, хорош придуриваться!

– Ну, так я же твой ученик всё-таки.

– Говорю же, заканчивай изгаляться. Какой, к чёрту, ученик, ты... – Дар сморщил лоб и прищёлкнул пальцами, помогая мыслительному процессу для выбора подходящего определения. – Вот! Ты – партнёр младшего уровня. Так что хорош корчить из себя подчинённого... просто в твоих интересах сейчас прислушиваться к моим советам.

– Вот и я о том же, босс, – я ухмыльнулся, продолжая его поддразнивать, но Дар больше не повёлся.

Деловито повертев головой с глубоко нахлобученной широкополой шляпой, ментор по каким-то одному ему известным признакам выбрал подходящее для его целей место. Скинул с плеча котомку, отложил в сторонку мешающий посох и присел на корточки. Вырвал с корнем траву на небольшом участке земли, достал из котомки диск из светлого полированного дерева (“Алтарь для призыва питомца”), и вдавил его во влажную чёрную почву.

Я внимательно наблюдал за действиями ментора. Мне и самому в ближайшем будущем предстояло сделать то же самое.

Дар продолжал священнодействовать.

В специальные углубления по краям диска опустились шесть дымчатых кристаллов с палец величиной – так называемые “кристаллы души”. “Семя питомца для новичка”, ничем не отличающееся от моего, отправилось в центральное углубление “алтаря”. Закончив, маг поднялся на ноги и придиричиво оглядел дело своих рук. Удовлетворённо кивнул, отряхнул одежду от налипшего мусора и отошёл в сторону, где покоился глубоко вдавленный в землю внушительный ствол упавшего дерева. Судя по виду, лежал этот великан тут давненько, так как чёрная бугристая кора успела зарастить зеленоватым мхом и коричнево-жёлтыми шляпками грибов. А местами кора и вовсе отслоилась, обнажив белую, как кость, древесину. Рядом вдоль ствола валялось множество обломанных сучьев, заросших травой. Пища для костра, если возникнет такая необходимость. На этот ствол Дар и уселся, приготовившись к ожиданию.

– Ты точно уверен, что дождь пойдет? – за всё время пути на нас не упало ни капли, гром хотя и ворчал где-то в отдалении, но как-то вяло, неубедительно. Да и ветра совсем не чувствовалось.

– На все сто, – с немного озабоченной улыбкой кивнул Дар, видимо, всё-таки нервничая от предстоящей операции,

хотя внешне старался выглядеть спокойным и уверенным в себе. – Не беспокойся. У магов повышенная чувствительность к перемене погоды.

– Ладно. Тебе виднее, босс.

Я, если честно, усталости совершенно не чувствовал, поэтому, раз пока возле “алтаря” ловить нечего, ещё раз осмотрелся.

Молочное ночное небо исправно обливало землю сумеречным светом. Местечко, куда мы добрались минут через двадцать после того, как свернули с дороги, выглядело живописно и довольно приятно. Поросшая редким лиственным лесом местность на обширном участке проседала под небольшим уклоном, образуя вместительную чашу. Дно этой чаши заполняло озеро, метров пятьдесят в поперечнике – его тёмная гладь в отблесках ночного безлунного неба выглядела как залитое ртутью зеркало, ведущее в потусторонний мир. Берег обрамляли заросли осоки и низкорослые деревца с массой тонких гибких ветвей.

На карте озеро обозначилось голубым пятнышком, но пока осталось без названия. Без команды я не собирался подходить ближе, Дар на этот счёт особо предупредил. Я вновь внимательно глянул по сторонам, никакого подозрительного движения не заметил и отошёл к комлю. Уник едва ощутимо подрагивал на спине в такт шагам, вселяя уверенность, что в случае чего мне есть чем себя защитить.

Что ж, пока длится ожидание, не мешает и мне решить

маленькую проблемку. Выпитое ещё в гостинице пиво давно и настоятельно просилось наружу. Я остановился возле глухой, почти сплошь заросшей мхом ямы, когда-то вывороченной могучими корнями погибшего дерева. Философски прикинув, какой силы должен быть ураган, чтобы погубить такого великана, распустил веревочный пояс штанов. Созданный ручеек, весело журча, устремился вниз, заглушая звуки ночного леса.

Чем, собственно, так привлекателен для людей игровой мир? Да своими приятными условностями! Такими, как бесконечное число жизней – аналог бессмертия, и, само, собой отсутствием телесных нужд. Но здесь, в этой “Вселенной ИКС”, всё не так. Аватары – физические, со всеми “вытекающими”, в кустики бегать придётся и никуда не денешься. И у меня только три жизни в наличии. Дар называл их то “запасками”, то “сейвами”. Это как-то заранее напрягает, особенно учитывая обещание зрителя в Репликаторе, что до десятого уровня доживает далеко не каждый. Хотя, с другой стороны, такие ограничения стимулирует осмотрительность. Да ещё как!

Вот и сейчас я не забывал поглядывать по сторонам. Мало ли какая живность может поджидать в зарослях вокруг, чтобы вцепиться, куда не следует. Нужно сразу вырабатывать правильные привычки. Зато какая острота ощущений! Слух, обоняние, зрение – всё уже на пределе, но игровой механикой подразумевается, что органы чувств будут развиваться и

дальше! Перспективы завораживающие.

Но ближе к делу.

Квест **“Преданный друг”**, который Дар разделил со мной ещё в “Ромашке”, состоял из трёх этапов и по традиции переходил от ментора к ученику. Первый этап назывался **“Атака стихий”** и состоял в том, чтобы добыть кристаллы сущности каждой из стихий: Огонь, Вода, Воздух, Земля, Смерть и Жизнь. Сам Дар выполнил эту часть ещё четыре дня назад, когда помогал своему ментору, поэтому у него и имелся полный набор кристаллов. Также он выполнил и второй этап **“Боевой трофей”**, добыв “Алтарь для призыва питомца” у каких-то гидлингов. Теперь подхватить эстафету предстояло мне. Пока Дар будет выполнять свой последний этап – **“Пробуждение питомца”**, я одновременно с ним сумею закрыть свой первый – “Атака стихий”. По крайней мере, должен суметь, если не возникнет каких-либо непредвиденных осложнений. Игровой процесс – это ведь не чистая математика. Теоретически, конечно, можно спланировать любой бой, но только на практике выявляются слабые и сильные стороны способностей, отрабатывается оптимальная ротация их применения. Мне-то, конечно, с двумя умениями в арсенале говорить о ротации смешно, я только-только начал привыкать к своей специализации, и многому ещё предстоит научиться.

Поглядывая на Дара, я и сам немного мандражировал. Основная задача в этом квесте ложилась именно на нович-

ка: как на грушу для битья. Место, куда он меня привёл, было выбрано неспроста. Именно здесь водилось создание, которое он прочил себе в питомцы. И которое по физическим особенностям отвечало его далеко идущим планам. Дар мне нравился, между нами сразу установилась лёгкая и непринуждённая манера общения. Мы понимали друг друга с полуслова, так что не хотелось, чтобы из-за какой-нибудь оплошности его усилия сорвались. Особенно по моей вине. На предстоящий бой я настраивался серьёзно. Всё небогатое снаряжение проверено десять раз: фляга с настойкой здоровья на ремне, уник за плечом, настроение боевое. И глаза, как говорится, на затылке. Главное, ничего не пропустить, когда всё начнется.

Что-то прохладное капнуло на щеку.

Я мазнул пальцами, глянул в небо. Крупная капля щёлкнула прямо по кончику носа, заставив зажмуриться. Следующая разбилась весёлыми брызгами о голый череп. Откуда-то издалека донёсся приглушённый раскат грома, природа на несколько мгновений словно притихла. И тут же налетел упругий порыв ветра, пропитанный влажными запахами леса. Дар и в самом деле не ошибся: дождь нас всё-таки догнал. Тяжёлые капли звонко застучали по листве окружающих деревьев, не забывая барабанить мне по черепу. И почти сразу всплыло системное сообщение:

Вы получили положительную ауру “Небесная благодать”, регенерация вашего здоровья, энергии и ма-

ны временно увеличена на 20 %.

Вот этого мы и ждали.

– Зуб, готовься! – тут же подал голос ментор, из-под соломённой шляпы взволнованно блеснули глаза.

– Давно уже, босс, – я накинул на себя “Клинок Бури” и стащил со спины уник, перехватывая рукоять покрепче. Хорошо, что аура после активации не требовала ни затрат маны, ни энергии – способность просто вешалась в режиме ожидания, и пила пять единиц маны только во время срабатывания.

– Будь предельно осторожен, – напомнил Дар, – я не смогу помочь тебе, не нарушив медитации. Если до меня доберётся хоть одна тварь, придётся начинать весь квест с нуля, с первого этапа. Я недаром тебя так подробно инструктировал, ты же понимаешь. Вся надежда на “Щит новичка” и на твою сообразительность. Только так этот квест и выполняется. Осечки быть не должно.

– Справлюсь, не переживай, – успокоил я больше Дара, чем себя.

– Нравится мне твоя уверенность, Зуб. Чую, сработаемся. Дар опустил на колени перед “алтарем” прямо на быстро мокнущую от дождя траву, выхватил кинжал. Заранее поморщившись, несильно полоснул по ребру левой ладони. Как только несколько капель крови упало на желтоватое “семя питомца”, он тут же заживил закрывшуюся на глазах ранку лечащим пассом.

– Все, следи за кристаллами! Удачи нам обоим!

Я молча кивнул, а Дар закрыл глаза и уселся на пятки. Спустя минуту его тело озарилось призрачным сиянием. Шесть существ должны явиться на его безмолвный призыв и отдать свою жизненную силу будущему питомцу.

Спустя долгую минуту на алтаре засветился кристалл сущности Огня, ярко разгораясь в ночи. Остальные кристаллы заискрились, отражая его свет.

Я резко повернул голову на шорох, послышавшийся совсем рядом, и с невольной оторопью шагнул назад, увеличивая дистанцию. Потянуло дымом и горьковатым запахом палёной листвы. На открытое место, не торопясь, выползла двухметровая ящерица: по багрово-красной чешуйчатой шкуре гуляли слабые всполохи, заставляя от жара сворачиваться и вспыхивать листья ближайших кустов. Капли дождя, попадая на длинное тело, тут же с шипением превращались в пар.

Впечатляет.

Вскинув меч в боевой стойке, я настороженно замер, всматриваясь в строчку скупой информации о первом противнике:

“Огнехвост: уровень 2, жизнь 198”

И все. Описание повадок и способностей добавится в bestiарий моей виртуальной библиотеки лишь в том случае, если враг будет повержен – этот момент прояснился в тестовых схватках. Но кое-что предположить можно и сейчас. Раз под

зелёной полоской жизни на загоревшейся пиктограмме монстра красовалась синяя полоска маны, значит, скорее всего, эта тварь обладает природной способностью к магии. Хотя “щит” в равной степени защищал как от физических, так и магических атак, в груди всё же неприятно ёкнуло. На секундочку, не больше. Но интересно же до чертиков, как оно всё получится! Жаль только, что маны и энергии у меня пока не густо, а бой в целом предстоял затяжной. Так что лучше эмоции придержать и действовать как можно аккуратнее.

Спохватившись, я стянул с плеча котомку и бросил на траву. Ничто не должно сковывать движения.

Тварь проползла пару метров, остановилась и медленно повернула голову к алтарю, уставившись на Дара тяжёлым полусонным взглядом. Расстояние между саламандрой-переростком и магом было не больше десяти шагов. По расширенным глазам ментора я видел, что появление монстра не осталось незамеченным, но шевелиться ему было нельзя.

Пора!

Я подобрал увесистый кусок ветки и швырнул в монстра, долбанув его по бугристому треугольному черепу. Ящерица повернула башку и гневно зашипела, её багровые глаза вспыхнули внутренним огнём. Неожиданно высоко привстав на всех четырёх лапах, так, что кончик морды огнехвоста сразу оказался на высоте моего пояса, ящерица в мгновение ока сорвалась с места и атаковала. За шаг до столкновения я отпрыгнул в сторону, в опасной близости пропуская мимо

пышущее жаром тело. Упав на колено, в низком выпаде рубанул ярко полыхнувшим клинком по основанию задней лапы:

Огнехвост (Дробящий бросок) > Зубоскал: уклонение!

Зубоскал > Огнехвост: 186/198, 9 ед. урона силой оружия, 3 ед. урона силой Огня!

Скользнув взглядом по логам, я невесело хмыкнул и снова вскинул меч для отражения новой атаки. Задумка значительно убавить твари подвижность первым же ударом не увенчалась успехом. Всё верно, создание принадлежало к стихии Огня, поэтому на “Обжигающую вспышку”, относящуюся к той же стихии, сработало сопротивление, срезав урон до минимального. А десять единиц маны и пять энергии как не бывало, ещё четыре таких удара – и по мане буду пустой. Причём потрачу бесполезно. Решено: с огнехвостом обойдусь только физикой, на голой энергии. Придётся повертеться.

А теперь – прочь все посторонние мысли из сознания.

Дождь шёл несильный, но, несмотря на ауру с положительными эффектами, которую он нёс с собой, это всё-таки здорово мешало. Вода попадала в глаза, снижая видимость и заставляя встряхивать головой. Шляпа Дара мне бы сейчас пригодилась. Да ещё и куртка на плечах и спине быстро намокала, заметно тяжелея, словно обычная ткань. Не кожа – дерьмо. Не говоря уже о том, что трава стала скользкой.

Припав всем телом к земле, ящерица, несмотря на массу, довольно шустро развернулась, хотя и заметно прихрамывала на поврежденную лапу. Монстрику тоже приходилось несладко: всё тело огнехвоста окуталось паром, водяная стихия наложила на создание Огня дебафф “Слабость”, снижая его параметры на десять процентов.

Разинув пасть, полную мелких острых клыков, огнехвост заработал лапами и целеустремленно пополз ко мне за добавкой. Но уже не так быстро. Я не стал ждать и двинулся навстречу. Два быстрых шага, прыжок в сторону и я оказался сбоку. Тварь тоже попыталась отпрыгнуть на всех четырёх лапах, но уник успел глубоко вспороть чешуйчатый бок:

Зубоскал > Огнехвост: 163/198, 2х9 ед. урона силой оружия, 5 ед. урона силой Воздуха!

Ага, вот и пассивка подключилась! Да и клинок порадовал критом!

Вместо крови из раны ящерицы потёк жидкий огонь, застывая багровой коркой. Но при взгляде на бар вражеской жизни сложно было не нахмуриться. Этот моб оказался куда сильнее уничтоженных по дороге. И тут я разозлился на самого себя – да какого лешего тяну резину?! С моей защитой все эти танцы с оружием просто бессмысленны, нужно пользоваться моментом, пока “щит новичка” не порезали следующие уровни! Ведь с каждым уровнем он будет защищать на 10% слабее!

Я рванул по кругу, стараясь не поскользнуться на уже ос-

новательно раскисшей земле. И заработал уником как дровосек топором, нанося удар за ударом. Полоска с энергией стремительно уменьшалась, но я не обращал внимания. Мана тоже быстро стремилась к нулю – “Клинок Бури” срабатывал каждые три-четыре удара, внося свою лепту. Ящерица вертелась, взрывая лапами дымящийся и исходящий паром дёрн. Напрыгивала и отскакивала, щёлкала зубами и старалась вцепиться то в голень, то в бедро – выше она не доставала. Я тоже на месте не стоял, и пасть просто соскальзывала с моего тела, отражаемая защитной аурой. А каждый удачный удар уника отнимал вражине по пачке драгоценных хитпоинтов. Вскоре вся шкура монстрика была исполосована глубокими порезами и залита остывающей магматической коркой.

И тут я чуть не взвыл от неожиданной боли, когда огнехвост в отчаянном броске подпрыгнул и захлопнул пасть на ничем не защищенных кистях рук, сжимающих рукоять уника. Челюсти впились медвежьим капканом, руки с неодолимой силой дёрнуло вниз, выворачивая в локтях – тварь буквально повисла на мне, а весила она гораздо больше человека:

Огнехвост (Разрывающий укус) > Зубоскал: 93/100, 3x22 ед. физ. урона (59 поглощено)!

Я отчаянно рванулся, выдираясь из захвата. И, не удержавшись на ногах, уже обезоруженный покатился по траве, разбрызгивая дождевую влагу. Рывком приподнялся на ко-

лени и ошеломлённо увидел на тыльных сторонах ладоней глубокие кровавые борозды от зубов. Боль плеснула к локтям и уже почти добралась до плеч, как угасла. Это и есть распределённые по всей площади тела 10% урона ?!

Когда я поднял голову, огнехвост, весь израненный и изрядно растерявший боевой пыл, тяжелой прихрамывающей на все четыре лапы трусцой двигался ко мне. Топал с таким видом, словно собирался доделать неприятную, но крайне необходимую работу. Уник, который тварь пожевала и выплюнула, валялся на траве за её спиной.

Ах ты, чемодан на ножках...

Ярость встала перед глазами багровой пеленой. Разогнавшись в два шага, я подпрыгнул, пролетая над огнехвостом – щёлкувшая пасть едва не дотянулась до подошв. Приземлившись, с ходу подхватил меч и обернулся в замахе...

И тут ящерица преподнесла новый сюрприз, похоже, решив, что терять уже нечего. И применила приберегаемый до этого момента суперудар. Огнехвост так стремительно крутанулся вокруг оси, что от скорости очертания его тела размылись пеленой, хвост ослепительно вспыхнул пламенной дугой и с сумасшедшей силой хлестнул по моим ногам:

Огнехвост (Удар хвостом) > Зубоскал: 75/100, 5x19 ед. физ. урона (86 поглощено), 98 ед. урона Огнем (89 поглощено)! Оглушение: 3 сек!

Земля и небо вдруг завертелись перед глазами, и я почувствовал, что парю. Удар спиной о землю вышиб воздух из

лёгких. Бар жизни просел значительно ниже. Не в состоянии пошевелиться, я лежал с открытым ртом и выпученными глазами, силясь вздохнуть, как выброшенная на берег рыбёшка. Кое-как удалось поднять лишь голову.

Высоко привстав на лапах в коронной стойке, как при первой атаке, ящерица широко разинула пасть и стрелой почесала ко мне. И что-то мне подсказывало, что на этот раз уклониться от перезарядившегося “Дробящего броска” будет сложнее.

Каким-то чудом после падения меч остался в руках.

Судорожно втянув воздух в лёгкие, я ждал до последнего, прикидываясь беспомощнее, чем есть, а затем, точно рассчитав момент, откатился в сторону. И косо ткнул клинком, вложив в удар всю силу. Руки рвануло тяжёлым телом, но я вцепился в рукоять уника мёртвой хваткой. Набрав разбег, огнехвост не смог вовремя остановиться и сам себе вспорол подбрюшье от груди до основания хвоста.

Вопль раздираемой болью ящерицы перешел в ультразвук и оборвался. Уже бездыханной, тварь вяло повалилась набок. Вымоченная дождем трава под ней зашипела паром, задымилась и вспыхнула.

Сухая строчка лога бесстрастно сообщила о победе:

Огнехвост повержен! Получен опыт: 210. Текущее значение опыта: 648/1000.

Получен навык “Уловка ассасина”, ранг 1 (0/100). Выверенный удар в уязвимые точки противника име-

ет 5% шанс нанесения критического урона, ведущего к смертельному исходу!

Легче голову сломать, чем с ходу понять, как это работает. Но лишних навыков не бывает, так что можно радоваться...

Добавлена запись в бестиарий: “Огнехвост”. Показать: да/нет?

Как-нибудь потом гляну, в тихом и уютном местечке, прихлебывая пиво, а не без сил валяясь в грязи... Да и что нового может сообщить бестиарий сейчас? Все коронные примочки ящери – “Удар хвостом”, “Разрывающий укус” и “Дробящий бросок” – я уже прочувствовал на своей шкуре.

Преодолевая слабость, я отковылял на безопасное расстояние, поближе к “алтарю”. Воткнул меч остриём в землю, кое-как уселся и осмотрел повреждения. В районе левого колена не хватало куска штанины размером с ладонь, а кожа побагровела от ожога. Хорошо хоть до мяса не ссадил, легко отделался. Очень легко. Но кто сказал, что 10% ощущений – это не больно?! Это, леший вас за ногу, смотря какой удар!

Я задумчиво покосился на Дара, который все той же безмолвной статуей сидел на пятках и наблюдал за мной из-под шляпы как из-под зонтика. Его одежда, в отличие от моей, наполовину мокрой и грязной, пока оставалась сухой и чистенькой. И хотя его лицо, казавшееся восковой маской, ничего не выражало, мне показалось, что в его глазах пляшут весёлые чертенята. Вот как, значит, быть грушей для битья... Ну, держись, как-нибудь я тебе это припомню. Ладно,

ныть я не собираюсь, мужчине это не к лицу. Сейчас самое главное – побыстрее отдышаться и привести себя в порядок.

В сложившихся условиях способов для этого имелось немного, а инструкцию я получил заранее.

Невольно стиснув зубы, я аккуратно обработал “настоящей здоровья” поврежденные места на ноге и руках, стараясь не выплеснуть из фляги лишнее. Поверхность ран сразу запузырилась, покрываясь мелкой пеной, и почти мгновенно отвердела тонкой эластичной коркой. Я пошевелил пальцами. Совсем не мешает движениям. Но на будущее сделаю заметку – неплохо бы завести перчатки. Универсальное средство “настойки” годилось как для наружного применения, так и внутрь, поэтому я заодно глотнул. Вроде полегчало. Знатно ящерка приложила. Какие там три секунды из сообщения лога, до сих пор на ногах не стою! Отбил мышцы до костей! Да уж, потеря четверти жизни – это более чем хреново по ощущениям. Но сейчас, без поддержки хила, до следующего “гостя” мне и оставалось только сидеть.

По заверению Дара, весь этот мир – вода, почва, воздух пропитан неким активным веществом, что и обеспечивает энергетические потребности игроков. Самое быстрое восстановление затраченных сил происходит в воде, особенно если погрузиться полностью – для достижения максимальной площади соприкосновения тела с “проводником”. Но в воду мне сейчас нельзя, место обитания там уже занято. И даже будь такая возможность, я бы не полез. Бегать в про-

мокшей насквозь одежде – радости мало. Полоски бара жизни, энергии и маны под баффом дождя и так довольно бодро ползли вверх.

Посторонние мысли выдуло разом, когда я краем глаза уловил новое свечение на алтаре: второй кристалл разгорелся ярким небесно-голубым светом стихии Воздуха. Чертыхнувшись, я ещё раз глотнул “настойки”, убавив ёмкость до 6/10, торопливо завинтил крышку и повесил флягу на пояс. Слегка дрожащей ладонью провёл по лицу, смахивая настырно бегущие дождевые капли. Затем решительно поднялся и выдернул уник из земли. Покой нам только снится...

Совсем рядом шумно захлопали крылья.

Глава 6. Атака Стихий

Быстрый поворот со смещением в сторону. Размываясь от скорости, кончик клинка прочерчивает шелестящую дугу. Удивленно замираю.

Это что ещё за...

“Гарпила: уровень 2, жизнь 136”

Интересно, кто тут названия придумывает? Гарпила? А просто гарпия – слабо?

Существо, которое опустилось на нижнюю ветку ближайшего дерева, можно было бы принять за очень крупную птицу. Правда, с большой натяжкой. Гарпила переступила лапами – кривые когти цепко обхватили ветку толщиной с руку, взрезая кору, словно набором бритвенно острых ножей. Приподнялась, укладывая поудобнее крылья размахом метра два, не меньше. Серые с голубоватым отливом перья покрывали все тело твари, поднимаясь к вислой, покрытой сизым пухом груди – уродливой карикатуры на женскую. От груди пух поднимался по шее, а также покрывал череп, по форме напоминающий человеческий. Голым оставалось только лицо – самая омерзительная деталь. Так как у твари была физиономия древней старухи: серая сморщенная кожа, крючковатый нос и круглые птичьи глаза – бледные и водянистые, словно выцветшие от старости. Вот только взгляд, которым гарпила одарила меня с ветки, был совсем не стар-

ческим – острым, пронзительным. В нём светился разум. После первого боя агро ещё не сбросилось, поэтому на Дара “птичка” внимания не обращала, интересовал её исключительно я.

Вот и отлично. Теперь надо придумать, как её достать: дистанционных атак у меня нет, а возвышается уродина почти в трёх метрах над землей. Могу, конечно, запустить чем-нибудь ненужным, как в ящерку...

Я пошарил вокруг глазами, но подходящих предметов рядом не нашлось. Стараясь не упускать гостью из виду, покоился в сторону древесного ствола за спиной Дара. Вот там веток полно, но что-то мне говорило, что лучше сейчас не дёргаться.

– Чего ждешь, красавица? – я усмехнулся, выразительно пошевелив уником. – Приглашения к педикюру? Или тебе макияж поправить? Я всё сделаю быстро, не переживай, успеешь домой к молодому и горячему любовнику, пощиплете друг другу перышки в страстном угаре...

Что я несу, откуда этот мусор в моей голове?

Но главное – подействовало.

Оскорбленная в лучших чувствах, старушка в перьях вытянула шею, подала тело вперед и яростно захлопала крыльями. Затем широко распахнула тонкогубый рот и выдала злобный оглушительный вопль...

Ветвистая вспышка ударила с неба прямо в кончик меча, холодный голубоватый огонь живо пробежал по лезвию,

скользнул по рукам и мгновенно объял все моё тело. Было не больно... Лишь страшно холодно, дыхание прервалось, я оцепенел.

Гарпила (Хладный паралич) > Зубоскал: 95/100, 50 ед. урона силой Воздуха (45 поглощено)! Оцепенение: 3 секунды!

Как в замедленном сне, не в силах пошевелиться, я наблюдаю, как гарпила неспешно распахивает крылья во всю ширину и тяжело прыгает вниз, в бреющем полете устремляясь ко мне всего в метре над землей. Что-то шутить мне сразу перехотелось. Глаза твари горят торжествующей злобой, кривые когти лап выставлены вперёд, нацелившись мне в лицо. Медленный взмах крыльев, ещё... Тварь все ближе...

“Вырвет глаза — и мне конец”, — мелькает паническая мысль.

Рвусь из невидимых пут изо всех сил, мышцы вздуваются узлами. И едва успеваю отшатнуться в сторону. Стремительно поворачиваясь вокруг оси, очерчиваю уником блестящую стальную дугу и бью промахнувшуюся тварь вдогонку. На логи смотреть некогда, плевать, лишняя информация только отвлекает. Ворох срезанных с хвоста перьев взлетает в воздух, удар не наносит серьёзных повреждений. Гарпила приземляется и, предельно раскинув крылья в стороны, раскручивает шелестящий веер в стремительном развороте. И достаёт. Жесткие как сталь перья режут, словно зубья дисковой пилы.

Вскрикнув от боли, я отскакиваю на шаг, хватаюсь ладонью за левый бок. Сквозь пальцы брызжет кровь, заливает распоротую одежду. А гарпила снова кричит, и снова с небес бьёт проклятая молния, вгоняя меня в леденящий ступор. Её коронная способность перезаряжается чересчур быстро, и если что-то не придумаю, мне придётся плохо.

Взмахнув крыльями, гарпила отрывается от земли и прыгает. Её когти впиваются мне в плечи, глубоко рассекая плоть. Боль холодная, отстранённая – её гасит наведённое оцепенение. Толчок тяжёлого тела опрокидывает меня на спину, но тварь снова взлетает, проявляя осторожность.

Судорожно стискивая уник, начинаю шевелиться. В нарастающей панике замечаю, как загорается жёлтым светом следующий кристалл – Земли. То ли бой длится слишком долго, то ли процесс привязки ускоряется. Скорее всего, второе.

Мощно хлопая крыльями, гарпила взмывает на несколько метров.

Понимаю, что вскочить не успеваю, но я не так беспомощен, как она полагает. Драться можно и лёжа. Подгадав момент, резко вскидываю уник и стискивая рукоять обеими руками изо всех сил. Тяжёлое тело обрушивается сверху, насаживаясь на остриё. Плечи сильнейшей отдачей вбивает в землю, запястья выворачивает. Пронзительный клёкот прерывается криком боли, поразительно напоминающим человеческий. От острого звериного запаха спирает в горле, ко-

гда туша в перьях, обмякнув, расплывается прямо по мне.

Зубоскал > Гарпила: “Уловка ассасина!”

Гарпила повержена! Получен опыт: 190. Текущее значение опыта: 838/1000.

Добавлена запись в бестиарий: “Гарпила”. Показать: да/нет?

Выпустив рукоять уника, выворачиваюсь из-под твари. И, тяжёло дыша, разглядываю дело своих рук. Лезвие меча попало твари прямо в открытый рот: десять сантиметров окровавленной стали, пробив череп изнутри, торчит из затылка. Мне не до церемоний с поверженным врагом – наступаю гарпиле на голову, выдёргиваю уник. И тут же остро чую спиной новую опасность и слышу быструю поступь множества лап.

Отпрыгиваю, не глядя, а обернувшись, вижу гигантского скорпиона.

Да леший тебя задери!

Новый враг не меньше огнехвоста. Жёлто-коричневое тело покрыто хитиновым панцирем, верх – сплошная броня, но края брюха выглядят менее защищенными. Скорпион замирает метрах в трёх, оценивающе разглядывая меня множеством чёрных, почти теряющихся на коричневом панцире глазок, расположенных на передней стороне головогруды. Мощное тело покоится на трёх парах довольно тонких на вид сегментированных лап. Выставив перед собой две здоровенные хватательные клешни, тварь мерзко шевелит жвалами, прикрывающими ротовое отверстие. А над спиной покачи-

вається состоящий из нескольких вздутых сегментов хвост, увенчанный длинным кривым жалом.

“Пустынный скороход: уровень 2, жизнь 148”

Я начинаю осторожно пятиться, не сводя с него глаз.

Надо быть последним тупицей, чтобы после двух схваток не понять взаимосвязь имени со способностями, которыми тварь может обладать. Огнехвост бил огнём, гарпила пропорола мне бок крылом, как пилой, хорошо ещё, что неглубоко... Ну а скороход должен быть шустрым. Не считая всего остального, чего я ещё не знаю. Хреново. Боль, как и обещал “щит новичка”, растеклась легким жжением, да и кровь уже запеклась. В остальном – я в порядке. Обещанная Ушастым регенерация пока не подводит.

Быстро оглянувшись и оценив, где валяется древесный ствол, продолжаю пятиться. Есть одна идея, может, и выгорит. Главное, чтобы этот уродец не зацепил Дара, который окончательно превратился в статую. Напряжённое лицо ментора блестит от пота. Ему даётся этот ритуал совсем нелегко, как могло показаться вначале.

Разворачиваюсь и бросаюсь к дереву, длинным прыжком перемахиваю на ту сторону. Сзади слышится быстро настигающий топот, затем тяжёлый удар – скорпион врежется в ствол. Подгнившая кора ошметками летит во все стороны. Ни криков, ни шипения. Не обладая голосовыми связками, монстр всё делает безмолвно. И также безмолвно карабкается на сотрясающийся под его тяжестью ствол, нетерпели-

во щелкая клешнями. Бью с широкого замаха, и меч впивается в менее защищенную часть груди, переходящую в брюхо. Тонкий хитин рвется, как хлопчатобумажное полотно, из длинного и глубокого разреза выплескивается бесцветная жидкость.

Скорпион сразу отскакивает, угрожающе вскидывает клешни.

Снова рывком подаётся вперёд, хвост приходит в движение. Жало бьёт с сумасшедшей силой, целясь мне в голову. Но я на шаг смещаюсь в сторону, и скорпион попадает в вертикально торчащий из ствола толстенный сук. Там жало и застревает, намертво.

Получилось! Теперь мой черед!

Вскочив на ствол дерева, перепрыгиваю на скользкую от дождя спину скорпиона. Тварь приседает от моего веса, дёргается, пытаюсь скинуть – но пригвожденный к дереву хвост отчаянно мешает маневрам. Бью “Обжигающей вспышкой”: овеянный огнём клинок вонзается в верхние пластины скорпиона, с шипением пробивая панцирь. И ещё раз, простой физикой, пока откатывается умение. И ещё. В самое уязвимое место, куда направляет удар быстро развивающееся чутье. После четвёртого удара и сработавшего “Клинка Бури” мана снова на нуле, но сил пока хватает, и я, остервенело скаля зубы, замахиwaюсь снова. Лапы скорпиона вдруг подламыwaются, и он безжизненно оседает брюхом в траву, а я мигом соскакиwaю в сторону.

Пустынный скороход повержен! Получен опыт: 200.

Поздравляем! Получен новый уровень: 2!

Текущее значение опыта: 38/1500.

Получено 1 очко умений, для распределения используйте древо умений.

Добавлена запись в бестиарий...

Наконец-то хоть какой-то сдвиг! А любезное напоминание о бестиарии засуньте себе, куда следует, от информации задним числом мало толку...

Вот теперь запоздалый страх накатывает мутной волной.

Удар скорпионьим хвостом всё ещё стоит перед глазами – если бы не тот сук, то хвостовое жало с большой вероятностью вонзилось бы мне в голову. И спас бы от этого щит, или нет – насущный вопрос. От пережитого слегка потряхивало. Втыкаю уник в землю и смахиваю перемешанный с дождевой влагой пот с лица, сажусь. Позволяю себе глоток из фляги. Нужно восстанавливаться. Дело ещё не закончено, передышка будет небольшой. Ловлю себя на мысли, что, несмотря на страх, драка вышла интересной, и по губам скользит быстрая нервная улыбка. А мне это нравится. Без дураков. Лезу в настройки, открываю нужную страничку. Базовые параметры подросли, энергии и маны тоже прибавилось, но мне сейчас не до этого – нужны позарез новые способности...

Досадно: “Щит новичка” уже отражает 80% урона, но ничего, жить пока можно.

Так, а вот и обещанное “древо умений” появилось – теперь ясно, что пока определённое количество очков умений не заработано, окна остаются пустыми. Четыре столбца тёмных окошек, разделенные горизонтальной чертой на две неравные части: низ – так называемые “корни” дерева развития, и верх – “ветви”, которых было значительно больше. Но сейчас там загорелось только два пассивных навыка, которым система предлагала обучиться:

Точность Стихий, ранг 1: магические удары игнорируют 2% сопротивления цели.

Сила Стихий, ранг 1: вероятность срабатывания усилений-клинков увеличивается на 3%.

Впору выругаться. А где же вот это: “Воин Стихий” способен навязывать бой издалека, ошеломляя врага магическими выпадами”?! Кидаю угрюмый взгляд на Дара возле алтаря. Там уже светится ярко-синим следующий кристалл. Вот же засада... Три противника я одолел пусть и не на чистом везении, пришлось постараться, выложиться полностью, но всё может измениться. Никто не застрахован от ошибок.

Я завертел головой, высматривая новую опасность в густых тенях окружающих деревьев, в зарослях кустов, окружающих нашу полянку. Вроде и нет никого...

Ручеек!

Прямо от озера по склону вверх в мою сторону целенаправленно тёк подозрительный ручеек, приминая траву! Ещё метров двадцать и он будет рядом. И что это за хрень

сюда ползет? Что-то магическое? Продолжая сомневаться, куда потратить это несчастное очко, вложил его на пробу в “Точность Стихий”. Тут же вспыхнула пара новых “корешков”:

“Зарождающаяся ярость”, ранг 1 (0/100). Пассивный навык. Позволяет накапливать до трёх очков атаки при удачных попаданиях по врагу, урон за каждое очко атаки – в зависимости от ранга умения и уровня персонажа.

“Ледяной шквал”, ранг 1 (0/100). Тип действия: завершающий удар, ближний бой. Активирует все накопленные очки атаки. Умение имеет 25% шанс нанести физической атакой урон холодом.

Перебросил очко в “Силу Стихий”, то же самое. Способности из “корешков” открывались независимо от того, куда бросается очко умений – просто по количеству очков. Ещё секунду подумав, опять перебросил в “Точность”, и закрепил. Шанс частичного игнорирования сопротивления при магических выпадах – это перспективно, тем более что любую из этих двух пассивок можно раскачать до пяти очков.

Но, чёрт побери, где же дистанционные атаки?! Когда же их дадут, на каком уровне? Они уже сейчас жизненно необходимы, наносить урон до сближения с врагом – это всегда огромное преимущество! Именно для этого магия и нужна. Ещё и дождь, как назло, закончился, хотя минуту назад я в нём думал с досадой. Но аура “Небесной Благодати” по-

ка держалась, правда, без таймера, поэтому неясно, когда закончится.

Бар маны успел восстановиться на две трети, когда ручеёк добрался до меня и остановился в трёх метрах. Воды прибывало, образовался уже целый родник с хороший тазик размером. Может, броситься на него и расплескать к чёртовой матери? Но я не рискнул, а в следующую секунду количество перетекло в качество. Из родника рывком вспучился двухметровый водяной столб, почти мгновенно сформировавшись в человекообразную безликую фигуру, состоящую целиком из прозрачной жидкости. И в руках у порождения стихии выросли длинные изогнутые клинки, тоже состоящие из воды:

“Водяной элементаль: уровень 3, жизнь 248”

Как говорится – приплыли.

Мало того, что уровень врага выше, а жизнь толще, чем у предыдущих, так ещё и непонятно, что с ним делать. Ничего не остаётся, как выяснять в процессе.

Больше не жду и не осторожничаю, прыгаю к элементалю и наношу удар первым. Заряжённый “Обжигающей вспышкой”, уник со всей дури врежется в подобие шеи, и поражённое место мгновенно вскипает, превращаясь в пар. Вражеский бар жизни заметно проседает. Следующий удар наношу чистой физикой, умение снова в откате. Элементаль неуклюже парирует одной из сабель, а второй пробует пырнуть мне в живот. Я смещаюсь ему за спину, но маневр не удастся:

водяной не оборачивается, а просто перетекает в другую позицию, и снова передо мной его безликая физиономия и выставленные перед туловищем сабли. Но он всё-таки медлителен, и это даёт мне преимущество. Физические удары наносят заметный урон, хотя и не такой большой, как с огнём. Одна из сабель, снова парируя уник, лопается и рассыпается брызгами воды. Жизнь твари проседает на три четверти – уник с повышением уровня стал бить ощутимо сильнее.

Похоже, в этот момент элементарь решает, что бой на клинках – не его стихия, и словно взрывается изнутри. Водопад брызг обдаёт меня с ног до головы. Не успеваю отшатнуться, как тонкий слой воды обволакивает тело целиком, как одеялом. Дыхание перехватывает. Свободной рукой пытаюсь содрать плёнку с лица, но пальцы бессильно скользят, словно по упругой резине. Окружающая реальность причудливо преломляется сквозь водяные линзы на глазах, я даже не могу моргнуть. И подозрительно быстро подступает удушье, словно элементарь высасывает воздух через поры моего тела. Эта тварь вознамерилась меня банально утопить, хотя и оригинальным способом!

Без паники, Зуб, без паники...

Хочется заорать от злости, но рот тоже надёжно скован плёнкой. Приходится очень быстро соображать, как выкрутиться из такой паршивой ситуации. Маны всего на удар, хватаю левой рукой уник за лезвие и обеими руками прижимаю к груди, кастуя “Обжигающую вспышку”. Плёнка вски-

падет на большом участке, открывая одежду... на миг. И снова смыкается. Несколько раз я бессильно бью лезвием по плечу и ногам, но толку никакого. Я уже хриплю, в глазах темнеет. Бар жизни непрерывно истекает кровью единичек. Не думал, что погибну так бесславно, от какой-то паршивой водицы... Бесполезные очки атаки, накопленные ударами, насмешливо подмигивают с интерфейса. Разряжаю их ударом по ноге скорее из упрямства, чем в надежде спастись...

И слышу какой-то трескучий шелест. Чувствую, как водяная плёнка моментально твердеет в месте попадания, а затем всё моё тело стремительно охватывает жуткий холод, и лицо покрывается коркой тонкого прозрачного льда. Бью по лицу пятерней так, что откидывается голова, лёд трескается и рассыпается, до крови рассекая кожу острыми краями. Плевать на боль. Хватаю ртом благословенный глоток свежего воздуха.

Зубоскал > Водяной элементаль: наведен эффект “Оледенение”!

**Водяной элементаль повержен! Получен опыт: 220.
Текущее значение опыта: 258/1500.**

Что... Как?! “Ледяной шквал”! Шанс нанесения урона холодом!

Вот что значит учить способности на ходу, толком не протестировав.

Совершенно обессиленный, срываю с себя остатки ледяной скорлупы, встряхиваю головой. И опускаюсь на землю в

шаге от места, где сражался. Куски ледяного крошева быстро тают в траве. Вскоре от элементаря остаётся только не желающая впитываться в почву лужица. Ещё бы. “Лут” ведь я так и не собрал, уже четыре тела дожидаются моей хозяйской загребушей руки...

Так, что там у нас с алтарём?

Я поднимаю голову, и увиденное заставляет нервно рассмеяться.

Два последних кристалла активируются одновременно.

Маны – почти ноль, энергии – всего треть бара, я страшно устал, а “веселье” всё ещё в самом разгаре. На всякий случай отхожу шагов на десять от Дара. Агро на мне всё ещё приличное, но раз припрутся две твари, то нужен оперативный простор. Легче будет отреагировать, отвлечь, оттащить от ментора.

Алтарь уже полыхает вовсю, предупреждая, что враг рядом: кристалл Жизни источает ядовито-зелёное сияние, а Смерть бьётся дрожащим огоньком в дымчатой толще. Не могу понять, в чём дело, но не вижу ни одного из противников, и это меня здорово беспокоит. Вытягиваю перед собой руку с уником, в который раз поворачиваюсь вокруг оси, всматриваясь в окружающую тьму до боли в глазах. Синхронно с движением лезвие меча мягко режет тёплый, насыщенный влагой воздух. Тишина стоит мёртвая, слышен звук отдельных капель, всё ещё срывающихся после угасшего дождя с листьев кустов и деревьев.

Ну же! Нервы и так на пределе!

Протяжный треск за спиной, словно рвётся что-то плотное и большое, едва не заставляет вскрикнуть. Вот почему они так и норовят подобраться сзади, будто мне и так неприятностей не хватает?!

Разворот на пятке, меч вперёд. Это уже что-то новенькое...

Нечто выдиралось прямо из комля древесного ствола. Корни дрожали и извивались, как живые, кора трещала и осыпалась обширными кусками. Древесина скручивалась, змеилась сотней трещин. Ещё несколько секунд – и часть комля, отделившись, рухнула в вывороченную яму, а затем неторопливо выбралась наружу, превратившись в самостоятельное существо.

“Древень: уровень 3, жизнь 260”

Да уж, здравствуй, нежданчик.

Переступая десятком корней на манер многоножки и безжалостно раздирая дёрн весом массивной туши, пенёк высотой метра в полтора уверенно почесал в мою сторону. Не задержавшись ни на секунду, чтобы обратить внимание на Дара. Я лихорадочно оглянулся вправо, влево. Где второй? Кристалл же горит! Ладно, пока хотя бы с этим разобраться... Мана восстановилась ровно на один удар огнём. Придётся поработать клинком как следует, обрубая корешки – только так можно лишить эту тварь подвижности.

Я ещё немного отошёл в сторону, оттягивая тварь подальше.

ше от ментора.

Странно, но пень продолжал переть по прямой, проигнорировав мой маневр. Заметив это, я придержал удар, опустил уник. Интуиция говорила, что-то здесь не так... Древень в последний момент ускорился, вскинул вместо рук несколько корней помощнее и, проскочив мимо меня, атаковал... воз-
дух.

“Призрачник: уровень 3, жизнь 220”

Высокая бестелесная фигура, практически прозрачная, напоминающая человека в бесформенном балахоне, возникла из ниоткуда. Она явно подобралась к месту схватки в состоянии невидимости. Но вместо того, чтобы напасть на игрока, представитель стихии Смерти сцепился с естественным смертельным врагом из стихии Жизни.

Сражались они самозабвенно, любо-дорого посмотреть. Буквально – не на жизнь, а на смерть.

Тактика древня заключалась в бросках и попытках оплести врага корнями. Призрачник же вырывался и ускользал, нанося удары вытянутыми когтистыми лапами. Оба монстра безмолвствовали, слышался только треск древесины и тугие шлепки смачных ударов. Удачный выпад призрака – и один из корневых отростков древня, оторванный у основания, отлетает в сторону. Тот в долгу не остаётся, его корешки вспыхивают ядовито-зелёным светом, захлестывают противника, плотно оплетая туловище. Призрачник дёргается, словно от боли, его жизнь серьёзно проседает. И наносит какой-то осо-

бенный удар: корни древня окутываются чёрным туманом, рассыпаются бестелесным прахом и выпускают противника.

У Жизни всегда есть средства против Смерти. Как и наоборот.

Криво улыбаюсь и усаживаюсь на землю, уник кладу попере́к колен. Зрелище есть, а вот хлеб... Пожевать бы чего сейчас, но в котомке всё равно ничего нет, да и где она валяется – не разглядишь. Надо бы котомку Дара потрясти, но беспокоить его сейчас не стоит. Не хочу, чтобы столько усилий вдруг ушло впустую из-за какой-нибудь ерунды.

Так что сижу, внимательно наблюдаю и жду момента.

Интересно, если они забодают друг друга насмерть, система засчитает мне победу? Лучше не рисковать. Битва длится не больше минуты, за это время восстанавливается ещё чуток маны. Обессиленные дракой, противники уже еле шевелятся, их существование теплится на последних десятках единичек. Пора.

Спокойно подхожу вплотную и в несколько обычных ударов приканчиваю обоих.

Система радостно сообщает, что мне прибавлено ещё пять сотен опыта.

Что ж, вот теперь настал момент для самого главного и, к счастью, я успел хоть немного отдохнуть.

Подмигнув напряжённо следившему за мной Дару, я закидываю уник на плечо и отправляюсь напрямик к озеру. Пора всю эту бодягу заканчивать.

Игровые миры всегда населены довольно плотно, и абсолютно безжизненных пространств обычно не бывает – нужно же где-то игрокам прокачивать свой опыт и умения. А такое укромное местечко, как озеро, просто не может быть не охваченным. Озеро, омут, болото – всегда заманчивая территория для какого-нибудь мини-босса, или элитки, то есть – усиленного по сравнению с обычными монстра. К тому же я был предупреждён, а значит – готов ко всему.

Стоило приблизиться к берегу, и где-то в центре зеркало воды пошло заметной рябью. А на карте наконец проявилось название: “Озеро Донного Владыки”. Удобное названьице. Заселяй любого монстра, способного дышать под водой – вот тебе и владыка.

Я ухмыльнулся, подобрал какую-то корягу и швырнул подальше.

Смачный шлепок, рябь усилилась, вода всплеснула от центра быстро расширяющимися кругами. И потянуло одуряющей вонью тухлых яиц. Я зажал пальцами нос, всматриваясь в глубину, но разглядеть из-за отражающего эффекта поверхности ничего не получилось. Ну, где же ты, таинственное нечто, живущее в глубинах озера? Покажись, познакомимся поближе. Правда, не могу обещать, что знакомство будет обоюдно приятным. Но интересным – определённо. Для меня.

Только я потянул с плеча уник, как вода в двух метрах от берега вспучилась бурлящим горбом. Что-то тёмное и гро-

мадное, размером с упитанного носорога, рвануло ко мне, подминая кусты осоки массивными ластовидными лапами и пропахивая приземистым телом широкую борозду в грязи.

Нападение оказалось настолько стремительным, что перед глазами все смазалось в трудно различимую картинку. Сообразив, что это нечто меня сейчас просто снесёт, как бульдозер, с непроизвольным воплем отпрыгнул в сторону. И всё же не успел увернуться. Касательным ударом долбануло так, что отшвырнуло на несколько метров. Не удержавшись на ногах, я рухнул на бок и съехал по мокрому от дождя склону к вспененной воде, едва успев затормозить у самой кромки берега. Сапоги наполовину погрузились в грязь.

Не буду врать, несмотря на ошеломление, боль оказалась не такой уж сильной. Удар пришёлся в правое бедро, и теперь оно горело, словно по нему крепко приложились палкой. Но это вполне терпимо. С чавкающим звуком выдёргиваю ноги из грязи и вскакиваю, разворачиваясь к врагу с оружием в руках. Врагу? Нет-нет, это ж будущий питомец Дара, убивать нельзя. Да и вряд ли получится, даже если захочу.

Могучее тело твари, пролетев несколько метров, с трудом затормозило. Трава и грязь брызнули из-под широких загребущих лап фонтаном. И с удивительной после такого стремительного рывка медлительностью зверь принялся разворачиваться ко мне...

Зверь? Черепаха-переросток, только и всего. Правда, габариты внушают невольную оторопь. Заросший грязно-зе-

лёными водорослями чёрный панцирь навскидку не меньше двух метров в длину и полутора в ширину. А ещё у твари оказалось аж две башки. Обе торчали из-под панциря на длинных гибких шеях, словно гнилые коряги с губастыми и зубастыми пастьями. Две пары злобных чёрных глазок уставились на меня, обе пасти громко зашипели.

Всплывшая чуть сбоку подсказка системы, мягко говоря, не обрадовала:

“Черепут: уровень 5, жизнь 550”

А перед именем красовалась стилизованная корона с тремя зубцами, что говорило об элитности моба. Не дожидаясь, пока медлительная тварь развернётся окончательно, а тем более, когда у нее откатится способность к броску, я издал боевой клич. И кинулся к черепуту, со всей дури рубанув по левой шее твари. Как и ожидалось, меч едва рассек чёрную кожу, выступила лишь тонкая кровавая полоска.

Я отскочил, разрывая дистанцию.

Царапина, а не удар, и все из-за ощутимой разницы в уровнях. Так что “товар” не подпортил. Опыт за победу, конечно, должен быть солидный, но задача стояла иная. Главное – привязать внимание черепута ко мне.

А раз так...

Развернувшись, я со всей возможной прытью дунул к алтарю, по перепаханной предыдущими схватками земле. Данные ментором инструкции нужно выполнять чётко. За спиной послышался тяжёлый топот – земля задрожала. Честное

слово, не вру. Эх, не споткнуться бы, а то проутюжит сверху, как асфальтовый каток.

Я пронёсся на расстоянии шага мимо алтаря, резко завернул Дару за спину.

Черепут уверенно пёр прямо на нас – этакий костяной островок с четырьмя лапами и покачивающимися в такт шагам двумя черепушками. Пасти ощерены, глаза вытаращены. Дрых, небось, на дне озера без забот, под уютный шелест дождя по поверхности, сопел в четыре – или сколько там у него – дырки... Как откуда ни возмись, игрок приперся. Очень хорошо его понимаю.

Десять метров... пять...

Я напрягся, крепко сжимая меч и готовясь отпрыгнуть. Если Дар ошибся, монстр просто растопчет алтарь, а затем размажет по земле нас с ментором.

Момент истины!

Массивная туша налетает на алтарь...

И “Семя питомца” вспыхивает радужным сиянием! Шесть кристаллов выстреливают тонкими нитями в головы монстра, мгновенно парализуя могучее создание. Лапы черепута подгибаются, он падает костяным брюхом на землю и продолжает скользить на нас по инерции.

За мгновение до столкновения Дар откатывается в одну сторону, я отскакиваю в другую. Черепут, словно ледокол, проплывает мимо ещё пару метров и неподвижно замирает. В усыплённое существо с помощью Семени начинается внед-

рение генного материала хозяина. Трава вокруг массивной туши прямо на глазах начинает сереть и съеживаться – преобразования вытягивают из окружающей природы энергию.

Поздравляем! Завершен первый этап сюжетного квеста “Преданный друг”: “Атака стихий”!

Получен опыт: 2000.

Поздравляем! Получен новый уровень: 3!

Текущее значение опыта: 1238/2250.

Получено 2 очка умений, для распределения используйте древо умений.

Добавлена запись в бестиарий...

– Ну у тебя и выдержка, Зуб, – Дар облегчённо смеётся, с силой хлопает меня по плечу. На этот раз я уже легче выдерживаю дружескую “трепку”. Третий уровень – не первый. Мокрое от пота лицо ментора прямо сияет от счастья. – Кстати, видок у тебя, как у бомжары.

– На себя посмотри, – тяжело дыша, я тоже не могу сдерживать дурашливой ухмылки и чувствую, как губы растягиваются до ушей. Волшебное чувство эйфории от хорошо выполненной работы прогоняет и усталость, заглушает боль от царапин и синяков.

– Ещё бы, – он кивнул, – пропотел так, что хоть всю одежду выжимай. Пойдём к озеру, ополоснёмся.

– А второй добрый дядюшка-черепут оттуда не высунется? – я сейчас крайне подозрителен и не желаю ввязываться в новые приключения. – Какой у него период воскрешения?

– Зверь редкий, и так как я его приручил, а не убил, респане будет, – Дар устало отмахнулся. – Какое-то время озеро будет пустовать, а потом ещё какая-нибудь редкая живность поселится. Но мы это уже вряд ли узнаем, к тому времени по моему плану в этой локации нас уже не будет.

– Так у нас получилось?

– Получилось, получилось, брат Зуб. Танк у нас теперь есть. И, кстати, – Дар смущённо хмыкнул, потерев пальцами бородку. – Не подскажешь, как его назвать? Ничего оригинального в голову не идёт.

Глава 7. Недолгий привал

Мне пришлось немного задержаться для оценки своего состояния, и когда догнал Дара, он уже сидел на берегу озера, покуривая трубку. Огибая поднятую со дна муть, я зашёл в воду чуть в стороне и минуту плескался, смывая пот и грязь с лица, шеи и рук. А когда выбрался и присел рядом, первый вопрос ментора был о кристаллах:

– Все собрал?

– Да, – я пошарил в котомке и открыл ладонь, продемонстрировав шесть дымчато-серых кристаллических шестигранников, которые забрал с тел поверженных противников, затем ссыпал их обратно. – Ты вроде говорил, что экономической составляющей в песочнице практически нет и с мобов падает только мусор. Но ты носишь предметы, которых у тебя не должно быть по классу. Кинжал, трубка. Откуда это?

– Ну, не всегда мусор. Ещё иногда можно добыть кристаллы душ. Примерно такие же, как ты добыл по квесту, но эти тратить нельзя, а вот кристаллы с других тварей годятся для натурального обмена со зрителями и господином Эско. У них можно обзавестись множеством полезных мелочей.

– Трубку у Эско брал?

– Нет, только кинжал. Трубку – у Ушастого. И табачок у него. И настойка здоровья – тоже. Он травник, алхимик и

артефактор, знает, что и где собирать. Профессиями здесь владеют только зрители. Если что-то понадобится, скажи мне, а я посоветую, к кому обратиться. На вот, затянись.

Отказываться не стал, продегустировать местный табачок жуть как хотелось. Наверное, в прошлой жизни я был заядлым курильщиком, и сознание зацепилось за знакомый атрибут. Принял у Дара трубку, присосался к загубнику. Вдохнул полной грудью. Зря. Тут же закашлялся, глаза полезли из орбит. Лёгкие словно ошпарило кипятком... И вдруг сразу стало легче, кашель прекратился, напряжение из мышц начало уходить. В голове стало легко и пусто до звона. А вокруг даже как-то посветлело... Хотя нет. Просто утро уже близко – на возню с квестом ушла вся ночь, но своё обещание ментор сдержал – два уровня я заработал.

– Обалденная штука, надо будет срочно навестить Ушастого и обзавестись такой же хреновиной, – я с сожалением отдал трубку Дару. – А для чего зрителям кристаллы?

– Батарейки. Расходный материал. Тут всё на них работает. К примеру, на воскрешение аватара в Репликаторе требуется не меньше пяти кристаллов душ. Так, стоп. Разговоры потом. Очки умений и параметров уже раскидал? Сделай это прямо сейчас. Как только черепут очнётся, двинем на заставу. Нужно качаться, пока ноги несут.

Он дело говорил. Пока обстановка спокойная, самое время заняться собой. К тому же это крайне интересное занятие.

Итак, теперь я имел жизнь и энергию по 160 единиц, ману – 100, все базовые параметры выросли до 12. А мой уник поднялся не только в уроне – рубящий 24-30 и режущий 21-25, но и название сменил, отбросив “старый” и превратившись в просто “Меч павшего воина”. Хотя внешне пока остался прежним. Я положил меч на колени и присмотрелся. Нет, не показалось. Сталь выглядела уже менее грубой, словно её недавно пытались отшлифовать, но бросили это занятие на полпути. Очень любопытно. Скажу даже – завораживающе любопытно. Меч действительно совершенствовался вместе со мной.

Но пора бы и с остальными плюшками разобраться. С очками умений поступил просто: “поиграв” ими, быстро выяснил к некоторому разочарованию, что независимо от того, в какое окно вкладываю, новых умений в “корешках” не возникает. Поэтому просто бросил по одному очку в обе пассивки: Точность Стихий, ранг 2 – не физические удары игнорируют 4% сопротивления цели, Сила Стихий, ранг 1 – вероятность срабатывания усилений-клинков увеличивается на 3%. Ну, тоже хлеб с маслом. Я уже разобрался, что ранги пассивных умений понимаются только очками и имеют предел, а ранги активных растут при прокачке. Чем чаще применяешь умение, тем выше результат. Куда деть десять очков основных характеристик, тоже раздумывал недолго. “Щит новичка” всё ещё срезал 70% входящего урона. Природной ловкости, судя по результатам боя, мне пока хватало,

а маны, сколько не повышай, всегда будет мало. То есть она всегда будет улетать в начале боя, как ни экономя. Если бой короткий – проблем не возникнет, а если затянется? Вывод – максимально повысить физический урон, меч не подведёт никогда. Поэтому всё в силу-силушку...

Ещё я обратил внимание, что количества опыта, необходимого для получения следующего уровня, всегда требуется в полтора раза больше от предыдущего. Попытался высчитать в уме цифру, которую придётся мучить для шестого, но быстро сбился. Математика – не мой конёк. Но ведь можно и спросить.

– Дар, а тебе до восьмого сколько уже опыта нужно набрать?

– Одиннадцать тысяч с хвостиком. Разобрался с очками? Теперь закрепи.

– В смысле?

– Посиди минутку молча. Постарайся расслабиться и очистить сознание от посторонних мыслей. Просто сделай, как прошу, сам поймёшь, почему это надо.

Закрыл глаза.

Дар плохого не посоветует. Хотя и успокоился уже после боя, но внутренняя дрожь после перенесённого напряжения полностью ещё не отпустила, зябко бродила в мышцах остатками выплеснутого адреналина. Ещё бы разок трубкой затянуться. Легко сказать – очистить сознание от посторонних мыслей. Да их, этих мыслей, такое количество...

Чувствовал я себя более-менее сносно, но вот моральная усталость немного придавила. Избыток впечатлений сказывался. Мне бы сейчас в гостиницу, поваляться. Не спеша обдумать всё, что узнал. Но Дар прав – пока ноги носят, нужно качаться, так как время ограничено. Придётся потерпеть. Главное, не забыть, что сегодня я до полуночи должен официально представиться господину Эско. Формальность, но лучше не пренебрегать. Ах да, он же мне и задание должен подтвердить на выполнение второго этапа “Преданного друга” – “Боевой трофеей”. Кстати, полистал бестиарий, но ничего полезного в описаниях монстров не нашёл. Всё, что нужно было узнать – узнал в бою...

Беззвучно выругался. Как ни обманывай себя, а мысли всё же крутятся вокруг главной темы – письмо. Бесполезно сокрушаться о том, что это вообще происходит, и кому я так насолил в том, другом мире – здесь это уже неважно. После рассказа Дара о системе наказаний поневоле сделаешь некоторые выводы. Прикинуться другим, как советовал я себе в письме, уже не получится, предупреждение опоздало, меня выдаёт собственный характер. С такой говорящей кличкой делать вид, что белый и пушистый – бесполезно.

Поэтому есть два варианта поведения – пассивный и агрессивный. При первом – жду нападения, и даю себя убить дважды. Брр... Хреновый вариант, но таким образом, я остаюсь в песочнице с последней жизнью, а киллер отправляется в Инферно, ведь законы для всех одинаковы. Агрессив-

ный: я убиваю киллера первым и очень стараюсь, чтобы и вторая победа тоже была моей. Тогда в Инферно отправляюсь я. Вариант, конечно, тоже дерьмовый. Единственная выгода от него в том, что даже если убийца ещё безумнее меня и отправится следом, то всё равно не найдёт. Ведь Инферно бросает в бесконечное множество случайных миров. Мы вряд ли попадём в одно и то же место.

Но события могут пойти и по третьему сценарию.

Убить ведь может не только мой личный киллер, но и другой игрок. Да и mobs тоже дремать не будут. Слуги Губителя – твари опасные, особенно в подземелье. Там они, как правило, намного сильнее тех, что бродят по поверхности, поэтому и шанс загнуться выше. И как только количество “сейвов” уменьшится, я стану предельно уязвим.

Если я правильно понял расклад, то выгоднее всего уничтожить игрока, когда у него осталась только одна жизнь: тогда убийце не грозит Инферно, лишь минусовка одного сейва. А значит, допускать этого нельзя. Мне нужны все мои жизни в целости и сохранности. А лучше – больше. За два уровня уже накапало двадцать очков жизни, нужно выяснить, за какие ещё задания можно их заработать. И усиленно копить на ещё один сейв.

Лисичка и Папаша. Только они появились в песочнице одновременно со мной. Папаша тёртый мужик. Чем не киллер? Но и девушку не стоит сбрасывать со счетов. Толковый убийца и должен выглядеть безобидным, а на девчонку всегда ду-

мают в последнюю очередь. Именно вот такие, безобидные с виду, опаснее всего – никогда не угадаешь, когда они нанесут удар в спину.

Я поднял руку и задумчиво всмотрелся в папиллярные линии своей ладони. Пошевелил пальцами. Настоящее тело. Не виртуальное. До сих пор как-то не свыкся с этой мыслью. С памятью у меня проблемы, это факт. Но... Я не припоминаю таких технологий. И сдаётся мне, что это не из-за искусственно купированной памяти. Что-то мне говорит, что в мире, откуда меня выдернули, таких технологий просто не существует. Да, да, уже предвижу возражение – я же вообще ничего не помню. Ни о себе, ни о мире, где существую во плоти – там, где я рождён, а не создан в репликаторе. И всё же, и всё же... Хоть кол на голове теши, но не переубедишь – нет такого в моей родной реальности. Что-то экспериментальное? Тот “я”, который дёргает за ниточки с той стороны, на что он меня подписал, воплотив в аватар? Надеюсь, это хотя бы хорошо оплачивается...

– Дар... Как думаешь, а зачем это нужно? Отшибать память?

– Тебя это сильно беспокоит? – Дар в очередной раз затянулся, пыхнул голубоватым дымком.

– Не так чтобы сильно, просто любопытно...

– Вот именно поэтому и фильтруют мозги. Чтобы меньше беспокоился. Чтобы прошлое над тобой не довлело. Воплощай любые мечты, нет никаких якорей, которые грузили бы

тебя ненужными воспоминаниями. Никаких старых долгов, никаких закоснелых обязанностей. Весь игровой мир перед тобой. Всё выстраиваешь по-новому. Наслаждайся процессом, развивайся, как пожелаешь.

Ну да, как же. Письмо в ящике я ещё не удалил. Лежит и “довлеет”. Как покажется, что померещилось – почитаю снова.

– Закрепился? – Дар поднялся, выбил трубку о посох и бережно опустил её в сумку.

– Не вижу разницы... а, вру, – пружинисто вскакиваю и забрасываю меч за спину. Повожу плечами, сжимаю-разжимаю кулаки. И впрямь чувствую себя сильнее. Возбуждающе приятное ощущение. Значит, Дар не совсем прав, и начальные характеристики в песочнице тоже дают заметную прибавку к природным. Кстати, трава вокруг того места, где я “закреплялся”, заметно пожухла: процесс вытянул немало энергии, зато теперь я как огурчик.

– Дар! Что ты натворил?! Ты моего пета забрал, засранец! Мы живо обернулись на вопли, раздавшиеся неподалеку. Черепут, оставленный в сорока шагах от озера, в призрачном освещении ночи выглядел как тёмный безжизненный холмик. И возле него сейчас нарисовались три плохо различимых силуэта.

Игроки.

Я прищурился, и система подсветила ники – Филин, Папаша и Лисичка, все трое из клана “Дети степей”. Узнав “од-

нокашников”, я немного напрягся. Легки на помине. Но они вели себя прилично, просто смотрели, как ярится третий – низкорослый и худосочный маг в сером балахоне. Он размахивал посохом, топал ногами и непрерывно посылал проклятия. Казалось, ещё немного и маг нападёт на ни в чём не повинного перед ним зверя.

Нужна серьёзная причина, чтобы так разозлиться.

Но есть ли за брошенным обвинением хоть какие-то основания? Что-то мне не верилось, что Дар мог кому-то сделать гадость. Слишком он для этого... какой-то положительный, что ли. Хотя, не зря же говорят, что в тихом омуте черти водятся. Ведь на самом деле я не знаю о нём ничего. Да и темнить любит: выдает информацию точно рассчитанными дозами.

– Зря мы оставили нашего черепута без присмотра, – машинально тянусь за мечом, но Дар кладет руку мне на плечо, не дав завершить движение, и тихо роняет:

– Никаких драк, Зуб. Веди себя спокойно, обойдёмся без провокаций.

– Знаешь этого типа? – уточняю так же тихо.

– Тут все друг друга знают. Пошли, поговорим.

К тому моменту, когда мы остановились в паре шагов от черепута, я успел хорошенько рассмотреть всю троицу, выстроившуюся с другой стороны.

Папаша и Лисичка здорово изменились с нашей последней встречи. У обоих второй уровень – тут я их слегка опе-

редил, что приятно. Если кто-то из них – мой враг, то я уже имею хоть какое-то, но преимущество. Девушка и в первый раз показалась мне очень симпатичной, но сейчас, в новом наряде, подчеркивающим ладные изгибы тела, просто притягивала взгляд. Поверх белоснежной рубашки с длинными рукавами надета безрукавка из коричневой замши, штаны из такого же материала и короткие сапожки с низкими каблуками. Полы рубашки на животе завязаны узлом, оставляя светлую полоску незащищённой кожи. На груди одежда расстёгнута ровно настолько, чтобы лишь приоткрывать очертания нежных полушарий, предоставляя свободу для полета фантазии. Что любопытно: бедра Лисички сейчас казались гораздо стройнее, а талия тоньше, чем тогда, когда я увидел девушку в Репликаторе. Золотисто-рыжие волосы предусмотрительно собраны сзади в хвост, чтобы не цепляться лишний раз за ветки при передвижении по лесу. Тонкие пальчики левой руки сжимают фигурный лук, сбоку выглядывает колчан, набитый стрелами. Игровой класс Лисички – разбойник, специализация – стрелок...

Папаша выглядел проще, грубее и солиднее. И показался мне выше, чем в Репликаторе. Перетянутый широким ремнём кольчужный балахон доходил до колен, грудь и плечи тускло блестели тронутыми ржавчиной металлическими вставками. В руках – тяжёлый двуручный молот, утопленный набалдашником в траве у ног. На лице – мрачное выражение, вполне соответствующее выбранному спеку – кли-

рик-инквизитор. На меня он смотрел неласково. Чует соперника или на уме кое-что иное? Например, квест на убийство?

– Привет, народ, – Дар дружелюбно помахал прибывшим рукой, стараясь сразу разрядить обстановку.

– Привет, – Лисичка улыбнулась ментору, затем посмотрела в мою сторону зелёными глазищами, хлопая пушистыми ресницами. – Вижу, на месте не стоишь, Зуб. А ты шустрый. Молодец.

Взгляд хитрющий, оценивающий. Характер подстроился под никнейм, или я так удачно окрестил, угадав с характером? Вспомнить хотя бы, как она дольше остальных в Репликаторе “приходила” в себя, наверняка прощупывая обстановку на слух, пытаюсь понять, где оказалась и что с этим делать.

– Стараюсь, – я вернул девушке улыбку, – ночка выпала увлекатель...

– Дар! – перебил меня Филин, с неприкрытой злобой глядя на моего ментора выпуклыми, какими-то птичьими глазами, наверняка отсюда и прозвище. По комплекции – не игрок, а худосочное недоразумение, на полголовы ниже меня. Тонкие губы страдальчески кривились на болезненно тощем мальчишеском лице, побагровевшем от избытка эмоций. Костлявые пальцы нервно сжимали увесистый, явно не по комплекции, посох. Специализация – “погодник”. Интересно, что он умеет на своём пятом?

– Ты. Забрал. Моего. Пета!

Каждое слово, словно плевок в лицо.

Нас по-прежнему естественным барьером разделяла туша черепута. Может, отеснить Филина от питомца подальше, а то как бы не вышло, что я зря корячился...

Я покосился на Дара, готовясь вмешаться в любой момент. Меня не особо беспокоило, что я – третий уровень, а Филин – пятый. Главное, не забывать, что в песочнице решают не только стати, но и природные данные. Хотелось слегка встряхнуть этого мага, чтобы привести в чувство; никогда не мог понять людей, которые любое решение проблемы сводят к ссоре. Сдерживало лишь присутствие его подопечных – не очень-то красиво действовать грубо на глазах Лисички. Что с того, что она – потенциальный враг? Пока никаких доказательств нет, а приличий ещё никто не отменял. Да и Дар явно лучше меня разбирается в сложившейся ситуации, раз разглядывает мага с непробиваемым спокойствием, не собираясь хвататься за болтающийся за спиной посох.

– Потише, Филин, не трать попусту нервные клетки, – после небольшой паузы негромко заговорил Дар. – Ты прекрасно знаешь, что не прав. Разве это озеро принадлежит тебе лично?

– Нет, но... – простой вопрос сразу сбил с мага спесь, заставив его сдуться, как проколотый воздушный шарик.

– Разве на обитателя этого озера существует какая-то особая очередь? – с вкрадчивой улыбкой продолжал напирать Дар.

– Да нет никакой очереди! – и без того тонкий голос погодника сорвался визгливым фальцетом. – Но я рассчитывал, что...

– Разве ты меня лично предупредил, что элитка из озера понадобится тебе сегодня?

Филин надулся как бурундук, не зная, что ответить. Жалкое зрелище. Даже его спутники чувствовали себя неловко. Папаша нахмурился ещё больше и смотрел в сторону, всем своим видом демонстрируя, что его, серьёзного дядю, этот детский сад не интересует. А девушка пожала плечами, как бы говоря, что она тут вообще ни при чём. Но в её зелёных глазищах сквозило хорошо скрываемое веселье, она сдерживалась только из уважения к своему ментору. Чёрт! Как же я не хочу, чтобы моим врагом была именно она, Лисичка мне очень симпатична. А вообще, интересная девчонка оказалась, как я посмотрю. Держится раскованно и независимо, что мне весьма импонирует в характере, но в то же время хватает ума и такта понять, когда не стоит вступать в чужой спор.

– Могу, кстати, подсказать, что тебе делать дальше, – Дар обогнул черепута и с преувеличенным сочувствием похлопал мага по плечу. – Недалеко от Западной заставы есть пещерка, которую, возможно, ещё никто не оприходовал. Тебе она должна быть известна. Если поторопишься, то...

– Уходим! – Филин дёрнул плечом, словно прикосновение Дара его обожгло, резко развернулся и двинулся обрат-

но через лес, в сторону дороги. Спутникам ничего не оставалось, как убраться следом. Девушка, прежде чем отвернуться, подмигнула мне, а затем ускорила шаг, догоняя своих. С сожалением проводив взглядом стройную фигурку Лисички, растворяющуюся в лесном сумраке среди деревьев, я обернулся к флороманту. Забыв о стычке, Дар уже ходил вокруг черепута, по-хозяйски оглядывая его со всех сторон и похлопывая по панцирю ладонью, словно контролер, проверяющий изделие на наличие брака.

Вот и весь конфликт. Любят же некоторые искать причину неудачи не в своей нерасторопности, а в чужом успехе. И всё же мне почему-то казалось, что этот парнишка, маг, зол на Дара не только из-за пета. Есть ещё какая-то причина и её стоит выяснить, а то недомолвки ментора уже начинают беспокоить.

– Чёрт, да как же его назвать, – Дар потеревил бородку. – Ты ничего не придумал, Зуб?

– Лучше объясни, как эти двое в здравом уме согласились на услуги малолетнего неврастеника. Ты что-нибудь понимаешь?

– Уверен, что вербовала их Алиса, а не он, – флоромант оторвался от осмотра, глянул на меня с лёгкой загадочной усмешкой. – Уж она-то умеет пускать пыль в глаза. Завербовала и передала новичков первому, кто годился по уровню в менторы.

– Да кто она такая, эта Алиса? Заместитель “Котов” на неё

тоже волну гнал, хотя и сам не слишком приятный тип.

– Алиса – заместитель главы клана “Дети степей”, – наконец пояснил Дар. – И то, что они цапаются – вполне естественно, новички нужны всем. А Алиса, как ты уже понял, увела двоих из трёх, не оставив “котам” никого из ежедневного пополнения. Потому Гонор к нам и пожаловал, когда я показывал тебе порталы в Ромашке.

– Давай уж начистоту, со сколькими кланами ты здесь в ссоре? Раз ты мой ментор, то все твои проблемы кровно касаются и меня, не так ли?

– Сказал же – я ни с кем не ссорился, – отмахнулся Дар, досадливо поморщившись. – Сейчас объясню. В песочнице всего два клана: “Камышовые коты” и “Дети степей”. На большее просто народу не хватает. Чем больше человек в клане, тем выше бонус получения кланового опыта. Поэтому кланы дерутся за каждого новичка, желает он того или нет. Отсюда все эти трения с теми, кто не желает вступать в их ряды.

– Другими словами, некоторые личности из обоих кланов переносят отношение своих лидеров на таких как мы ?

– Да, тут уже ничего не поделаешь. Независимость не в почёте.

Теперь понятно, почему так злился Филин – наверное, он самый ярый фанат Алисы. А пет просто был предлогом выпустить пар. Я нахмурился. Вот почему Дар не сказал мне это раньше, ещё в гостинице? Это же важная инфа, черт!

Я бы тогда повежливее обошёл с Гонором. А сейчас глядишь, парень на меня зуб точит...

Нет. Тут я сам виноват, не надо на Дара сваливать. Надо почаще держать язык за зубами, не давать волю характеру, пока не разужнаю об игре всё, что следует знать для успешного выживания.

– Тогда резонный вопрос – а ты-то почему не захотел в клан, Дар? Не все же ребята там такие засранцы, как Гонор или Филин? Так просто не бывает.

– Нет, конечно, – Дар улыбнулся. – Приличных ребят там хватает. Проблема вот в чём. Оба клана привязаны к порталу того мира, где находится их основной состав. “Камышовые коты” уходят в “Камышовый мир”, “Дети степей” – в “Степи Гнева”. Может, это и неплохо, сразу иметь поддержку на новом месте, но мне нравится думать, что у меня есть свобода выбора. Что смогу уйти туда, куда захочу. И Жальнику эта мысль тоже нравилась. По его мнению, и я склонен с ним согласиться, миры, где уже квартируют кланы, взявшие начало из песочницы, изучены вдоль и поперёк. Там уже осталось мало что интересного. Мы же хотели попасть в малоизученный мир. Куча уникальных квестов, независимое развитие, эксклюзивный шмот. Поэтому избегали привязки к клану.

– А кто, кстати, лидеры? Гонор – зам, Алиса – тоже.

– А выше и нет никого. Каждый игрок здесь ведь только десять дней, Зуб, сам сообрази.

– Всё, всё, дошло, – я снова кивнул. – Лидеры давно уже

в старших локах с основным составом.

– Вот именно. Тут и заместители временные – уходя, каждый из них обязан назначить преемника. Жуткая текучка кадров, а потому страшный бардак с дисциплиной и приоритетами. Уже в песочнице они готовы порвать друг друга, лишь бы усилить влияние на этом клочке земли, которым владеют лишь в своих амбициях. Думаю, в тех локациях, где находится основной состав, политика гораздо мягче и разумнее.

– Да я вообще не вижу смысла создавать клан в таких условиях, – я пожал плечами. – Набор в клан – дело ответственное, а тут просто гребут всех подряд. Но ты говоришь – дополнительный опыт...

– И не только. По сведениям господина Эско, и Коты и Дети – очень перспективные кланы, быстро развиваются именно за счёт непрерывного пополнения из начальной локации. Кого выгнать или оставить, решать впоследствии клан-лидерам. Главное, чтобы было из кого выбирать. Так что такой подход смысл всё-таки имеет.

– Так связь со старшими локациями всё-таки есть?

– Угу. Но только через куратора. Кроме того, членство в клане даёт и дополнительные умения. Но, на мой взгляд, они не настолько хороши, чтобы так дешёво продавать свою свободу и отказываться от перспектив альтернативного развития.

– Слушай, раз уж решили дружить против всех, то почему

бы не создать свой клан?

– Думаешь, один такой умный? – Дар негромко рассмеялся. – Чтобы создать новый клан, положено собрать пять единомышленников. А столько свободных новичков здесь давно уже не бывает. Редко когда одновременно появляется больше трёх. Разве что кто-то время от времени нарывается на фатальный штраф и уходит в Инферно раньше срока, освобождая место для внепланового пополнения.

– Ясно. – Я тоже улыбнулся. – А какой мир облюбовал бы ты? Наверняка какая-то общая информация о каждом из порталов имеется, я прав? Иначе это имеет смысла не больше, чем прыжок в Инферно.

– Да, инфа имеется. Описания миров, куда ведут порталы, можно прочитать в Управе. Мы с Жальником пришли к общему мнению, что нужно уходить или в “Колыбель богов”, или в “Самшитовый город”. Там меньше всего кланов и игроков. Правда, там и сложнее... Так, погоди минутку. Пора нашего приятеля разбудить. Трансформация закончилась.

– Трансформация?

Я недоумённо оглядел чёрный панцирь черепуга.

Он состоял из плотно подогнанных выпуклых и широких костяных пластин овальной формы, причудливо раскрашенных желтоватыми прожилками. Внешне он вроде никак не изменился. Самые большие пластины, что располагались по центру спины, по размеру напоминали воинские щиты типа баклера. А из тех, что поменьше, которые окаймляли ниж-

ний край панциря, в две ладони размером и более прямоугольной формы, вполне можно было выкроить лезвия для костяных топоров. Я присел на корточки и потрогал кромку нижней пластины. Надо же, острая как бритва. Хорошо, что не попал под удар этих пластин при атаке черепуга, так можно и без ног остаться.

– Смотри и учись, партнёр. – Дар медленным ласкающим движением провёл кончиками пальцев по костяному боку, а затем гулко хлопнул по панцирю ладонью.

Секунд двадцать ничего не происходило.

Но как только я начал терять терпение, панцирь едва заметно дрогнул. На всякий случай я попятился на несколько шагов, с трудом удерживаясь от желания потянуться за мечом. А вдруг нападёт? Питомец-то не мой.

Панцирь вздрогнул сильнее.

Засохшие пятна водорослей вдруг осыпались, стекли с выпуклых пластин в траву струйками невесомого праха. Чёрная поверхность засияла как новенькая, а желтоватые прожилки налились сочным янтарным цветом. Черепуга наконец зашевелился, из отверстий в панцире высунулись лапы... Я удивлённо покачал головой, прекрасно помня, что из озера зверь выбрался на ластовидных конечностях. А сейчас в землю упирались покрытые тёмной морщинистой кожей лапы-тумбы, с массивными серповидными когтями, каждый с хороший кинжал. Черепуга превратился в сухопутного! А вот головы не изменились. Как только высунулись, сразу же

недобро усталились на меня двумя парами чёрных глазок. Злопамятный, однако. Ну, хоть не шипит.

— Пятьсот кило бронированной массы, — деловито сообщил Дар и, не сдержав переполнявших его эмоций, снова растянулся в улыбке до ушей. — Теперь главное — натаскать его ещё хотя бы на пару уровней до того момента, как отправимся в данж. Знаешь... — Дар бросил на меня признательный взгляд. — Если бы твоей жизни всерьёз что-то угрожало, я плюнул бы на квест и пришёл бы тебе на помощь. Но нарушение концентрации при привязке привело бы к скверному результату. Вместо взрослой и матерой особи — готового танка, я получил бы детёныша первого уровня. Его пришлось бы сперва вырастить, и только потом натаскивать и воспитывать для достижения нужной кондиции. А на это банально нет времени.

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.