

**АРТ БОГДАНОВ**



**ПОСЛЕДНИЙ ХРАМ  
ТЕМНЫМИ ТРОПАМИ**

**КНИГА 4**

16+

Последний храм

Арт Богданов

**Последний храм.  
Темными тропами**

«ЛитРес: Самиздат»

2018

**Богданов А.**

Последний храм. Темными тропами / А. Богданов — «ЛитРес: Самиздат», 2018 — (Последний храм)

Когда «Добро и Свет» сидит на хвосте с желанием просветить, как правильно быть добрым, есть смысл спрятаться в Тени. И другие варианты неприемлемы. Тем более, команда подобралась совсем не соответствующая светлому образу жизни. Рыцарь смерти с Аурой Истиной Ненависти. Бешеная девушка-ликан и слегка безумный вампир-изгнанник. Пора проверить, как там поживает тёмная сторона игры! Уж там Арториус никому не отдавил пятки! Наверное! Вот только в Тени есть свои хозяева! Обложка - Издательство ИДДК.

## Глава 1

Едва мы продавили телами голубоватую плёнку входа в инстанс, меня буквально прибило системными сообщениями. Пришлось притормозить всех и разбираться с завалом. У Дрейка та же история, но он уже тут бывал, потому с сообщениями разобрался быстро. Но я устал слушать его поучения в насмешливой интонации, потому посоветовал ему заткнуться и принялся разгребать завал сам.

Первым сообщением шла легенда Магхат-Трогтара, которую я уже слышал. Два подгорных князя, от светлых гномов и темных дворфов, решили сбросить оковы извечной ненависти и построить свой новый город. На коренном диалекте его название и было аналогом Великого Новгорода. И даже законы и правила там были очень похожими. Как и взаимоотношения местных жителей.

К удивлению остальных рас у них это получилось и, более того, они при этом значительно усилились. Остальным это не понравилось, включая богов и, в итоге, был объявлен крестовый поход, дабы проучить тех, кто решил жить в мире и терпимости, а не резать глотки и обвинять всех вокруг в своих неудачах. Город задавили всем миром, но остановиться не смогли и продолжили извечную резню под довольный хохот богов, для которых каждая смерть словно глоток вина. Вышла грандиозная божественная пьянка, но князья города отреклись от предавших их богов и призвали в этот мир Безымянных. Сам город и его окрестности стал зоной, в которой больше нет власти старых богов. Город покорились новым Владыкам, а все, кто здесь погиб, так и не обрели посмертие, оставшись призрачными духами или наоборот бездушными ходячими трупами. Это их новая судьба и расплата за бездействие.

Теоретически считалось, что этот инстанс можно вычистить, потому как духи и зомби при смерти получали те же штрафы, что и игроки. И потому от каждой смерти слабеют и со временем умрут окончательно. Но вот на практике они же и получали опыт от убийства игроков. А по сложности этот инстанс считался одним из самых-самых хардкорных из доступных с тридцатого уровня. Были и более жёсткие данжи, но там и вход от ста-сто пятьдесят плюс. Здесь же каждый мог испытать удачу.

Остальные сообщения оказались куда менее радужными. Так как эта зона вне власти богов, у меня отключились все плюшки от жречества в пантеоне Похвиста. Пропал доступ к благодати и стали неактивными все божественные заклинания, что давались в награду за прохождения квеста Наследника, а бар маны просел на две трети. Радовало то, что я успел нахвататься серых заклинаний у вампиров и приоделся в шмот, что повышает мои характеристики как бойца-ассасина. Даже оружие, пара клинков крови, очень к месту. К тому же все серые заклинания и навыки поднялись на треть и на треть же будут быстрее развиваться.

Определённой изначальной цели в этом инстансе нет и можно найти квесты на каждом шагу, которые в этой локации и можно выполнить, а так же здесь есть входы в Чистилище и уже оттуда в Инферно и Эдем.

Так же мне как лидеру группы обещали неприятности в виде двадцатипроцентного увеличения сложности всех квестов и врагов из-за участия в моей группе серых НПС.

Я оглядел свое воинство и хмыкнул. Тут и неприятности не нужны. Без них весело.

С Дрейком все более-менее понятно. Такой же сумасбродный старик, как и я, в том же вампирском прикиде и с аурой ненависти в запасе. Он сбросил иллюзию обычного человека и теперь щеголял синими рельефными венами на бледном лице и антрацитовыми глазами без белка. Жуткое, но в чем-то даже эстетичное зрелище. Но, по сути, та ещё заноза в заднице, хоть я уже и привык к нему.

А вот остальные не радовали. Тиус фор Даг являлся Стражем Дома и имел немало сил, но теперь стал изгнанником и что это добавило, а что порезало, нужно будет понять в процессе игры. Сам он стал намного молчаливей, чем был, хотя вампиры и в обычном состоянии не слишком велеречивы. Они выглядят как модельные мальчишки и девчонки с манерами аристократа и надменными лицами. При этом в этике и надменности могут потягаться с эльфами, но благородство и воинскую честь ценят превыше всего. А ещё они всегда одеты с иголочки и выглядят идеально, хоть сейчас на бал в высшем обществе. Тиус же стал слегка потрёпанным и помятым, словно неделю бухал без всякой меры. Вид имел болезненный, а в глазах время от времени мелькала искра безумия. Даже его движения иногда становились ломаными и дёрганными, что вызывало ассоциацию с сумасшествием. Жутковатое зрелище. Словно бешеный пёс под транквилизаторами. В любой момент их действие закончится и что будет дальше, не предскажет даже Ванга.

Звонящий Ручеек во многом походила на Тиуса. Если раньше она вполне соответствовала своему имени, постоянно щебеча и двигаясь, создавая ощущение бурлящей молодости и переполненности энергией сильного и здорового тела, то сейчас она стала лишь бледной тенью себя. Больше отмалчивалась и на вопросы отвечала скупой, а иногда даже злой. В ее глазах часто мелькали едва сдерживаемые приступы ярости берсеркера, что пугали не меньше болезненного вида вампира-изгнанника.

И вот с этой командой я собрался пробиться через Магхат-Трогтар, Чистилище и Инферно? Видимо, я тоже подхватил дозу психоза. Но выхода нет. Мне нужно ускориться в прохождении квеста Наследника Последнего храма, потому как все туже сжимается ловчая сеть кланов благословлённых богами, которым этот квест и его результаты очень нужны. И то, что фанатики из Церкви и Блюстителей веры отступятся, я сильно сомневался. Не тот у них характер. Слепая вера часто скидывала этот мир в пучину ада, но все равно каждый раз находятся те, кто делают ее своей жизнью, не желая видеть ничего другого. И спорить с ними бесполезно. Они несут добро и свет на острие штыков во имя всего человечества, даже не спросив кому это надо из всего этого человечества. Точнее, они убивали тех, кто не разделял их жизнерадостную позицию всеобщего блага. Но тоже на благо. И во имя.

И сейчас они очень хотят облагодетельствовать меня и моё окружение, дабы мы поняли, как заблуждаемся в своих суждениях.

– Поехали! – Коротко бросил я остальным. Настроение испортилось после потери большей части сильнейших заклинаний и вот просто руки чесались набить кому-то морду. Аура Великого Гнева Хаоса никуда не делась и послушно раскинула плащ воздуха, но уже с вкраплениями фиолетовых искр.

– Что? – Синхронно отозвались неписи, не поняв моего юмора.



– Погоди, Гагарин доморощенный. – Хохотнул рыцарь смерти. – Ты на камень помочиться не забыл перед полётом на респ?! Во имя традиции и рационализма. Ждать твой забег из заоблачных далей нам не выгодно.

Вот зараза. Как всегда в своём репертуаре и как всегда гораздо опытнее меня. Убил бы давно, но ведь полезный гад, хоть и вредный.

– Рассказывай! – Тяжело вздохнул я, смирившись с очередной саркастической лекцией потрошителя. По-моему, он этим повышал свое ЧСВ и старался компенсировать ущерб, что я нанёс ему, снеся уровни. Честно говоря, я слабо представлял такого комика во главе ордена социопатов и анархистов. Тех держать нужно было в железном кулаке, убивая за малейший писк против лидера.

Но что бы Дрейк не рассказывал о себе, он был очень адаптивной личностью в плане психологии и игру использовал для сброса стресса и плохих мыслей. И похоже меня он использовал для того же.

– Для начала закрепимся на точке. – Дрейк кивнул на оплывший булыжник размером с лошадь, по которому изредка бегали искры молний и тонкие струйки тумана.

«Алтарь отринутых» – прочитал я всплывшее окно. «Желаете закрепитьсь?»

Подтверждаю. Отступать не наш метод.

– А ты? И они? – Я кивнул в сторону неписей.

– Я лучше у тебя за спиной воскресну. А они не воскреснут вообще. Ликан точно. А изгнанника-вампира Дом не будет воскрешать. Не по чину ему. – Пожал плечами потрошитель.

– Это что они у нас одноразовые?

– Не знаю. С Изгнанниками все непросто. Редкий вид неписей. Да и локация необычная. Что тут отчебучит ЦИ с их тушками, не могу предсказать. Но да. Их лучше оберегать. Не ровен час они превратятся из помощников в геморрой группы, став нашими призраками-преследователями. И такое может быть.

– Черт! – Выругался я. Терять этих двоих мне совсем не хотелось. С одной стороны я понимал, что это лишь картинки, имитирующие поведение живых людей. С другой, имитировали они очень качественно. Да и сам человек, существо, что часто привязывается к обычным вещам. Знаю многих людей кто даёт имена своим машинам или куклам. А уж последнее время привязанность к домашним искинам стала головной болью для психологов всех мастей.

– А что с тобой будет, если я воскресну возле камня?

– Упаду рядом, но уже без зоны защиты.

– А в роще? Что было бы там?

– То же самое. Воскрес бы рядом с рошей и без защиты. Потому такой способ не слишком популярен, если не сказать больше. Это только на первый взгляд удобно. А вот когда поймают носителя, тут и задница всем. А поймать такого хитрого всегда есть десятки способов. Это просто мне нечего уже терять. Да и в Роше меня ждёт такое, что Ад покажется Раем. Вот и избегаю.

– Так камень вроде вне компетенции богов.

– Да, но он работает только в инстансе. Выйдем, я сразу же при первой смерти отлечу в ближайшую рошу, где мне сделают очень неприятную процедуру извлечения гланд через чёрную дверь. Так что быть у тебя за пазухой куда надёжнее. И тебя не потеряю, а то ты без меня как слепой щенок, и в лапы начальства не попаду. Не люблю ковры и потёртости на коленках. – Хохотнул Дрейк.

Вот засранец. Но надо признать полезный засранец. Без него бы мой путь был бы куда более сложным и тернистым. Даже его чёрный юмор вполне окупается.

Магхат-Трогтар внушал. Атмосфера не навевала чистое зло и ужас. Скорее все было похоже на старика, что уже давно отжил свой срок, но почему-то держался за жизнь. Коридоры у входа были обычными пещерными ходами кое-где стёсанными для удобства путника, но как-то небрежно. Чем дальше, тем больше появлялось следов аккуратного и рачительного отношения к дороге и окружающему пейзажу. Но при этом ощущения смертельной болезни только усиливались. Чернобыльская Зона отчуждения, вот какие возникали ассоциации. Все брошено впопыхах и различные мелкие детали только усугубляют атмосферу. Гнилые строительные леса и ржавый инструмент вперемешку с костями и черепами. Незаконченная резьба указательного знака на пещерной развилке или брошенная на половине тёсанная дорога в очередном коридоре.

И это только внешние признаки, что бросались в глаза. Все остальное диктовалось на уровне ощущений и подсознания. По коридорам разносилось едва воспринимаемое ухом эхо вздохов, стонов и подвываний, да и казалось, что сама земля вибрирует тревожным гулом ожидания и боли. Вдоль стен проносились разноцветные молнии, что угасали на лету, распадаясь тающими искрами. Иногда с тяжёлым вздохом взрывались дымные серые султаны, что опадали на пол серой дымкой и оставляли после себя быстро тающий иней. А ещё были болотные огни, тусклые, болезненного вида светлячки, что звали за собой. Из боковых коридоров подвывали и гремели цепями, в лицо бил то жар адского пламени с запахом тухлых яиц, то могильный холод с привкусом железа, крови и тлена. И все это за полсотни шагов от входа.

На первых жителей этого места мы нарвались, едва пройдя сотню метров, и вздрагивая через каждый шаг. Даже Дрейк. Он хорохорился, но по всем признакам чувствовал себя неуютно. Он самое слабое звено цепи, как бы не гремел остальным железом. И гад, пистолит так и не вернул. И на намёки, угрозы и даже подзатыльники не реагировал. Ему все как с гуся вода.

Мёртвый пак местных жителей вынырнул ожидаемо неожиданно. Дорогу в узком тоннеле перекрыли три мертвеца в ржавых доспехах и с таким же оружием. Даже стало слегка смешно. Люди-воины. Один из них возможно бывший танк. Тридцатый уровень максимум и сами едва держатся на лоскутках кожи и магии. А вот группа поддержки из двух злобных духов-эльфов доставили проблем. Каждый из них обладал бешеной, по человеческим меркам, скоростью и мог раствориться в стене, рассыпаясь султанами дыма. При этом уже буквально

через пару секунд он выныривал за спиной из стены стрелял почти в упор столь же пакостной призрачной стрелой и снова растворялся в плоти проклятого города. Хорошее начало. И минуты не прошло, а мы уже в красной зоне. Меня спасла только аура, да и рыцаря смерти тоже. Пришлось телами прикрывать неписей, ловя собой дымчатые стрелы. Я уже думал нам конец, потому как мертвяков мы снесли, даже не заметив, а вот с духами не успевали. Все наши атаки уходили в пустоту. И приходилось держать урон, не давая выбить одноразовых неписей.

Но тут нас удивили спутники. Оба в одно мгновение подёрнулись алой аурой и, сбив нас с ног, ринулись в атаку. На моих глазах Тиус поймал призрачного эльфа за лодыжку погрузив руку в камень. Тот верещал и извивался, а Тиус рвал его дымчатую плоть руками. Обрывки тумана летели словно капли крови и куски плоти, растворяясь уже через метр.

Ручеёк обернулась волчицей и на мгновение замерла. Ее болезненного вида шерсть с подпалинами и язвами вдруг вздыбилась и девушка рванулась по пустому коридору. Но в конце ее бега из стены вылетел дух эльфа, который тут же застрял в зубах волчицы. Та стала бешено вращать лобастой мордой, таская жертву словно тряпичную куклу, при этом часто помогая себе передними лапами и выбивая снопы тумана из своей добычи.

Мы с Дрейком замерли, не зная кого атаковать. Наши ауры искрились во тьме антрацитом и молниями, но ранить своих было куда опаснее, чем помочь. Их вид говорил, что только зацепи и получишь вместо союзника смертельного врага. Приплыли. Как бы я не оседлал лошадь, которая мне не по мастерству укрощения строптивых. А я-то ведь не робкого десятка.

Как любой армеец, я знаю, что такое полоса препятствий и как она выматывает и тело, и душу. Длинна у них разнится, но суть одна. Подарить незабываемые впечатления проходящему для того, чтобы истинный бой на выживание ему показался лёгкой прогулкой. Там применяли любые техники психологического внушения от грязи и влаги в трусах до огня ожогов глубоких порезов от колючки и настоящих пуль, визжащих в сантиметрах над твоим затылком.

Все это показалось детским лепетом по сравнению с этими тремя сотнями шагов. Инстанс давил на психику на всех уровнях и чувствах. Звуки, запахи, фантомы. Все выматывало душу и казалось разъедало ее изнутри. Это не игра. Это симулятор выживания для мазохистов и прочих неуравновешенных.

Всего два пака врагов по пять фрагов. Но впечатлений столько, сколько я не испытывал за всю игру. Зомби стали выше уровнем, а вот призраки обмельчали. Но легче от этого не стало. Зомби стали умнее. А ещё они воняли так, что тянуло блевать. И они ныли.

Ненавижу нытиков. У них всегда кто-то другой виноват. И эти ныли в этой же тональности, внушая образы обиды. Не убивай! Я на войну пошёл, потому что мне приказал староста! Я не виновен! И чувство раскаяния обиды, отчаяния и ржавый клинок, что метит в печень. Затем эманации злобы, ведь не попал. И снова кружится карусель жалости к себе и беспричинной злобы ко всем живым. Ведь они все недостойны жить, потому как ничтожный рядовой пешка в руках богов и князей сдохла и хочет отомстить всем, что внушают ему другое. Что можно жить иначе. Своим умом. И отвечать за свои поступки.

Но пешек это только больше бесит. Вгоняя в ярость берсеркера. А нам с Дрейком пришлось все это принимать на себя, потому что наши спутники потухли и больше не реагировали



на опасность. Точнее реагировали, но на уровне нубов-перводневок. Минимальный набор действий на выживание.

– Перекур! – Выдохнул потрошитель и упал на перекрёстке пещер. В его центре имелся знак похожий на тот, что я наблюдал на камне воскрешения. Немного не такой и похож на гибрид иероглифа и скандинавской руны.

– Что здесь? – Я устало упал рядом. Этому мужику с кучей тараканов я доверял. И если он упал на пол и изобразил звезду на отдыхе, то значит можно. Опыт, который не пропьёшь. Кстати странно, что он не пытался, учитывая его судьбу.

Я вдруг понял что устал. Не от данжа, а от игры. От всей этой глупости, что наблюдал месяцами. В чем смысл? Да, игра даёт многое. Новые ощущения и горизонты. Новые вершины. Но все это так же иллюзорно, как и реальная жизнь.

Те же боги с их всевластием. Даже с новыми технологиями они не убегут от сути вселенной. От смерти. И через время их капиталы и связи перестанут существовать. Их по частям растянут, подобно шакалам, их замы и соратники, что ещё вчера лизали им зад. И останется у них лишь то, что они смогут забрать с собой в другой мир. Если он есть.

И самое забавное, что бомж Вася имеет те же чувства и эмоции, что и Великий Император Попиратель Вселенной. И пусть последний трахает Мисс Вселенную с Глазами Которым Покоряется Луна для бомжа Васи бомжиха Валя ничуть не хуже, особенно под допингом. А физиология тела всех уравнивает. Черт! Не туда меня несёт!

– А ты забавный! – Вдруг раздалось над головой. – У тебя интересные мысли.

– Твою мать! – Вскинулся Дрейк хватаясь за кинжалы, но тут же спохватился и непонятно для меня всхлипнул. После чего упал на одно колено и замолк. Совсем. Вот уж не ожидал, что такое возможно.

Я же взглянул на девчонку. Да. Хороший образ даже как-то тоскливо отметил я. Есть у меня слабость к дриадам и эльфийкам. Пусть эта и значительно отличалась от ранее виденного. Если дриады были не просто светлыми, а лучащимися светом даже во тьме, то эта выглядела даже в чем-то серо. Бутылочного цвета глаза и столь же тёмные, с зеленоватым отливом, волосы. Красивая, как и все в игре. Но эта идеальная красота быстро приелась и в сравнении с ней Эльмизель была богиней. Потому что была настоящей. Она и без того была красивой, но явно не нарисованной. С мелкими огрехами, присущими живым людям.

Я демонстративно встал, отряхнул штанины и столь же демонстративно-удивлённо кинул взгляд на соратников. От Дрейка я такого не ожидал, а рыцарь смерти лишь тихо зашипел. Я разобрал в этом шипении куплеты Сектора газа.

Да мне все равно. Я реально устал. Все вокруг смешалось. Кони, люди, неписи. Где правда? Где ложь? Это просто какой-то лабиринт отражений. Отражений нас самих. И почему я должен бояться глянуть своему отражению в лицо?

Да, по сути, тут одни кривые зеркала, но отражают они только нас. Наши грехи, желания, слабости.

Мы долго мерились взглядами со странной дриадой. Я откровенно хотел ее послать по эротическому маршруту. Уж больно ее взгляд был жалостлив. Одно дело жалеть неписей, но на подкормке осознавать, что ты венец вселенной и другое – видеть как машина и ее аватар жалеет тебя.

А насколько унижительно опуститься до переругивания с пылесосом? Нет, я конечно как и все из нас, обзывал заглочивший коммуникатор нехорошими словами, а уж последний «виндоус» и его разрабы икали всей семьёй. Но сейчас я смотрел в глаза машине и она смотрела в мои.

Впервые плащ гнева окутывал меня плавно, постепенно напитываясь моими эмоциями.

Дриада смотрела столь же пристально, а потом вдруг хлопнула в ладоши.

– Забавный! Поверим, чего стоишь! – И тут же пропала.

Черт! Мне уже давно не тридцать лет и весь жизненный опыт возопил тревожным набатом. Ни одна девушка так не скажет, не подготовив какую-то пакость.

Не успел. Дриада взорвалась морозным облаком, что вопреки логике обдало меня теплом. Лизнуло по щеке вполне осязаемым язычком,дохнуло в ухо горячим дыханием живого тела.

– Писец, да?!

Разрабы те ещё юмористы. А уж программисты искинов вне конкуренции. Вокруг меня и взорвавшейся осколками льда дриады раскинулась Арктика. Соратники замерли глыбами льда. Зато со всех сторон полезла всякая нечисть.

Как такое может быть? Дрейк же сказал что это зона отдыха...

Твою мать... это зона покоя от всех кроме местных богов. Вот почему все так резко упали на корточки. Все кроме меня. Встречайте звезду шоу последний тупой герой.

А в целом плевать.

Все, что вылезло по велению дриады не представляло реальной угрозы, и выбивалось на раз. Это даже сначала насмешило. Но только сначала. Потом пришёл Кархин. Личный босс.

Все та же слепая морда, которой тварь водила во все стороны в поисках меня. Чуткость и скорость у него запредельная. Если в прошлый раз я его смог утопить, то, что делать в этот раз не представляю. Все ещё и усложнилось тем, что моя команда замерла в глыбах льда и если этот босс кого-то зацепит, то может и убить. Уровень у него в этот раз семьдесят седьмой. Не так уж и много, но мне хватит по за глаза.

Рыка я не выпускаю до этого. Мне нужно прокачивать волчонка, а не раз за разом его терять. Все мои приключения в серых землях были таковы, что питомца сотрут и не заметят, и я сомневался, что в хардкорном данже будет проще. И в чем-то оказался прав. Духи в паках

все время пытались выбить самого слабого в группе. И на данном этапе это был Дрейк. А ведь игрок куда сильнее равного по уровню питомца если у того нет особых абилок.

Рык метнулся через зал пещеры в боковое ответвление и Кархин огромным прыжком устремился вслед. Я развеял волчонка, но это уже было и не нужно. Тварь с размаху врезалась в силовой купол, что окружал точку отдыха. Сила удара была такова, что он сам себе снёс четверть жизни.

Я хмыкнул. Да это же словно избивать младенца, ещё и запертого в манеже. Мне осталось только привлечь внимание босса, разрядив в него свой дистанционный арсенал и отскочить назад за линию. Разработчики Кархина явно все очки вложили в ловкость и интуицию, а вот на интеллект им ничего не осталось, потому что тварь со всего маху влетела в другую стену барьера и снова снесла четверть жизни. Ещё два таких прыжка и он сам себя убьёт, хотя мне опыт и капает. Ведь босс то личный.

– Твою мать! – Выругался я, когда рядом снова появилась странная дриада.

– Да, не хорошо как-то получилось! – Хихикнула она в ладошку и тут же снова хлопнула.

Вот зараза мелкая! Клинки крови врезаются в облако снежинок, в которое превратилась дриада за мгновение до этого. И серебристый перезвон задорного девичьего смеха, в котором нет и ноки обиды. Лишь шаловливость и кокетство.

– Писец, да?! – Снова в ухо жарко дохнули. И даже укусили за мочку.

Но это все цветочки. Потому как после хлопка дриады из всех четырёх тоннелей, что вели в пещеру полезла всякая нечисть. Зомби, призраки, скелеты, духи. Они не могли пересечь барьер зоны отдыха потому обтекали его теснясь у стен. Но их было слишком много.

Я разрядил в трущегося рядом со мной Кархина весь свой арсенал и выругался. Мне бы тоже интеллект повысить! Все мои заклинания также ударились в барьер, не принеся монстру ни единицы урона. Зато взорвавшийся рядом фаербол снёс мне пять процентов жизни. Да уж! Похоже этот босс действительно личный.

Но теперь не до шуток. Заклинания на откате, клинки в руках, и сложный выбор. Толпа зомби и призраков или уполовиненный в здоровье личный босс? Выбираю очевидное и с индейским кличем, подцепленным у Дрейка «ё тву ма», врезаюсь всем телом в мерзкую собакоподобную тушу Кархина.

– Это что за панорама? – Опешил Дрейк, едва оттаял и встал у меня за спиной.

Я же в это время сидел напротив армии мертвецов всех рас и чинов и блаженно потягивал кофе из волшебной кружки. Эх, коньячку бы ещё туда плеснуть, но до ближайшей таверны как до Луны. Бой с Кархином вышел трудным и болезненным. Пришлось оставить все ощущения на сотне. Вытащил я бой только на клинках крови, что подрабатывали хилерами. Скорость личного босса была его основной фичей, потому пришлось сразу войти в клинч и не отпускать его до тех пор, пока он не затих под ударами клинков. То чувство боли, мерзости, брезгливости и запаха разлагающейся плоти не могло перебить ничто. Даже кофе. Настроение было такое, что уже захотелось вскрыть горло потрошителю за следующую шутку. Дрейк был далеко

не дурак и видимо все понял только по одной моей позе и висящему в воздухе напряжению, потому просто сел рядом и подставил свою кружку.

Я хмыкнул, но сыпанул ему зёрен из мешочка, что лежал у ног. Для меня это уже была седьмая чашка кофе и, наверное, не последняя. Все бафы бодрости от него уже давно за гранью откатов, но я все равно пил и смотрел на ужастик за гранью барьера.

Дрейк присел рядом, как и я, скрестив ноги по-турецки на каменном полу. Тут нам геморрой не заработать от этого. Геморрой уже толпится вокруг зоны отдыха в огромном количестве. А два наших соратника ещё оттаивают.

– Что тут было? Пока меня не было? – Спустя время спросил потрошитель.

– А ты не видел? – Удивился я, слегка успокоившись.

Успокоившись, но не до конца, что беспокоила Дрейка. После явления этой странной дриады и боя с Кархином со мной что-то произошло. Что-то в душе надломилось или наоборот родилось. Но в этот раз воздушный плащ ауры гнева не пропал, а так и остался нематериальной, но ощутимой волной за спиной. Странно. И пугающе. Даже меня это пугало. Хотя нет. Мне пофигу. Уже пофигу. Я просто устал.

– Нет. – Покачал головой рыцарь смерти. – Меня отрубило от локации и игры, и предложили посмотреть всякое рекламное видео, пока не кончится действие божественного дебафа.

– Божественного?! Кто эта дриада, перед которой ты колени гнул? Ты же не любишь потёртости? – Хмыкнул я.

– Это – Лирия. Аватар Безымянной Богини. Явление не столь уж редкое в этом инстансе. Но если явилась, то по тебе призрачные локации плачут. А если правильно себя поведёшь, то и могут божественные квесты обломиться. А ты все запорол. Боги не любят строптивых. – Даже слегка обиженно буркнул Дрейк.

– Она, как и Похвист, из людей? – Удивился я.

– Нет. У них особой власти нет потому это Властителям не интересно. Ею управляет ЦИ напрямую, но не более. – Пожал плечами потрошитель. – Но такие мощности делают ее очень человеческой. Вот и результат.

Да уж результат впечатлял. Пересчитать мертвецов за барьером не представлялось возможным. Все это напоминало старый боевик постапа про зомби, в котором живые мертвецы ломаются сквозь решетчатую ограду. Немного портили атмосферу духи, что раз за разом разбивались серой дымкой о преграду. Но в целом тот ещё ужастик получался.

– Хватит филонить! – Пора за работу. – Я встал и расправил плечи, почувствовав новый плащ за спиной. Ручеёк и Тиус тоже оттаяли и стояли за спиной.

Я жестом, так любимым Кроком Могучим, скрежетнул лезвиями клинков крови друг о друга. Предстоит знатная бойня, но это снова словно отобрать у младенца конфетку. Излишне

просто. А значит стоит ожидать сумасбродную дриаду. И в этот раз я точно всажу ей в печень клинок.

Черт что со мной происходит?! Когда я стал таким?!

## Глава 2

Фарм. Давно я не занимался столь тупым и монотонным трудом в игре. Да по сути после яслей как-то и не приходилось так прокачивать своего персонажа. Все время куда-то или от кого-то бегу. Кому-то что-то должен, или думаю, как бы не влезть в новые долги. А сейчас даже душа отдыхает и можно посмотреть ужастик с эффектом присутствия. Этот ужастик скребся когтями по тонкой, но непреодолимой плёнке барьера места отдыха. Подвывал разными загробными голосами, звенел цепями и жутко вонял. Последнее огромный минус эффекта присутствия. Хотя, наверное, бы было странно, если бы ожившие трупы пахли ландышами. Это бы просто порвало все шаблоны.

Мы с Дрейком уже откровенно зае... устали, от этого зомби-апокалипсиса в миниатюре. И самое смешное, что фарм был откровенно бессмысленным. Груда ржавого лута со всяким хламом вроде костей черепов обрывков свитков в центре лагеря росла, но толку от неё совсем не было. Низкоуровневый хлам и не более. Вся эта гора мечта нуба, только что выползшего из песочницы. Мы даже уровни не подняли, потому как на одного моба нашего уровня приходился десяток совсем смешных фрагов, которые убивались о наши тушки сами. В этом случае система нас не слишком штрафовала, ведь моб убился сам, но порой под руку попадали и такие фраги и тогда опыт уходил в минус.

Мой скил мата возрос на несколько порядков и Лирия в нем занимала место наравне с гулящими женщинами и северным пушистым хищником, из которого так любят шубы гулящие и не только женщины.

Градус раздражения рос так, что плащ гнева не пропал с моих плеч ни разу. Даже когда я спал. Наши неписи вяло реагировали на происходящее вокруг, лишь пару раз в день обретая сиюминутную активность, но при этом они походили на косу смерти. А потом снова унылые и апатичные рожицы у маленького вечного костерка.

Мобы из ходячих мертвецов и призраков облепили купол и скреблись, скреблись, скреблись... Выматывая нервы и казалось конца им не будет. Начало атаки у нас было стандартным и уже сотню раз отработанным. Я с разбегу и со щитом воздуха таряню толпу очищая нам место. Сквозь барьер заклатья не проходили ни в одну из сторон. На моих плечах в это пространство врывался потрошитель и иногда наши неписи.

Дальше начиналось пиршество боли и смерти. Мы с Дрейком искали самых жирных мобов, игнорируя остальных. Те сами убивались. Даже смешно иногда, когда защита одежды срабатывает отбивая меч зомби и тот рикошетом рубит на две половинки соседа или у него отпадает рука. Случайный толчок плечом и они валятся как домино, обдавая меня смрадом и отрицательным опытом. Но все же даже эти нубо-мобы наносили урон и делали больно. Слабый удар ржавого меча не пробивал даже тряпичный сюртук, но синяк оставлял как и боль от удара. А когда тебя месят два десятка таких уродцев трудно не озвереть.

За сутки мы уже трижды пытались пробиться сквозь это море плоти и призраков и трижды едва не слились. Даже единичка урона после каждого удара это много, если предстоит пробить путь сквозь море мертвецов. А ведь ещё есть крыты и призраки со своими абилками. И десятки мертвяков нашего уровня, а порой и серьёзно выше.

Четыре таких урода почти трёхметрового роста стояли в проходах. То ли орки, то ли бывшие паладины. Везде разные, но даже отсюда видно, что жутко массивные и опасные. Пока мы будем их ковырять, нас мелочь просто поглотит волной.

Прошло двое суток, а мы все так же не могли сдвинуться с места. Регулярно выходили в поле, но лишь от скуки. После похода по горам я усвоил урок и теперь не самую маленькую часть мой сумки занимал провиант. Дрейк как опытный игрок от меня не отставал, так что мы можем тут сидеть месяц, а то и больше. Но надо ли оно нам?

Когда потрошитель вернулся в очередной раз из реала и едва открыл рот с озабоченным видом, мне пришло системное сообщение, после которого свой скил мата я прокачал ещё на порядок.

Внимание! На вас опустился «Полог Лирии». Точка воскрешения отныне только на зонах отдыха. На вас опустилось «Благословение Лирии», все ваши соратники воскресают на вашей точке воскрешения. Распространяется на НПС.

Похоже, что-то такое пришло и рыцарю смерти, потому как уже открыв рот, он стал хватать воздух, словно рыба выброшенная на берег. После чего выдохнул такое, что я понял, что по скилу матерщинник даже Шнуров нуб по сравнению с Дрейком.

– Что это значит?

– Попали мы, Арт! В полную жо...

– Это я понял уже по сообщению. Не понял, какого хрена происходит.

– Я тут кое с кем из старой жизни пообщался. Мы похоже случайно выполнили часть условий для очень жирного, но геморройного квеста. При этом настолько геморройного что-то него бегут все даже клановые бойцы. Хотя я не совсем пойму, в чем мы так провинились. Тёмный и светлый в группе и в этом данже вполне себе нормальная ситуация. Два серых непися уже куда хуже и для системы интереснее. Но этого мало. У других так уже было.

– Дрейк, я ничего не понял!

– Так. Спокойно! – Потрошитель протянул ладонь вперёд и отдышался. – Тут все не так просто. Инстанс хардкорный, но есть и нюансы. Чем интереснее команда, что вошла в неё, тем веселее будет прохождение. Я-то это знал с самого начала и не ждал лёгких путей для нас. Но сейчас система врубила максимум. И твой Наследник тут не пляшет. Не в этом дело. А вот в чем, я сам понять не могу. Слишком много переменных в этом уравнении.

– Так, давай, по новой рассказывай, что это за сучка в образе дриады? – Я выдохнул, подражая Дрейку и постарался унять раздражение и гнев. То, что Лирия один из аватаров богини боли, ныне называемой Безымянной, потрошитель уже рассказал, как и то, что это игровое божество, не имеющее ничего общего с настоящими богами игры. Но почему она так взъелась на нас, я не понял да, и рыцарь смерти тоже внятно объяснить не мог. В какой-то мере ЦИ что управлял всеми мобами имел доступ к общим мыслям и настроениям игроков. Шпионскую программу из него не сделать, но он давно уже заменил полиграф, так что этот подход в игре никого не пугал. Мысли человека излишне сложны, чтобы их можно было филигранно считывать. Получалось что-то очень блеклое и мало внятное, так что даже в суде они считались спорным косвенным доказательством. Но вот по игре и установке сложности квеста или локации определённого игроку это здорово помогало, так что клиент был всегда доволен. Даже если он, как и я сейчас, скрипит зубами. Как говорил Достоевский: человек несчастлив, потому что он не знает, что он счастлив. Так и здесь. Меня задолбали все эти интриги за спиной и реверансы в лицо. Хотелось простой банальной драки и я ее получил. Но снова начались непонятные явления и нас снова вкинули в квест, от которого невозможно отказаться. А это уже начинает напрягать.

Лирия хочет от нас чего-то своего и принуждает к этому, а я уже подумываю как бы вспороть ее цифровую тушку от паха до затылка. И этот маниакальное стремление меня пугает больше, чем все мертвяки обеих реальностей.

– Как я уже и говорил эта дриада одна из самых капризных ипостасей Безымянной. Так что у нас проблемы. – Хмыкнул Дрейк и окинул взглядом море мертвецов, что бушевало вокруг нас. Тоже мне Америку открыл! Колумб недоделанный! Спокойно! Спокойно!



Вдруг в стороне одного из входов стало что-то происходить. Бурление там усилилось, а главное этот проход вёл к точке воскрешения и выходу.

– За мной! Все! – Принял решение я и окутавшись полной аурой и выставив щит воздуха, таранным ударом снёс десяток мертвецов. Дрейк чертыхнулся, но ринулся следом. Изгнанники в этот раз отреагировали вяло, да и хрен с ними. Благословение Лирии их все равно вернёт.

От моего удара щитом в массу мертвецы попятились, а большинство просто опало на землю, превратившись в кучки лута. Из-за спины антрацитовыми щупальцами по толпе забили сгустки ауры ненависти потрошителя. Волчий вой ударил по ушам, но и оглушил или наваял страх на десяток мобов, так что сразу же дышать стало полегче. Ручеёк иногда удивляет своими скилами, но чаще всего начинает пугать. Это уже какое-то штормовое море. Тиус тоже не слишком отставал. Мы в четыре клинка крови быстро расчистили путь. Вся их прелесть в том, что они частично восстанавливают здоровье, но вот только враг оказался из мертвецов да бестелесных духов, что очень резало эту абилку. Раз в десять точно, потому пришлось изворачиваться.

Впереди что-то происходило и это подстёгивало меня, а уже я подстёгивал остальных. Когда матом, когда добрым словом. Но чаще всё-таки матом. И куда делась моя культура речи, выдержка? Но когда тебя постоянно лупят ржавым железом не до этикета.

Бодрости мне прибавило то, что вдруг ржавый трёхметровый доспех впереди с жалобным вздохом обрушился на пол. Есть шанс прорваться!

– Поднажмём! – Заорал я и закружился как вентилятор рассекая податливую нежить лоу уровней. Остальные не сильно обрадовались моему рывку, но поддержали. Впереди кто-то тоже кромсал мертвецов и вполне успешно. Ошмётки тварей летели с той стороны, как будто их косили комбайном. Свалить мини-босса не плёвое дело, особенно при яркой поддержке свиты в тысячу юнитов.

Две наши волны смерти и уже давно мёртвых сошлись у самого выхода из этой западни. И вот тут началось самое интересное.

– Ты! – Выдохнул Еремей, едва меня увидел.

– Ты! – Помимо воли взъерился я, хотя казалось что быть более взбешённым я уже не смогу.

– Ты! – Прогудел в свое ведро на голове паладин.

– Твою мать ! – Выдал свой комментарий происходящему Дрейк и тут я его понимал как никто. Если на тесной тропинке встречаются паладин и рыцарь смерти жди беды. Это же аннигиляция в чистом виде.

И расклад совсем печальный. Четыре на четыре и далеко не в нашу пользу пусть орк и дриада, что плелись в хвосте, далеко не топы. Пала и клерика с артефактами и топовым шмотом вполне хватало нас раскатать в блин. Да и мертвякам вокруг плевать на нас и на наши междоусобные войны с высокой колокольни. Сожрут живое мясо всех кто под руку попался.

Дальнейшее уже вообще походило на театр абсурда.

– Ты! – Выдохнул орк, что стоял за спиной паладина и тут же крутанулся вокруг своей оси и со всей своей низкоуровневой дури влепил паладину в шлем-ведро. Даже звон пошёл.

– Ты! – Еремей протянул ко мне свой указательный палец, после чего взорвался волной света, которая раскидала мертвецов вокруг, а местами их просто испепелила. Моим соратникам тоже досталось, но тут серьёзно повезло. Основной удар на себя принял я, а мне магия света вредит с огромным резистом. Но разрабы учли физику и остальные попали в сектор тени от моей тушки, что прикрыл их от удара.

– Да пошёл ты! – Я даже не знаю, что я сделал, но от меня пошла волна воздуха, что в тесном проходе создала переполох. То, что ещё не раскидал Еремей, я просто сдул. Включая и его союзников. Только мои остались позади меня и их эта волна не тронула. Остальные же

разлетелись как кегли в боулинге, включая мертвяков. Искра пропала из моего запаса, но что я сотворил на эмоциях не совсем и сам понимал.

В конечном итоге вокруг на остались лишь игроки. Криста-дриада вдруг резко поднялась и попутно врезав с ноги клерику перебежала на нашу сторону. Орк-Тол задержался всего на мгновение и тоже кувырком прыгнул за мою спину. Знакомые все лица.

Шесть-два. Хороший счёт. Это поняли и остальные. Но времени разбираться не было. Проход открыт, пора валить. Что-то в этом роде я и заорал, метнувшись к выходу. Уже на скорости понял, что не успеваю. Зазвонили мелодичные колокольчики с неким издевательским тоном. В проходе вдруг выросла стена льда, о которую я с разгону выбил почти треть жизни.

Тварь! Я ударил кулаком в прозрачную стену и выбил кучу ледяного крошева, оставив на ледяной стене паутинку трещин. Но Лирию это только повеселило.

За полупрозрачной стеной появилась симпатичная мордашка Лирии с ехидной усмешкой.

– Не так быстро мальчики и девочки! У меня на вас всех свои планы!

После этого дриада хлопнула в ладошки. Снова. Тварь! Но то, что я увидел сквозь мутное стекло льда, повергло меня в агрессивное уныние. В том смысле, что я понял, как настоящему у выглядит песок. Это меня слегка повергло в уныние. Но нежелание сдаваться этой сучке подвигло на единственное возможное действие.

– Валим! Бегом! – Заорал я не своим голосом и первым же ринулся к месту покоя.

Эта сучка нас просто так не отпустит!

Когда я продавил плёнку места отдыха, при этом размазав о барьер десятков мобов, пришлось упасть на землю. Так бодрость восстанавливалась быстрее. Рядом попадали остальные. И друзья и потенциальные враги. Все в одной куче.

– Даже не вздумай! – Дрейк почти в упор к лицу паладина воткнул два моих ствола. Не зря под себя их подгрёб.

Я тупо хихикнул, когда глаза пала, которые светились белым светом в прорези шлема, вдруг велись на кончике дула, что упиралось ему прямо в лицо. Забавно вышло хоть и грозно. И засмеялся не только я. Остальные тоже скидывали напряжение в юморе. Слишком реальна эта игра и ощущения в ней. Боль очень реальна, а от того и адреналин хлещет через край. И прочие эмоции.

Ещё мгновение и пал слегка потух глазами словно моргнул, но тут же его нога словно бросок кобры врезается в грудь потрошителя и тот отлетает на десяток метров в сторону. Это послужило детонатором событий. Одно мгновение и уже оседает вездесущая пыль, а по обе стороны костра стоят восемь игроков разных рас.

Два святых непонятно кого, переливаются огнями света словно ёлки в новый год, но даже они понимают что попали. Остальные шесть человек зажали их дугой, а позади только мёртвые монстры и призраки. А вот с другой стороны я в плаще гнева и Дрейк со щупальцами ненависти, что голодными змеями бьют по их светлой ауре. Вампир и ликан смотрят на них из-под лобья, да и странная парочка орк-дриада не слишком благожелательны. Если не сказать хуже.

Еремей как всегда в своём репертуаре и на всех смотрит с ненавистью истинного инквизитора, а вот паладин вполне осознает расклад сил. Его глаза светлячки постоянно метаются между целями, а меч артефакт подрагивает в руках, обдавая нас всех волнами агрессивного света.

Патовая ситуация. И даже не в том плане, что мы не сможем выбить их из зоны отдыха. Выбьем запросто. Но обречённость на лицах врагов куда более останавливающий фактор. Даже если часть эмоций это ненависть. И уж точно у Святозара ее нет. Он просто готов к бою. Со всеми. Даже если это будет сам Сатана.

– Стоять! – Заорал я. – Не смей!

Вовремя. Иначе бы все закончилось печально.

Я спрятал все оружие в карманы и с поднятыми руками пошёл вперёд. Еремей ослабилась и уже ринулся вперёд, когда получил увесистую оплеуху в ухо от паладина. От такого удара клерика буквально снесло в сторону и он смешно взбрыкнул ногами при этом. Забавно. Вот только паладин сверкал глазами из-под шлема, а в его руках мерцал Карающий перст. Тут даже не нужны особые навыки. Его топорный меч угрожающе гудел и буквально тянулся к нам. Про его яркую ауру я вообще молчу. Она слепила и замедляла даже меня, светлого мага.

Я посмотрел в глаза паладина и вдруг меня прошибла интуиция.

– Мы с тобой одной крови! – Я зашипел подражая старому мультяшному персонажу.

Светлый рыцарь вдруг замер и спустя долгие мгновения ответил.

– Ты и я! – После чего воткнул свой страшный меч в землю.

– Ты чего, Святозар! Иерархи... – взвыл Еремей, но захлебнулся. Тяжёлая латная перчатка, встретившись с его лицом, оборвала вопль, заменив его тяжёлым всхлипом.

Семь-один. Осталось выбраться из этой задницы, куда мы, сами того не зная, угодили. А команда подобралась очень непростая и что-то мне подсказывает, что даже отоварив Еремея этот фанатичный пал его не бросит. А в этом случае у нас одно даже не самое слабое звено. Это звено наша погибель.

– Вот чего вы прицепились к нам? – Спросил я пала, который пялился на нас своими светящимися глазами.

– У меня задание. Убить тебя как можно больше раз. – Прогудел тот.

– И, наверное, вот этим ломом. – Я кивнул на меч. – Тогда зачем ты своего дружка отоварил в ухо?

Этого я действительно не понимал. Ну да, пусть он и выше уровнем, но нас больше. А игра не позволяет безнаказанно издеваться топам над нубами. Нельзя просто стоять под стрелами и заклинаниями слабых игроков. Урон будет очень мал и часть его будет резистить, но он все равно будет. Плюс крыты. А ещё мы все зажаты на точке респа и для пала это самый идеальный вариант. Бери и бей. А там как карта ляжет.

– Это сюжетный квест. «Друзья-враги». Пройдём его и потом сочтёмся.

– А ведь он прав! – Ударил себя по ляжкам Дрейк. – А я-то думал в чем прикол. Лирия просто мозг морочит. А она просто загоняла нас всех в одно место. Интересно, что она в этот раз замутит.

Я тяжело вздохнул. Ну вот, опять! Едва мне кажется, что все стало просто и понятно, игра поворачивается ко мне очередной задницей. Как будто мне мало божественного квеста, личного босса и личного клоуна, пусть и очень опытного и продуманного клоуна.

– Рассказывай. Что за сюжетный квест. – С кислой миной спросил я, ожидая очередных насмешек от рыцаря смерти.

– Да все просто. Это что-то вроде фильма, в котором участвуют обычные игроки. При этом он выпадает на самые интересные команды игроков. «Друзья-враги» это когда квест падает на настоящих врагов, заставляя их делать одно дело сообща. Выходит забавный коктейль, где все ждут от всех удара в спину, но вынуждены действовать вместе.

– И что тут такого сложного. Загоняешь сюда пала и рыцаря смерти, вот тебе и сюжетный квест. – Удивился я.

– Этого мало. Тут нужна настоящая ненависть или злость, которую считает искин. И ярое нежелание работать вместе.

– Идиотизм какой-то. Ну, взять и отказаться от него. Послать эту сучку на Сахалин в позу богомола. – Возмутился я.

– Не выйдет. Сам посмотри. – Дрейк кивнул на живые трупы вокруг нас. – Посидишь в такой компании недельку-две и крышу сорвёт. Можно конечно поубивать друг друга, ведь все теперь привязаны к этому месту. Даже я. Но это ничего не решит. Только усложнит и добавит

остроты сюжету. После драки и потери уровней будет только сложнее. А дальше все равно или брать квест или на рерол идти.

– Обалдеть. Некоторые в персов по миллиону золотых ввалили, особенно из топов. Да и кучу времени убили, столько боли стерпели и попасть в такую задницу... как корпорация на исках не обанкротилась.

– А никто не подаёт. Смысла нет. Адвокаты тебе сразу скажут, что это бесперспективно. Есть квест с наградой, как игровой, так и славой в сети, если сюжет выйдет интересным. Есть способы его прохождения. То, что ты там кого-то ненавидишь это твои проблемы, а не корпорации или ЦИ, который этот квест тебе зарядил. Все. Дела нет, суда не будет. Иск не примут уже на начальной стадии. А если все же у тебя не хватит ума, но хватит упорства, ты его проиграешь. Они представят это как социальную программу по примирению людей. В итоге выйдет, что корпорация белая и пушистая, а ты злой и меркантильный идиот.

Так что или сиди тут, пока не свихнёшься или затирай перса.

– Он, кстати, это понял сразу, потому и дал в ухо дружку. – Дрейк кивнул на молчаливого паладина, что не вмешивался в наш диалог, но внимательно следил за нами. Орк и дриада тоже слушали с интересом и только неписи опять впали в апатию. – Сейчас нам ослаблять друг друга нельзя. Только хуже будет. Даже после драки, если кто-то победит ему придётся тащить другого по уровням, а ты сам знаешь, как система этого не любит. И квест ей не помеха. Даже наоборот, так интереснее.

Вдруг Дрейк как-то ехидно захихикал, что в исполнении рыцаря смерти смотрелось достаточно комично и жутковато.

– Ири осатанеет, когда увидит этот фильм. Такое пропустить!

– Кстати. Об этом. Я чего-то не понимаю или я действительно сатанею. У меня с головой проблемы наверное, от этой вашей игры. Уже даже Аура Гнева не проходит. Да и у тебя смотрю те же проблемы. – Непроизвольно дёрнул плечами, где поверх первого плаща Хранителя ветров почти неощутимой волной колыбался второй плащ из воздуха. Да и аура Дрейка не проходила полностью, время от времени окутывая его темными дымными лентами.

– Не переживай! – Хохотнул потрошитель. – Это нормально. Разрабы просто повёрнуты на соблюдении правил поведения и отыгрыша ролей игроками. В этом городишке царит злоба и ненависть, описанная в легенде. Вот и весь антураж и кое-какие другие наработки админов специально раздражают игроков, вешая небольшой психоз. А мы как владельцы аур уже сами по себе психованные слегка, вот и ощущаем это в полной мере.

– А с ними что? – Я кивнул на сидящих у вечного костра в центре круга неписей.

– Тоже атмосфера давит. Но они же просто программы, вот и реагируют ещё болезненнее. Но сам видишь, вспышки их гнева очень даже продуктивны. – Пожал плечами Дрейк.

– Что делать будем?! – Снова прогудел паладин.

– Предлагаю для начала связать этого придурка с глазами как у сатаны. – Хохотнул Дрейк махнув в сторону клерика. Тот уже очухался от оглушения, отполз от всех подальше и оттуда бросал злобные взгляды на всех, включая своего напарника. Но даже он понимал, что счёт не в его пользу. Вот только настроение у него от этого не улучшалось ни на йоту.

– Как обычно в таких случаях, ждём Лирию. Она нас пару дней тут помаринует с желанием посорить. Если мы за это время горло друг другу не выгрызем, она озвучит свои требования и награды за них. – Дрейк смотрел на паладина с опаской. В этой ситуации он рисковал больше всех нас. Одна смерть и потрошитель снова десятка. А доверять церковникам у нас нет никаких резонов.

– Хорошо. Подождём. – Кивнул паладин и, забросив свой лом в рюкзак, первым отправился к костру. Он сел между девушкой-ликаном и вампиром в позе лотоса, скрестил ладони и что-то тихо зашептал. Его глаза погасли, прикрытые веками, а монотонный шёпот слился

в гул усиленный ведром-шлемом. Но было в этом речитативе что-то успокаивающее. Что-то, что противилось давящей атмосфере Магхат-Трогтара и успокаивало расшатанные нервы.

Возможно я агностик. Возможно он фанатик и ненавидит меня. Но держался он так, что заслужил моё уважение с первых жестов и слов. И его молитва действительно успокаивала, хоть я не мог разобрать его слов.

Само собой как-то вышло, что у костра вдруг оказались почти все и в той же позе. Даже бешеному Еремею оставили просвет, но тот упёрся рогом в камень и с видом обиженного дитяти сидел к нам спиной, таращась на беснующихся у барьера мертвецов.

Интересно, а если бы не эта убаюкивающая молитва, смогли бы мы сдержаться под прессингом системы. Она тонкой струйкой злости проникала в душу и требовала убивать. Убивать со всей своей яростью. Только сейчас я обратил внимание, что шкала ярости полна, хотя урон давно не идёт. И только когда я вслушиваюсь в тихий гомон паладина, она спадает. Едва-едва, но все же.

Вот она, настоящая сила веры и духа.

### Глава 3

Дрейк, как всегда оказался прав. Лирия появилась через два дня. Просто вдруг оказалась сидящей у костра, а в ее темных со стальным отливом глазах, плясали отблески пламени. Несмотря на мелкий размер присущий всем дриадам эта выглядела жутко опасной, особенно если учесть, что ее шаловливость прошла и осталась только аура силы и могущества.

Эти два дня дались нам нелегко. Поначалу градус недоверия рос и даже монотонный речитатив Святозара его не сглаживал. Мы как болваны сидели в круге у костра и подозрительно зыркали друг на друга. Я доверял только Дрейку ведь неписи не в счёт. Их я воспринимал скорее как оружие. Орку и дриаде доверия тоже не было. Появились ни откуда, принесли весть от врага и о врагах. И уж слишком навязчивы. С их уровнями лезть в Магхат-Трогтар нет никаких резонов, если только нет своего интереса. И этот интерес я. Не верю я ни им, ни Альтаиру.

Святозар смирился, как истинный воин с тем, что придётся работать в связке с врагом его веры и ордена. А вот Еремею это смирение никак не давалось. И сквозь смиренный взгляд нет-нет, но проскакивало фанатичное пламя ненависти и злобы.

Но так продолжаться вечно не могло. Первым это надоело Дрейку. Он потянулся всем телом, зевнул и, подмигнув мне, вышел в реал. Мне туда идти не за чем, потому я подумал, чем бы себя занять. Разгребать этот ужастик, что творился вокруг, было лень, бессмысленно и расточительно по опыту. А вот заняться качем профы благое дело. Раньше у меня было время, например, на «Ветре перемен», но не хватало ингредиентов. Потом уже цейтнот поглотил меня и все время было не до спокойного крафта. Сейчас же выпал идеальный случай. С мертвецов валилось все, что угодно. Помимо войск, что пришли штурмовать подгорный город, было тут и куча обычного народу, что жил здесь. Они ненавидели всех и светлых, и темных, и серых, но при этом все же оставались мирными крафтерами. Из мобов очень редко валились свитки готовых заклинаний или рецептов и даже если падали, то только из толстых боссов. А вот чистые листы пергамента можно было найти, как и всякую мелочь, вроде мешочков с порошком или фиалов с вытяжками. Впрочем, и с самих мертвецов можно много чего вытянуть, да и многое оружие и доспехи были зачарованы. Все это конечно трешевый лут, но и я далеко не Снорг с его заоблачными уровнями профессий. Для меня и такой лут сгодится.

Первым делом я перелопатил все зачарованное и после сотни попыток и вещей, что превратились в бесполезный мусор, открыл навык зачарования. Слабый и, по сути, ничего не дающий, но все в хозяйстве пригодится. Зачаровать шмот на себя или снять привязку можно после

десятого ранга до которого нужно долго ползти с потом на лице, но я упорный. Было бы время, а все остальное приложится. Мне не привыкать.

С личной комнатой у меня с самого начала игры не складывалось потому почти все, что имел, таскал с собой, включая набор алхимика. Когда Эль подарила мне крафтовую сумку со снижением веса, это перестало быть серьёзной проблемой. Ведь я по характеру минималист и не люблю зависеть от вещей. Всегда обходился необходимым минимумом.

Дрейк приходил и уходил, не отвлекая меня. Только от скуки подкалывал. Потом от той же скуки ходил крушить мертвецов и призраков, увеличивая изрядно просевшую кучу хлама. Орк и дриада бегали с ним и даже иногда я, не столько их страхуя, сколько прокачивая Рыка. Для него враги всегда находились. А вот наши светлейшие друзья-враги это занятие игнорировали. Уж больно высоки их уровни. Они в любом случае получали отрицательный опыт, что не могло не сказаться на их настроении и желании там воевать.

И вот пришла пора расставить все точки над «и».

Когда появилась дриада, все были в сборе и никого в реале. Что самое интересное я заметил что и Тол, и Криста, как и я были не выездными из игры. Это настораживало, но делится своими наблюдениями с кем-то ещё, даже Дрейком, я не торопился. Осведомлён, значит, вооружён.

Мы тут же все подсели к костру, плотно сгрудившись, но оставив расстояние между нами и дриадой.

– Вижу, вы не поубивали друг друга. Это хорошо. – Голос этой мелочи не соответствовал ее облику. Слишком силен и давит на психику. Не громкостью или тембрами, а чем-то другим. Чем-то зловещим и первородным. – Возможно, вы сможете пройти там, где не смогли пройти другие.

При этом дриада буравила взглядом именно меня, но ответил Дрейк. Так мы договорились заранее. Он был самым опытным и самым бесцеремонным. Возможно, Святозар ему не уступал, хотя я в этом сомневался, но даже со своей выдержкой он не мог сказать следующей фразы, потому как у него был всего один господин – Господь Бог, и менять его в угоду цифровой программе для него не просто грех, а падение всего мира.

– И что мы должны сделать, госпожа? – Деловым тоном с толикой пиетета спросил рыцарь смерти.

Та ещё недолго прессовала меня взглядом, после чего обвела им остальных.

– Фергус и Мирдраг. Два князя и владыки этого города. Они призвали нас с мужем и дали силу. Дали жизнь. Но их поглотила ненависть ко всем, кто отнял у них их детище. Их город. Но законы Демиурга незыблемы. Серые территории это зона, где души разных рас и фракций проходят первые испытания на прочность. За сотни лет тут много скопилось душ, которым пора уйти в Эдем и Ад. Но гвардейцы князей преградили путь и заблокировали врата и в Инферно, и в Эдем. Вы должны открыть эти пути и продержаться ровно столько, сколько нужно для исхода тех, кто готов к этому. – Дриада читала условия, монотонно и сурово вглядываясь в сполохи костра.

– И да! Предвосхищаю ваш вопрос смертные. Вы ведь всегда мните себя самыми умными. – С некоторым ехидством продолжила она. – Мы Боги и можем выместить их одни мановением руки. Но за все и всегда приходится платить. Потому мне проще и дешевле нанять команду героев и не совсем героев, чтобы они выполнили эту миссию. И по тому же закону равновесия, я расплачусь с вами сполна, никого не обидев.

При этих словах, дриада вперила свой взгляд в меня с выражением ожидания.

На моем интерфейсе высветился табличка с условиями квеста, но я хороший ученик. И пусть ещё мне до сотового уровня далеко, но я усвоил уроки потрошителя. Да и Похвиста тоже.



– А в чем наш интерес? – Жёстко и даже грубо произнёс я. С неписями нужно торговаться до упора, но главное из них нужно выжимать все соки, при этом балансируя на грани. Святозар просто молчал. У него свое отношение к игре и наградам.

Дриада снова упёрла в меня взгляд. После чего взмахнула рукой, окатив меня волной холодного воздуха.

Внимание! Вас отметила своим касанием Безымянная богиня. Все болевые ощущения снижены на 30%. Срок действия 30 суток.

Рядом изумлённо выдохнули другие, что говорило о том, что богиня коснулась и их. Только Дрейк снова витиевато выругался.

– От того, как быстро и качественно вы выполните моё поручение, будет зависеть и награда. – Усмехнулась дриада.

Вот тут мне крыть было нечем и я тут же подтвердил приём квеста и второй лидер этой странной группы – Святозар тоже. Он хоть и фанатик, но не дурак.

В этой игре боль была бичом. Но при этом отсеивала очень многих игроков. Большая часть держала стопроцентную шкалу ощущений только в безопасных зонах в городах, личных комнатах, совместных покоех при сексе, еде и прочих удовольствиях, что мог подарить виртуал. А вот в бою на сотне играли самые отмороженные. Я старался держать на 80-90 процентах. Но большинство редко превышало планку шестидесяти. Да зрение и слух ухудшались. Да урон и экспа падали. Но зато фаербол не дарил полное ощущение паяльника на спине. Так что такая плюшка как снижение боли на 30 процентов это очень шикарная награда. Существовали спецэликсиры-анестетики, которые могли снизить боль и на 70 процентов, но работали они десятки минут и стоили безумных денег. А тут месяц игры на минус тридцать. Я даже боюсь представить суммы, которые народ готов отвалить за такое счастье.

– Но больше от меня подарков не ждите. – Сказала дриада, как только удовлетворённо кивнула, когда мы приняли квест.

Она окинула взглядом нас, потом толпу мертвецов и ехидно усмехнулась.

– Свой аванс вам придётся отработать в полной мере. – После этих слов она снова хлопнула в ладошки и исчезла.

Тут же потух костерок и в пещере резко потемнело. Свет остался, но тусклый от флуоресцентного мха на стенах и прочей светящейся флоры, что выполняла роль освещения в любых пещерах игрового мира. Все бы ничего, но только мне и всем пришло сообщение, что зона в радиусе семи километров проклята богиней и точки респауна не действуют. Возрождение игрока происходит на месте гибели через минуту и кокон безопасности держится всего час. А это уже не задница. Это полный слив.

– Бегом! – Взревел паладин как только барьер, что удерживал мертвецов спал и те утробно похрюкивая, ринулись к свежему мясу.

Паладин включил свой щит веры и им же снёс голову ближайшему мертвецу. После чего пулемётной очередью стал диктовать команды, одновременно размахивая своим мечом.

– Хил в центр. Тол, Криста, у него на плечах. Не дайте его задавить. Арт, со своими игрушками тыл. Дрейк назад. Наша магия тебя убьёт. Жрёшь Арта и нубов. Держись в тылу. Арт, не танкуй. Работай клинками крови. Ты хил РС, сам он не вытянет. Идём на прорыв. Потерянных воскрешает хил. Дай полную группу, лидер я.

Я не стал противиться. С ходу понял, что пал тащит, при этом вполне адекватный командир с армейским прошлым. И за пару мгновений понял, что он понимает, что делает. Сейчас клерик надежда на то, что светлые, включая меня, выживут, или даже при смерти воскреснут. Наше с Дрейком присутствие в группе даёт почти четверть часа на откат заклинания воскрешения, при котором посмертный дебаф не ослабит перса. Орк и дриада самые слабые члены пати и будут страховать клерика. Пока пал тараном торит нам тропу, мы с потрошителем и изгнанниками идём в тылу. Я аптечка Дрейка, с которой он будет тянуть жизнь. Если Еремей

может подлечить меня, то его хил на Дрейка сработает как атакующее заклинание. Как и девяносто процентов их заклинаний, что выбьют мертвецов светом. Достанется и серым неписям. Потому мы должны идти второй группой, чуть позади, чтобы минимизировать дружественный урон от радиальных площадок, которые так любят чистокровные светляки. При этом мы будем оберегать тылы и не подпускать к мягкому подбрюшью нашей группы, состоящему из нубов и клерика. Святозар сообразил это все буквально за мгновения, и я без сожалений отдал ему первую скрипку, но вот на стволе сделал зарубку. Он слишком много знает. И о вампирских клинках, и о потрошителе, и о многих других вещах, которые говорят о серьёзной подготовке ко встрече со мной. Это немного пугало и заставляло задуматься о перспективах.

Сейчас уже стало не до отрицательного опыта, потому мы ломанулись сквозь плотный строй мертвецов и призраков не жалея сил.

– Дэус вульт! – Где-то впереди взревел паладин и даже меня ослепил мощный круг света, что сорвался с его меча. Мы бежали по проторённой просеке, что создавал его кусок железа, по недоразумению названный мечем эпических масштабов, но сейчас моих откинуло ударной волной.

Дрейк пискнул, хрюкнул и с матом отлетел в кучу потрохов в которые превратились наши преследователи. Ему досталось изрядно. Изгнанники тоже пострадали, но волну слепящего света встретили достойно. И Ручеёк, и Тиус, при громовом раскате голоса паладина упали на одно колено и руками вцепились в почву. Слепящее сияние пронеслось волной, опалив их и оставив тлеющие трещины на коже, но они не потеряли и четверти здоровья. Которое тут же восполнили. Тиус метнулся косою смерти в сторону, фаршируя остатки не сбитых мертвецов. Волчица не сильно отставала работая челюстями и лапами. А вот в меня впились тёмные щупальца рыцаря смерти, высасывая жизнь. В это раз боль была куда глуше, да и я не стоял столбом, а клинками крови уже кромсал подвернувшийся ходячий труп. Клинки крови исправно поставляли мне жизнь, а если не справлялись в ход шли исцеляющие заклатья.

Весь наш путь превратился в филиал ада. Святозар сбил с ног мини-босса своими абилками, после чего мы всей толпой его доблестно допинали, если не сказать банально затоптали. Под аккомпанемент свиты. После этого ринулись сломя голову в коридоры подгорного города. Через пару сотен метров плотность сопротивления уменьшилась и стало посвободнее но вот резкие и неожиданные стычки возросли. И mobs там были куда серьёзнее и даже не по уровням, а по своей вредности.

Первыми нам попались баныши, что оглушали своими криками и пока ты был в отключке, откачивали жизнь, восполняя свою. Паладин едва смог выбить их своим «дэус 220 вольт». Клерик при этом совсем слился и только мог, что скулить и тереть виски.

Ещё метров через сто нам попались под руку ржавые доспехи. Или мы им. Тут уж как посмотреть. Но едва Святозар врезался в эту ржавую армию, сразу же отхватил. Пустые доспехи рыцарей связанные зеленоватым светом тоже были не прочь помахать кулаками и мечами и делали это очень профессионально.

Когда тыловые части, то есть мы, добежали до места схватки там уже творился ад. Клерик истерично визжал свои молитвы, но всего лишь ослаблял и замедлял десяток ржавых доспехов, что красиво и органично разбирали пала на части. Орк и дирада сидели молча, потому, как в этой битве им нечего ловить. Криста так вообще уже потеряла всех петов. И только я берег Рыка как козырь в рукаве.

Когда я ворвался в этот поворот и замер на мгновение, оценивая обстановку, к моим ногам подъехал Святозар, загребая за собой кучу мусора и пыли. Судя по состоянию его доспеха и здоровья, оставшаяся пятёрка призрачных рыцарей, хоть и потрёпана, но очень даже опасна. Но хуже всего, что эти относительно невысокого уровня танки поддерживались личем почти девяностого уровня. Тот стоял в глубине коридора и от него регулярно били в рыцарей ярко зелёные тонкие молнии, которые их подлечивали и даже те, кого свалил Святозар, после

трёх-четырёх попаданий начинали вяло шевелиться и собираться в кучу. Наш клерик пуст по мане и даже элики не исправят дело, так как он уже вылакал все, что мог и минимум минут пять будет на откате.

Паладин тоже использовал все свои абилки по лечению. И пусть он влёт выбил половину танков, преградивших проход, вторая атака будет самоубийством и мало чем поможет остальным. Со своими тринадцатью процентами жизни он мало что успеет сделать, зато потом посмертный дебаф сделает его инвалидом на целых три часа. А этого времени у нас нет. Лирия и не подумала отзывать мертвецов, чтобы облегчить нам путь. Мы конечно оторвались от них на приличное расстояние, тем не менее они не потеряли агро и толстой гусеницей ползли за нами подвывая и голося на все лады. Были среди этой нечисти охотники, что встали на след. А приказ богини объединил их в одну социальную группу. Новые мобы, что попадались нам на бегу, быстро теряли интерес, едва мы отрывались на сотню метров, а вот остальные упорно тащились следом. По мере продвижения по туннелям города мобов становилось меньше, но они становились толще и вот мы нарвались на тех, мимо кого без боя не проворваться.

Коридоры стали шире, но десять доспехов наполненных зелёным сиянием перекрывали коридор в одну шеренгу от стены до стены. Паладин выбил первый ряд, но и только.

Грохнуло железо сапог, отразившись эхом в туннеле. Танки пошли вперёд. Медленные увальни, но нам отступать некуда. Позади три сотни метров коридора без ответвлений и погоня уже на плечах. Пока вернёмся, придётся схлестнуться и не факт, что эти гады не успеют ударить в спину. Нужно прорываться и кроме меня это сделать некому. Я пусть и тряпка-маг, но со своими особенностями.

– Дрейк, стволы! – Крикнул я. Потрошитель молча вытащил оба моих пистоля, которые уже едва дышали. Если вливать в них благодать при достаточных навыках ремонта вещей, то можно поднять десяток другой единиц прочности, чем Дрейк регулярно занимался. И я понимал, почему он упорно их не возвращал, а так же что-то химичил с пулями. Он как-никак старый пират и знает толк в пистолях. А для него такой урон в определённой ситуации прыжок на несколько уровней вверх. Что он регулярно проделывал.

Кроме меня пробить путь было некому. Пал на регене и по откату и мане его лечит клерик, но топот рыцарей не затихает. Я ринулся вперёд. На правой руке щит воздуха, усиленный искрой, в левой – обычный двустольный пистоль. С разгону прыгаю на центральный доспех, целясь двумя ногами в грудь и, в момент касания, стреляю в прорезь забрала. Танки медлительные, но толстые. Так просто его не убить но даже мертвецы получают крыты и оглушения и подчиняются законам физики.

Доспех повторяет подвиг Святозара и отлетает от меня на несколько метров, зато мне прилетает сразу два меча, чудом не раскроив голову. Появившийся Рык по моей команде вешается на правой руке одного из мертвецов что дает мне пару секунд форы. Второй меч на щит и сразу снова в бег. Не успеваю среагировать на молнию от лича, и в грудь влетает зелёный разряд. Минус треть здоровья и неприятные ощущения как от удара током.

Лич что-то пророкотал замогильным голосом и видимо начал читать что-то очень убойное, раз столь длинный каст пошёл. Сбиваю его каст фаерболом. Не попал, но лич вынужден отскочить. Он стоит шагах в тридцати. Это четыре секунды. Два вдоха и я уже рядом. Ещё раз молния, но в этот раз уже я кувырком ухожу в сторону. Теперь я рядом. Выстрел в упор из элитного пистоля. Лич отлетает на пару метров. Тьма под капюшоном драного плаща с двумя ярко-зелёными глазами приняла в себя две зачарованные пули. Но тот быстро встаёт.

Половина жизни. Уже неплохо. Рывком вхожу в клинч с клинками крови. Роги всегда были убийцами магов. И пусть я и не то, и не то, в чистом виде, но для игроков одиночек двойная специализация уже давно стала обыденностью. Узкоспециализированные персы хороши для командной игры, но вот в одиночных боях при прямых руках и грамотной тактике такой недо-маг недо-ассасин все же лучше. Пусть мне лича ковырять в два раза дольше, пусть

его урон тащат танки-рыцари. Быстрые удары клинками крови не дают ему применить серьёзные абилки, а быстрый каст не наносит серьёзного урона, при этом в клинче тяжело попасть в подвижную мишень, что танцует вокруг по всем правилам рукопашной схватки с постоянными нырками и выходами за спину. И даже когда круговой удар зелёным радиоактивным светом сносит мне два десятка процентов жизни, я тут же успеваю их вернуть вампиризмом клинков.

Краем глаза вижу как два рыцаря ринулись на помощь личу, но тем самым только сделали хуже. Святозар уже на сорока процентах и по откату выбивает один из доспехов таранным ударом и парой скилов паладина. Клерик тоже успел восстановить часть маны. А уж что творят Тиус и Ручеёк, которые буквально на моих плечах ворвались в разрушенное построение, не предать словами.

Ещё минута и уже вся наша группа пинает последнего рыцаря. Ещё десяток секунд и лича разбирают в десять рук. Все что ему осталось, это заунывно взвыть и опасть кучей костей. Времени нет, потому быстро сметаем выпавший лут, ведь уровни у мобов вполне себе ничего для большинства членов команды и снова устремляемся вперёд. Гомон толпы преследователей уже близко. Метров двести если не меньше. И не факт что злобная сучка Лирия не добавит в этот паровоз всех тех, кого мы благополучно проскочили.

Нет, с этой погоней однозначно придётся разбираться, но не в условиях когда воскрешение происходит на месте гибели. Главное добраться до рабочей зоны отдыха и уже там будем думать что делать.

– Арт, верни волюны. – Протянул лапищи рыцарь смерти.

– Ты охренел?! – Возмутился я такой постановке вопроса. Мои же стволы. За кровные куплены. Ну, пусть не все, но заработаны честно и с трудом. А тут такая подача. Мол, верни на родину, что взял попользоваться.

– Да не выделяйся! Сам знаешь, что они мне нужнее, чем тебе. – Поморщился потрошитель. – А мы в одной лодке. Чем я сильнее, тем тебе лучше.

Я молча отдал Дрейку оружие. Тут он прав и крыть нечем, но все равно обидно. Хотя бы спасибо сказал, гад.

Дальше снова бег по узким тоннелям, перемежающихся с огромными, вырубленными в скалах, жилыми районами. И везде мобы. Десятки а иногда сотни. Дриада, как самый слабый член группы тянула нас на дно. Но теперь мы повязаны и вынуждены ее оберегать как часть команды. Из-за ее слабой выносливости ещё дважды пришлось схлестнуться с мобами. В первый раз это был очень шустрый пак призраков непонятной расы и с классами разбойников и тут едва не слились. Выручили святоши со своими возможностями против нечисти. Второй раз навалились на десяток орков-мертвецов во главе с шаманом. Тут уже потеть пришлось всем, но до критичных величин урон от них так и не дорос.

Когда уже до конца зоны проклятия богини осталось меньше километра, нас перехватили.

Я сразу даже и не понял, что произошло. Бегущий впереди паладин, окутанный светящимися бафами своего соратника, что немало помогало нам в освещении, вдруг отлетел в сторону, излишне резко поменяв вектор движения. Я ещё не успел сообразить, что происходит, как мы оказались сбиты с ног и окружены. Неписей кто-то оглушил и обездвижил заклинаниями. Остальным хватило клинков у горла. И надо сказать недешёвых клинков, налитанных магией с начертанными рунами, что переливались всеми цветами радуги. Да и прочих прелестей вроде дебафов ослабления, оглушения, глухоты. Серьёзно нас упаковали, а главное всего за пару мгновений.

– Какого хрена! – Помимо воли вырвалось у меня, когда холодная сталь скрестившихся на горле саев, зашекотала кожу.

– И кто это тут у нас? – Раздался с боку насмешливый бас.

Я скосил глаза на воина в странной и до безобразия простой для этой игры кольчуге с зеркалом на груди и в шлеме с шишаком. Ник Варяг, уровень 192-ой. Абзац.

Невольно скосил глаза на Дрейка, на котором верхом сидел сто восьмидесятый рога, скрутив того в бараний рог. Нервно хмыкнул такому каламбуру.

Дрейк поймал мой взгляд и вымучены ухмыльнулся.

– Нам только этой орлиной семейки не хватало для полного счастья.– Буркнул он и тут же ткнулся лицом в пыль дороги. Рога, что на нем сидел, отвесил ему увесистую затрещину.

– Гриб, не убей его раньше времени. – Нахмурился воин. – Бескун, иди сюда. Твоя голова тут тоже не лишняя. Будем разбираться, что это за детский сад тут изображает кенийскую команду школьников.

– Ну что, мальчики и девочки, поговорим? – Спросил воин елеинным тоном, не обещавшим ничего хорошего, в случае отказа.

Ну твою же мать! Я хоть когда-нибудь смогу пройти мимо задницы и не влезть в неё поглубже?!

#### Глава 4

– А это ещё что?! – Удивлённо прислушался Бескун к нарастающему гулу из коридора. Остальные тоже замерли, вслушиваясь в эхо стенаний и стонов, что несло впереди толпы мертвецов.

Варяг нахмурился и парой жестов, а скорее всего и команд в личном чате, выстроил свое войско на встречу новой опасности. Нас тут же откинули в угол пещеры и заблокировали парой разбойников. Учитывая их уровни этого было вполне достаточно. В этой рейд-группе я не видел никого меньше сто восьмидесятого уровня.

«Кто это?» – Отписался я в чат Дрейку который, похоже, знал с кем нас свела судьба. Пока было время, нужно максимально его использовать и выстроить тактику разговора или боя. Хотя последнее это все равно, что с шашкой наголо бодаться с танком.

«Семья Орландинос . Топовый клан из первой десятки. Причём все из командного состава.» – При этом Дрейк скривился, показывая свое отношение к ситуации. И я его понимал. Такая встреча нам совсем ни к чему. Слишком много тайну нас на двоих. А они ушлые ребята.

«Чего им тут надо?»

«Так топ десять. У них там все сложно. С утра ты на третьем месте, вечером уже десятый. Буквально горло друг другу выгрызают. Вот и сам кланлид в инстансы ходит. А мы попали под раздачу.» – Дрейк кивнул на воина в исконно славянской броне, что преградил проход и над головой которого вместе с ником виднелся золотой значок с орлом, распростёршем крылья в атакующем полете.

За ним чётко и выверено заняли свое место в боевом порядке ещё четырнадцать игроков топов. Только два разбойника смотрели на нас взглядами очень мне знакомыми. Особи́сты. А за их спинами маячила стройная фигура эльфийки из хилов. Та же знакомая, но уже по игре жизнерадостность вперемешку с раздолбайством и этикой высоких манер. Тот ещё коктейль Молотова.

«Чего им на...»

Вот сука! Няшка, она конечно няшка, и всем своим видом показывает, что она такая, включая платье изумрудного цвета, ничем не уступающее вечерним туалетам из лучших бутиков, если не сказать, что превосходящих их на порядки. Но хмурый взгляд и взмах ладони и у меня отрубило чат. «Полог тишины древнего леса». Сорок минут без чата, доступа к команде и прочие прелести. Нет точно, сучка! За такое и убить можно. Где моё право на звонок адвоката или киллеру? Где свобода слова?

Бред, конечно, но я специально себя накручивал. Предстоящее противостояние с топами игры не оставляло надежд на победу но и сдавать позиции без боя я не собирался.

Такие люди в свое время прошли путь силы и будут говорить на языке силы. Если нуб в их присутствии начнёт плясать под их дудку то он и останется просто нубом. И дело даже не в том, что они такие плохие или жестокие. Это обычный естественный отбор, который проходят все не зависимо от организации. Будь это армия или компания по продаже пылесосов. Везде будет естественный отбор. И будет лидер и аутсайдер. А ещё будет отморозок кого трогать себе дороже.

Во всех дворовых драках, в те славные времена, когда ребята знали цену крови и не мерялись уровнями в какой-либо игре, был дворовой кодекс чести. Не бить по яйцам, не бить девчонок, не бить лежачего, не бить того кто младше, не быть ублюдком, что делает все выше-перечисленное.

Но всегда были те, кого это не касалось с положительной стороны вопроса. Это те, кого трогать просто нельзя. Не потому, что у него папа депутат или прокурор. Таких не трогали, естественно, но и не уважали. Но вот боялись тех, кто мог пошатнуть авторитет своим желанием идти до конца. Те, кто не остановится после того как его завалили на землю. Те, кто будет вставать и, рыча или даже плача, будет раз за разом идти в атаку на своего обидчика. И успокоить такого можно, только вырубив. Это и неприятности с ментами или как минимум взрослыми и родителями.

В свое время я и был таким отмороженным волчонком, которого старались не трогать даже старшие. Себе дороже.

Вот и сейчас я смотрел на Дримку, что отобрала у меня возможность говорить с Дрейком, и накручивал себя. Сама атмосфера инстанса давила на психику и поднимала шкалу ярости без всякого урона, а вместе с Аурой Великого Гнева Хаоса это значительное усиление. И ещё тридцати процентный шанс, что нанесённое мной увечье будет неизлечимым в течение месяца. Так что я дорого продам свою жизнь и уровни. Плохо, что мы ещё на территории проклятой Лирией и это может стать проблемой. Если нас тут зажмут, то я окажусь в шкуре Дрейка.

Это ещё один хардкорный элемент Магхат-Трогтара. Система пвп-боев тут очень опасна для игрока без хорошей поддержки. Если mobs не могли попасть в зону отдыха, то обычные игроки могли и даже драки между собой там не запрещены. В случае воскрешения на точке, безопасность игрока обеспечивалась защитной сферой. И в отличие от Роши богов все игроки воскресали в одной плоскости. Если заканчивалось место, игрока кидало на соседнюю точку. В итоге, при желании и наличии ресурсов можно зажать игрока и тот либо будет там сидеть до посинения, либо его смогут выручить сокланы.

У нас же сейчас купол защиты держится всего час. Силами всего рейда эти ребята сольют нас до десятки за пару дней с перекурами. И это плохо.

В это время в коридоре показались преследователи. Так как он вёл с уклоном вверх, можно было оценить длину строя. Мертвяки не стали растягиваться и более быстрые mobs уравнили скорость с медлительными танками и мини-боссами. Похоже социальность у этой группы зашкаливала и втягивала в себя всех тех, кого мы проскочили без боя.

– Хрена себе паровоз! – Хмыкнул Варяг. – Бескун, упокой эту нубскую электричку.

– Вот так всегда! – Поморщился маг. – Как только какая-то задница, так сразу Бескун. А как в кланхране что-то получать, так Румпель из меня всю душу вытряхивает за каждый фиал.

– Да тебя в кланхран вообще пускать нельзя. Ты же хуже татарского набега. После тебя там мыши вешаются. – Сварливо ответил гном с короткой, под свой рост, двуручной секирой в руках.

– Отставить трёп. – Громыкнул кланлид, так что эхо пошло гулять по пещере. – Бескун, работай!



Маг недовольно поморщился, но перечить не стал. Я его понимал. Паровоз мы действительно собрали не маленький, и выше сотого уровня там мобов нет. А это значит, что за каждого убитого ему пойдёт отрицательный опыт. Для его уровня это сущие копейки, на час работы. Проблема только в том, что найти мобов нужного уровня достаточно проблематично. По крайней мере, вне серьёзных данжей или призрачных локаций. И даже не удивительно, что весь офицерский состав «орлов» полез в этот инстанс. Только тут они имели шанс найти подходящих врагов не занятых другими кланами. За данжи в большом мире шли нешуточные войны среди топов и даже середнячков.

С руки мага сорвался солидных размеров фаербол. Едва он пролетел два метра, стал дублироваться. И через секунду в тоннель пулемётной очередью влетели на разных скоростях пять огненных шаров. Первый, едва достиг мертвецов, взорвался сферой плазмы, превращая мобов в разлетающиеся дождём искры пепла и капли металла. Следующий полетел дальше и повторил эффект. Через пять взрывов от паровоза не осталось ничего. Даже лута. Просто усеянный пеплом тоннель.

Шикарное заклинание. Дайте два! Хотя, похоже, сейчас начнут раздавать и далеко не плюшки и рояли.

– Ну давайте, мальчики. Рассказывайте, с какого перепугу вы носитесь по коридорам старшей школы и сбиваете с ног порядочных людей? – Снова спросил варяг едва осела пыль от мобов. – Советую мне не врать. Не люблю я невежливых людей.

– Да пошёл ты! – Зло буркнул Дрейк. Ну да! В свое время потрошитель смог бы потягаться с ним на равных, рыцарь смерти в топовом прикиде та ещё машина для убийств. Мне просто сильно повезло, что я смог вынести Дрейка. Сейчас же выслушивать такое обращение для него унизительно.

– Не правильный ответ. – Грустно покачал головой Варяг. – Сумчег проясни парню, чем хорош этикет в присутствии взрослых.

Из-за спины Варяга тут же шагнул танк 190-ого уровня в сетовой мифриловой броне с бордовыми вставками. Гора металла больше двух метров роста. Явно узкоспециализированный тяжёлый танк, где все характеристики вкачаны в выносливость и силу. Дрейк хотел было дёрнуться, но рога, что его контролировал, одним плавным, но быстрым движением, толкнул потрошителя на встречу танку. Рыцарь смерти не успел и мяукнуть, как оказался в воздухе. Сумчег держал его за шею на вытянутой руке. Дрейк пытался отбиваться, но тут же получил кулаком в грудь и обмяк от оглушения. А сам Сумчег разглядывал его словно нашкодившего котёнка, раздумывая в какую лужу его мордой ткнуть.

– Я не люблю дважды повторять вопросы. Есть ещё желающие проверить моё терпение на прочность? – Воин добавил в голос стали. Черт, да он военный! Такие командные нотки мне знакомы и даже более. Сам в игре часто пользовался этим эффектом.

– погоди, Варяг. – Вдруг вклинился в разговор Бескун. – Тут нужен другой подход.

При этом маг ехидно ухмыльнулся и покосился на гнома, от чего тот пошёл пятнами.

– Давайте так, ребятки. Вы нам рассказываете все, что нам захочется узнать, а мы вас запустим в малый офицерский кланхран и разрешим взять по две вещи каждому. Любых. – При этом Бескун почему-то обратился ко мне.

– Что-о-о! Да я тебя на пороге склада похороню! – Не своим голосом взревел гном, замахиваясь секирой.

Что такое офицерский малый кланхран я знал ещё по общению с «бронзовыми львами». Там собирался шмот низких уровней, но высокого качества и выдавался он тем игрокам, которые идут в клане на повышение, после чего те его сдавали обратно, когда переросли. В общем, шикарное предложение и непонятно с чего такая щедрость. Даже Дрейк перестал трепыхаться и удивлённо уставился на мага.

– Поясни. – Нахмурился Варяг. – С чего мне пускать нубов в офицерский склад? Мне же потом Румпель мозг чайной ложкой выест, а клан разорится на валидоле для него. Да и тебя он оскопит, едва ты выйдешь в реал вне личной комнаты. Причём одним из тех ножей, которые оставят тебя инвалидом. Даже Дримка потом не отрастит тебе причиндалы.

– Ты дримтуб давно смотрел?

– Давно. Ты же знаешь, что я не люблю все эти развлечения для малолеток. Ты координатор вот и лови там свои идеи. Моя задача сделать так, чтобы вы раздолбаи не поубивали друг друга.

– Ну да. Как всегда крайний Бескун. – Хихикнул маг, поглядывая на взбешённого гнома. – Но тут все сложнее.

– Эти двое, – маг кивнул на нас, – довольно популярные личности на данный момент. Они сцепились с церковниками у Серой хляби и за них впряглись топы. Точнее их осы и левые подразделения. В итоге церковники отступили, получив по сусалам. А этот дуэт под шумок свалил в неизвестном направлении. Теперь нам известно в каком. А в сети уже тотализатор открыли со ставками на «Тандем Гнева и Тьмы против Блюстителей веры». И ставки на этих отморозков только растут.

– Бескун, не томи. Что все это значит? – Нахмурился Варяг.

– Понял. Эти двое, – в этот раз Бескун кивнул на святош, – из «Блюстителей веры». Боевого крыла церкви. Местная инквизиция. И судя по тому, что бежали они в одном строю и от одних и тех же монстров, рискну предположить что ребята в одной группе. А это толстый намёк на сюжетный квест «друзья-враги». Это то, что нам нужно. Если мы их сольём за хамство только потеряем очки. ЦИ все это снимает, а потом группа операторов из полученного материала монтирует фильм. Ты уверен, что клану нужна такая слава? Агры-пэкашеры? Да нас конкуренты загрызут. А потом поднимут их уровни альянсом и пройдут квест. Все такие белые и пушистые.

– И что это нам даёт? – Варяг быстро ухватил суть и знаком ладони приказал заткнуться гному, который вот просто горел желанием выгрызть плотку магу. – Варианты.

– Мы договариваемся с ними на взаимовыгодных условиях. – Маг явно играл на публику. Они с Варягом вполне могли обговорить все это в личном чате, но Бескун предпочёл прояснить все вслух. Мол, смотрите нубы, клановые при вас распинаются. Впечатлитесь от своей важности. – И все получают то, что хотят. Мы помогаем им пройти квест и сами засветимся в сюжете. Во время рейда лут 120+ наш, все остальное им. И благодарность от клана с занесением в список друзей клана. А может и членов клана.

– Да нас тут всех в брусчатку вкатают. – Возмутился Румпель. – Или ты, дурья башка, забыл, как реагирует система, когда топы тащат нубов? Это же будет Ад и Израиль. При этом выход будет только у этих нубов.

– Бес, Ру прав. Это не то, что надо. Хоть сюжет и жирная плюшка. – Почесал русую бороду Варяг.

– Знаю. Но эти парни довольно пряморукие. А за советы ЦИ не напрягает. Это нормальная тактика обучения новичков. Мы сюда пришли за мобами 200 плюс, а их нужно искать. Если сядем им на хвост, мобы сами нас искать начнут. И главное это сюжет. Завтра же у наших рекрут-контор будет бесноваться толпа новичков.

– Они и так проходу не дают. – Сварливо заявил Румпель, потирая древко секиры и плотоядно примеряясь к шее мага.

– Да, не дают. И ноют. Вот только Старком волком воет, что там один планктон впере-мешку с крабами. Выбирать не из кого. Или тебе рассказать про элфантов? – Огрызнулся маг.

Да уж ребята завелись и даже про нас забыли. Хотя я понимал их. И про элфантов знал. Нубский клан, что брал всех подряд с расчётом задавить всех числом. Этакая китайская рать на русский манер. Все кто служили в армии и были в игре, тут же их прозвали слонами и духами.

Самый эпичный вайп был лет шесть назад, когда топовая группа в шесть человек выкосила рать этих придурков. В назидание. И было это красиво. Шесть человек малой, но слаженной группой, пёрли сквозь море клинков, заклятий и стрел. Даже десятка при прямых руках может нанести урон двухсотому танку, если правильно себя поведёт. Например, воткнёт нож в стык доспехов, с разгону продавив магический щит телом. Но таких среди нубов мало. Там больше рулит пафос и упор на статус, чем на искусство боя и использование сильных сторон класса. Вот потому и ценили тех, кто подходил к игре нестандартно. И потому же их убирали в прозрачные локации или забирали в планы богов. Иначе игра превратится в сплошное избивание одних другими, что повлечёт отток пользователей.

Бескун был координатором группы, что не всегда, а точнее очень редко, являлось и знаком лидера. Просто хороший аналитик с быстрой реакцией на ситуацию. И в большинстве случаев остальной рейд подыгрывал этому дирижёру.

Сейчас происходило то же самое. Варяг хмурился, Румпель злобно раздувал ноздри,

Сумчег все так же держал Дрейка в руке с взглядом голодного каннибала. Но все это был спектакль. Ребята быстро прокачали ситуацию и просекли будущий профит от акции. Ну не будут тупые люди занимать офицерские кресла в клане топ десять. Тут не пляшет родословная и связи. Либо ты тащишь клан вверх, либо ты нуб.

Я это понимал и тут же расслабился. Все. Войны не будет. Нет, если мы начнём тупить на ровном месте, нас сольют. Просто что бы другим неповадно было хамить топам. Но в остальном это начало аукциона.

Это понял не только я.

– Пять! – Сдавленно прохрипел Дрейк в руке танка. – И месяц кланового полигона.

– Что?! Может тебе ещё мою бороду дать примерить?! – Взъярился гном и не сдержав эмоций ринулся в атаку, размахивая секирой. Но до Дрейка не добежал. По кивку Варяга, Сумчег подхватил и гнома за шкурку и тоже поднял над землёй. Румпель стал яростно размахивать секирой, но только высекал искры из наручей танка. Переигрывают ребята, но выглядит одновременно и впечатляюще, и забавно. Забавно, потому как выглядит комедией ситуаций и в тоже время ребята чётко отыгрывают роли. Будь мне лет двадцать, точно бы опешил и принял условия. Мастерски играют. Но и лига у нас не та. Мне далеко не восемнадцать. Тем более я по быстро бегающим глазам Беса видел, что он координирует все действия и шлёт сообщения в личные чаты остальным. Моцарт, епть. Ага, сейчас!

На деньги мне плевать, но уж больно Румпель заразителен.

– Шесть и два месяца полигона! – С суровым видом брякнул я. – Или кланвар по нашей просьбе!

– Ты охренел?! – Румпель вышел из роли и тупо повис в руке танка. – За что такие бонусы?! Дешевле вас убить и закопать в моем огороде!

– Вы сами все понимаете. Квест у нас и Бескун прав. Выдала его лично Лирия, а она умеет убеждать. – Я кивнул в сторону коридора, где упокоили наш паровоз. – И характер у нее не подарок. Сливаться нас, вам тоже смысла нет. Репутация беспредельщиков не для топовых кланов. А мы вам нужны.

– Не ну ты наглый. Шесть предметов из малого кла...

– Среднего! – Перебил я.

Хорошо, что Сумчег до сих пор держал гнома за шкурку. Иначе бы он меня точно загрыз бы. Или зарубил. Или задушил бы в нежных объятьях. Минут пять гном матерился как сапожник и на лету придумывал новые пытки для меня и всей нашей бригады. Даже его сокланы заслушались и не перебивали монолог. Я тоже был впечатлён.

– Ладно. Ру, угомонись. Никто им просто так плюшки давать не станет. – Сказал Варяг, как только все отсмеялись.

– Да?! Ну, тогда ладно. – Гном тут же успокоился, но косился на меня злым взглядом.

– Хорошо мы поняли, что вы не кланяетесь хаям и привыкли с ними общаться на равных. Мне тут Бес скинул в чат историю твоих походов. То, что мог вспомнить. – Это уже Варяг ко мне обратился. – Пока Румпель матерился, я успел ознакомиться. И должен признать, ты неплохо играешь. Личного босса уже встречал?

– Дважды.

– А ты? – Спросил он Дрейка.

– Восемь.

– Хм... Сумчег отпусти ты уже их.

Танк, не долго думая, разжал ладони и не ожидавшие этого гном и рыцарь смерти повалились на землю.

– А что б тебя, банка сардин! – Возмутился Румпель, поднимаясь с земли и потирая ушибленный зад. Но тот не обратил на эскападу гнома никакого внимания.

– А вы? – Воин окинул взглядом остальных.

Но те в ответ только покачали головами. Все кроме Святозара.

– Три. – Коротко ответил паладин.

Некоторое время я, Святозар и Варяг мерялись взглядами, на подкорке ощущая и понимая, что все мы из одного теста. Из армейских кругов. Такие же подозрения у меня были насчёт Тола. Его манера речи, игра интонациями и осанка говорили, что он тоже военный и видимо не из простых частей. Но сам орк предпочитал не отсвечивать. Да и его сорок пятый уровень превращал его в вагон при любых раскладах.

– Тогда есть шанс и можно связываться с вами. Но «друзья-враги» не всегда бывает жирным. Награду мы вам дадим, но торговаться будем, когда узнаем условия квеста.

– Найти вход в Чистилище. А там найти врата в Инферно и Эдем. Их заблокировали гварды князей города. Задача очистить проход и продержаться пока души свалят в лучший мир. – Кратко описал я условия.

– Зоны врат указаны? Какой радиус? – Тут же сделал стойку гном.

– Да. Радиус километр или около того. Но карты у нас нет, так что там просто серое пятно на сером фоне. Знаем только в какую сторону идти и где искать.

– Ну шесть вещей за такое не та наг... – Завёл свою волюнку Румпель.

– Ру, заткнись. – Оборвал его Бескун. – ЦИ уже пишет. Ты, конечно, прославишься как прожжённый торговец и хранитель казны, а нубов выставишь лохами. Вот только половину блуждающих данжей находят такие же нубы и продают топ-кланам. Пойдёт инфа, что мы обуваем игроков в лапти, никто к нам не обратится. А врата в ад и рай всегда блуждающие. Это джекпот. Я уже прикидываю две рейдовые группы в сто клинков каждая. Ты же от эйфории изойдёшь, считая лут и место для него на складах после такого рейда.

– Бес прав. – Кивнул Варяг. – Квест жирный. Очень. А мы не кидалы. Посмотрим, что там за врата и куда ведут и тогда решим с наградой. Но то, что вы запросили, получите в любом случае. Такая инфа стоит гораздо дороже. Но конечные ставки обсудим после рейда.

Гном задумался на мгновение и нехотя кивнул. В нем алчность боролась с разумом, но в офицерах тупые не ходят, так что разум победил.

– Вот и ладушки. – Хлопнул в ладоши Варяг. – Рейд, в боевое походное с прикрытием центра. Выходим из зоны проклятия и тащим новых друзей. Темп берём под них. Развед-группа, два по двадцать. На зоне отдыха будем строить план. Бегом!

Меня все время бесило отношение игроков к возрасту, где старшим считался хай, даже если это сопляк лет двадцати пяти. Вот и Варяг с нами обращался как с малолетками. Мальчики, девочки и все такое. Слегка обидно. Но в тоже время едва прозвучали команды, рейд-группа орлов чётко и быстро заняла свои места. Выглядело это очень даже профессионально и красиво.

Порадовало, что и наша компания не ударила в грязь лицом и так же быстро и чётко сформировала прежнее боевое походное построение. Чем вызвало одобрительное хмыканье бойцов клана. А я вдруг понял, что в таком подходе что-то есть. Вспомнилась пословица, что мудрость приходит с возрастом, но иногда возраст приходит один. И игра отсеивает одних от других своими условиями.

«Мы новое поколение, что бы вы не думали». – Прозвучали эхом в голове слова Эль в такт эху ритмичных ударов от подошв бегущего строя. Да, все мы кто пришёл в этот новый мир стали новым поколением, живущим по другим законам и независим от реального возраста. И, пожалуй, это прекрасно.

## Глава 5

После команды Варяга двое разбойников ушли в отрыв на двадцать и сорок шагов вперёд. Сумчег, как самый медлительный игрок, остался в арьергарде прикрывать тыл. Хотя медлительность игроков под двухсотый уровень понятие относительное. Мы мчались галопом местами переходя на шаг, ориентируясь по дриаде. Ее бодрость очень быстро слетала в ноль, как впрочем и у Еремея. И все это время Орлы держали темп. Даже роги что ушли в стелс не показывались, а ведь в стелсе скорость скрытного передвижения падает вдвое, если не втрое. Но тут у всех скилы прокачаны до таких высот, что по сравнению с ними Эверест обычный холмик.

Километр оставшийся до выхода из зоны проклятия Лирии мы пролетели мину за пять, походя снеся три пака скелетов сто двадцатого уровня, словно катком.

– Они ваши! – На бегу крикнул Варяг и кивком показал на избитых скелетов в гнилой броне. Разбойники в авангарде сагрили их на себя, выбили две трети жизни и умчались вперёд.

Теперь скелеты медленно ковыляли в надежде нагнать обидчиков с упрямством осла и его же крейсерской скоростью. Нам осталось только ударить в спину и быстро добить не успевших даже развернуться в нашу сторону мертвецов.

Их даже не спасло то, что они выше меня уровнями почти на полтинник. А уж клерик и паладин прошли сквозь них не замечая.

– И мне! Мне оставьте! – Взвыл Дрейк, видя как осыпаться кости от ударов Блюстителей. А у него как раз урон по мертвецам был достаточно мизерным, но ему же как никому другому требовался опыт.

– Всем хватит. – Хохотнул Румпель, после чего на бегу подпрыгнул и ударил скелета плечом в плечо, да так, что того закрутило вокруг своей оси и бросило на пол. Дрейк тут же хищно усмехнулся и применил мой излюбленный приём – прыжок всем весом на голову лежащего врага. В этой игре лежащих бьют и делают это с удовольствием. В этом случае система считает не статьи на силу и урон от оружия, а вес игрока и ускорение. И по лежащему любой удар это стопроцентный крит.

А скелеты не сильно хорошо держат удары физиков. Но сто двадцатый уровень это все же сто двадцатый. Любая броня на таком уровне имеет магические свойства защиты, что-то вроде силового поля, что смягчает или отводит в сторону удар. В итоге ноги потрошителя достигли черепушки последнего скелета, раздробив ему переносицу и сняв процента три жизни, но тут же срикошетила вперёд и Дрейк с криком о плотской любви ко всем его родственникам рухнул задницей мертвецу на грудь. Была бы кираса на скелете или панцирь, тот бы отделался лёгким испугом, но кольчужная броня не смогла выдержать удар задницы и защитить хрупкую грудную клетку. Потому скелет скоростно скончался, осыпав Дрейка осколками костей.

– А месье знает толк в извращениях! – Улыбнулась Дримка и одним рывком за шиворот подняла слегка оглушённого падением рыцаря смерти на ноги. Ее платье не слишком помо-

гало бегать, потому она бежала в хвосте рядом с танком. Заодно и прикрывала нас от возможных неприятностей. Хилер на темной и серой стороне неплохой боевой юнит.

– Шикарный ход! – Заржал Бескун. – Если это попадёт в сюжет, а я уверен что такое не упустят показать, то ты станешь знаменит. Достижение «Задоубивец» не дали? А то я слышал и не про такие хохмы от ЦИ.

– У меня 18-ый ранг убийцы магов и 14-ый потрошителя. Хочешь проверить? – Нехорошо так сощурился Дрейк, окутываясь лентами тьмы

– Ты гонишь?! – Опешил Бескун и с его лица сразу слетела вся весёлость.

– Могу доказать! На тебе! – Набычился Дрейк.

– Да нет, я пас. – Открестился маг.

– Чего встали?! – Рывкнул Варяг из следующего коридора. – Бегом, черти, бегом!

– Помчались. – Кивнул головой Бескун в сторону воина. – Я подозреваю, что у Варяга тоже ранг потрошителя далеко не нулевой. Выговор с занесением в грудную клетку и него любимое занятие. И я не помню тех, кто хотел бы получить второй выговор с занесением.

– А у тебя сколько? – Спросил я мага уже на бегу. Старая хохма, но прям ностальгией повеяло по шебушной молодости.

– Да пока Бог миловал. Но были прецеденты. Мне хватило сторонних примеров.

«Что за ранг потрошителя?» – кинул я сообщение в личку рыцарю смерти.

«Тебе лучше не знать.» – Пришло в ответ.

«Давай колись, старый хрыч. Не слезу ведь, сам знаешь.»

«Знаю. Дотошный ты тип. Это усиление боли на один процент от ранга.»

«И все? У меня клинок боли сразу двадцать даёт.»

«Такое оружие редкое, дорогое, всегда крафтовое и низкоуровневое. Приходится выбирать либо боль, либо урон. У потрошителей это распространяется на все. Заклятия, оружие и даже удары кулаками. Неписям все равно, а вот игроки таких как я боятся.»

«И как его получить?»

«Тебе не понравится. Не твой стиль.»

«И все же. Для общей информации.»

«Есть храм боли у Мары. Она двулика, так что и светлым доступно. Но испытание на ранг само по себе болезненно. Ты же уличный боец? Помнишь инициацию? Так вот там куда хуже. А ещё нужно много убивать на сотне ощущений. Жестоко и кроваво. Можно неписей мочить, но там три к одному по количеству очков, а неприятностей от системы больше. Так что я ещё всего потрошители или идущие этим путём.»

«Да уж ты прав, это не мой метод, но от тебя ничего другого и не ожидал.»

«Зря издеваешься. Стоять на алтаре боли тот ещё опыт.»

«Тогда зачем тебе это надо? Ты же вполне адекватный мужик.»

«Адекватность тоже относительна. Видел бы ты меня год назад. Я был монстром. Да и сейчас не лучше. Жизнь такая сука, что не передать словами.»

Я задумался на бегу. В чем-то Дрейк прав. За те годы что я прожил не раз ощущал тёмную пропасть за спиной. Гнев, отчаяние, безысходность. Все это могло поглотить меня без остатка и высосать до донышка. Возможно, мне просто повезло избежать этой участи. И далеко не по своей воле или силе характера. Просто повезло. А ему нет. Так тоже бывает.

Ещё с километр вне зоны проклятия, но до места отдыха, мы прошлись утюгом, раскатав шесть паков различных мобов. Чем хороши клановые бойцы? Тем что не тянут одеяло на себя. Тут нубские манеры не приветствуются. Потому роги всегда оставляли нам беззащитные спины тех, кого они сагрили и уполовинили в здоровье. Нам оставалось их лишь добить.

Но в самую точку отдыха влетели все в пене. ЦИ отреагировал на такое хамство молниеносно и уже буквально на финише на нас повисли гончие смерти двухсотого уровня. Как

выжила моя группа, не знаю. Трое из Орлов слились защищая нас от этих бестий, чья скорость превосходила все мыслимые рамки.

На моих глазах эта собачка размером с пони, вырвала глотку разбойнику что прикрыл собой меня. Нет, я мужик стойкий и с опытом. Но в такие моменты, даже в игре туалетная бумага не лишняя. Раскрытая пасть, пена у рта, алые глаза и все это на туловище под два-три центнера весом. Когда клыки этой бестии встретились с прозрачным телом роги и оба пока- тились по земле, я просто замер в оцепенении. Из которого меня выбил Дрейк, отвесив подза- тыльник.

Только в зоне отдыха и респауна я ощутил себя в своей тарелке. Ещё с детства у меня были приступы непонятных ощущений, когда даже поход в детский сад это нечто депрессив- ное. Никакого страха, а лишь дикое чувство безысходности. В этот раз было так же. Одиноче- ство. Я один против всего мира. И это пугает.

Но рефлексировать мне не дали. Клановые бойцы тем и ценны, что привыкли работать сообща разделяя и лут, и боль, и обязанности.

– Бес, варианты? – Ровным голосом спросил Варяг, стоя у самого барьера. Упрямые гон- чие раз за разом кидались на него и бессильно царапали магический купол.

– Не хватает инфы. Нужно опросить наших подопечных на наличие скилов и вещей. Тогда смогу работать нормально.

– Ясно. – Варяг осмотрел нас всех пристальным и оценивающим взглядом.

– Блустителям не предлагаю. Сам понимаю что вы верующие и держитесь за свою цер- ковь. Остальных могу временно принять в клан. Это значительно вас усилит. У нас семьдесят три клановых артефакта. Так что думайте, но быстро. Дважды я такие предложения не озву- чиваю.

– Я пас. – Сразу же ответил я. – У меня договор с «Бронзовыми львами». А свое слово я держу.

А ещё у меня Божественный квест, который я не хочу показывать, особенно клану из топ десять. Мне эти ребята понравились, но не настолько. Я уже решил что до упора буду стараться пройти его самостоятельно. Но не озвучивать же это.

– Скорее перед их жрицей. – Ухмыльнулся Бескун, по-своему истолковав мой отказ.

– И это тоже. – Согласился я с его гипотезой. Ещё один камушек на весы отказа.

Варяг же вопросительно поднял бровь.

– Клан из топ тридцать. В десятку не wszedł ещё ни разу, но очень старается. У них интересная жрица порядка. Нам бы такая не помешала, но она племянница кланлида. Так что бесперспективно вербовать, но я пытался. В целом, идут ровно на повышение. Если ценз не мешает, года через два-три могут составить нам конкуренцию. Раньше, вряд ли. Ресурсная база слабая. Но у них в контре Стас Нилав. У него нюх на уникалов, тем и берут. Посвящены Ладе. – Лаконично отпартовал маг правильно оценив взгляд лидера.

– Я тоже пас. Мы с Арториусом повязаны личными делами. Куда он туда и я. Да и набе- гался я в кланах. Не моё. – Тут же заявил Дрейк.

– Рерольщик? Из топов? – Тут же спросил Варяг.

– Да, но остальное... сам понимаешь.

– Понимаю. Это даже хорошо. Закончишь свои личные дела, загляни к нам. Мне нужны такие люди.

– Я бы так не торопился. – Хмыкнул Бескун. – Он падший. Со сто пятидесятого. Да в кос-листах доброй половины кланов. За его голову дают деревню в тысячу жителей.

– Это чего он такого натворил? – Опешила Дримка, которой Дрейк явно понравился. Секс в игре давно стал чем-то вроде свидания за чашкой кофе и, как мне казалось, эльфийка уже примерялась к рыцарю смерти.

– У него 14ый ранг Поторошителя. Если не врёт. – Выдал Бескун.

– Тогда он мне точно нужен. – Очень серьёзно возразил магу Варяг. – На турнирной арене его будут бояться как огня.

– А меня спросить забыли? – Удивился Дрейк.

– Когда озвучим условия, ты сам забудешь как тебя зовут. Не знаю, кем ты был и знать не хочу. Я кодекс соблюдаю. Но условия в нашем клане для таких как ты самые лучшие из возможных. – Уверенно ответил воин. – Турнир наша зона. И мы ее уже два года не уступаем.

– Я подумаю. – Кивнул Дрейк. И ведь всерьёз задумывался. Остановило его лишь то что Раздолбай не простит. А с ним связываться себе дороже. Он гений и как все гении не от мира сего. А значит, просто непредсказуем. За свою жизнь я видел многое и Дрейк наверное не меньше. Потому знает, чем рискует.

– Вы? – Варяг упёр взгляд в орка и дриаду. – Вы вроде вместе, но все же порознь. Наёмники? На заказе?

– Да. – Лаконично отрезала дриада.

Варяг пару минут бодался взглядами с дриадой, но потом одобрительно хмыкнул. А я задумался. Для наёмника заказ дело святое, если он дорожит репутацией. Но и продажность их известна. В наёмники идут ради заработка, а не чести. Альтаир, конечно, фигура одиозная в своём плане, но в сравнении с топовым кланом он мелкий лоточник на фоне транснациональной корпорации. И если наёмник отказывается перейти на сторону топ-клана то у него должны быть очень веские аргументы. И странно то, что они не выходят из игры. Эта парочка мне нравилась все меньше, но выхода не было. Общий квест повязал нас всех. Но зарубку в памяти я поставил. За ними нужен глаз да глаз. Уж больно серые лошадки в нашем табуне.

– Странные вы ребята. И это хорошо. Значит, не зря вам столь жирный сюжет отдали. ЦИ любит странных людей и их компании. Тогда прошу всех, – Варяг выделил последнее слово голосом, – удалится в красный угол. В синем углу мы начнём пытаться соратников. Надеюсь, все понимают?

Последний вопрос был лишь для нас. Клановые игроки резко сместились в сторону от костра и завели свои беседы. Им не привыкать развлекать друг друга байками во время регена и откатов мощных заклинаний, когда часами приходится сидеть на заднице и просто ждать.

Но остальное было сказано лишь для нас. Кодекс чести игрока гласил, что анонимность в игре защищена корпорацией. Нарушить этот кодекс мог лишь псих, который априори не мог возглавить топовый клан. Но Варягу как кланлиду и Бескуну как координатору рейда нужна информация о возможностях игроков. Двухсотые гончие смерти ярко подчёркивали это, беснуясь у барьера. И без нас их не одолеть. Слишком быстрые бестии.

Варианты есть. Например, убивать их толпой по одной, едва выйдя за барьер зоны отдыха. Но их десяток. Пока зачистим половину отспаиваются остальные. ЦИ всегда даёт шанс даже таким рейдам где топы тащат нубов, но выход всегда в руках у младших. Что-то из наших скилов должно сыграть в плюс группе. Именно это хотели знать Варяг и Бескун. Потому отозвали каждого в сторону, на собеседование не желая открывать способности других остальным. Это было сродни посещению хирурга или гинеколога. Интимом тут и не пахло, но давать информацию о себе сторонним лицам сродни этому. Потому Варяг как мудрый лидер делал этот процесс индивидуальным для каждого. Он и Бес просто обязаны знать тонкости личной игры каждого.

– Уровень класс основные статьи. – Хмуро спросил Варяг, когда очередь дошла до меня.

– Маг воздуха, с уклоном в рогу.

– Двойник. – Поморщился воин. – Плохо.

– Не согласен. – Перебил кланлида Бескун. – Тут все от нюансов зависит.

Варяг, недолго думая, отвесил магу подзатыльник, да такой, что того сбило с ног.

– Сам знаю. – Выдал воин. – Не перебивай старших.



Вот сученок! А ведь красиво играют. Сумчег своей тушей прикрыл Дримку, а та выско- чила в реал. Я это сразу понял потому, как сам прятал свое положение в игре. Она вернулась буквально через четверть часа, но сам Варяг тут же просветлел лицом. А такие люди без инфы не балдеют. Значит получил полное досье на меня и всех нас. Теперь обыгрывает данные.

– Я слушаю. – Закончил эскападу с магом варяг.

– Семьдесят седьмой, как и сам видишь. Стандартный набор боевых заклинаний плюс не прокачанное ускорение первого ранга и такая же серая тень.

Бескун сидящий на заднице с обиженным видом удивлённо присвистнул. Варяг тоже недоверчиво хмыкнул.

– А что это за интересный плащик у тебя за спиной. Точнее его точные параметры. Что такое аура Гнева я знаю.

– Точных параметров как таковых у ауры нет. Все от моего личного душевного состояния зависит.

– А что это за фиолетовые искры? Это же магия хаоса. Она светлым не даётся. – Не поднимаясь с пола, спросил Бескун.

– Подарок за победу на Арене Хаоса. – Пожал плечами я. – Временное усиление.

Делать тайну из этого я даже не думал. Через месяц все равно исчезнет.

– И что даёт?

– Тридцатипроцентный шанс, что травма нанесённая мной станет неизлечимой в течении месяца.

– Грибной за такой скил убить готов и почку свою продать. Правую. – Хихикнул маг поглядывая на того рогу, что прикрыл меня от гончей. Сейчас он под посмертным дебафом сидел в стороне и что-то обсуждал с Румпелем. Может и правда торговался за почку? С гнома станется. – Он у нас специалист по выносу самых опасных магов врага. Ему бы такой скил. Мы бы всех опасных оппонентов ещё до арены выбивали бы.

– Бес, иди-ка сюда. – Поманил пальцем мага кланлид.

Голос его стал ласковым даже елейным, но Бескун изменился в лице и, кувыркнувшись через голову, отпрыгнул назад.

– Варяг, ты чего?! – Насторожено проговорил маг, косясь по сторонам в поисках путей отступления. Похоже, гончие смерти его пугали меньше, чем ласковый Варяг.

– Я тебе сейчас выпишу рецепт на таблетки от жадности. Получишь их у Румпеля. У него они точно есть. Заодно и от болтливости излечу. – Все тем же тоном ответил воин.

– У Румпеля в космосе вакуум не выпросишь. Пусть лучше сам свои таблетки жрёт. Мне и так хорошо. – Скривился маг, но подходить ближе не собирався.

– Если тема с выбиванием соперников до арены проскочит в сюжете, ты у меня с этой арены вылезать не будешь. И я лично прослежу, чтобы на бой с Немым ты попадал регулярно. – Жёстко отрезал Варяг, в мгновение ока изменившись. Вместо ласкового папочки появился железный лидер со сталью в голосе.

Маг тяжело вздохнул и понурился. Ещё раз печально взглянул на беснующихся рядом гончих и поплёлся к нам. Похоже, теперь они его совсем не пугали.

– Заряжай! – Распорядился Варяг. – Твой косяк, тебе и отвечать.

Мне стоило больших усилий не заржать в голос, когда маг, мелькнув ногами в воздухе, отлетел метров на пять от удара в ладони, приставленные ко лбу.

– Чего лыбишься? – Рыкнул на меня Варяг. – Это мой друг и соратник. Если ты меня подведёшь, сам догадайся, что я с тобой сделаю!

– Не подведу, вше благородие! – Рывкнул я, вытянувшись во фрунт.

– Ты этого ждёшь? – Сразу же расслабился я. – Я тебе не мальчик для битья и давно не рядовой дух.

Минуты две мы бодались взглядами с Варягом, но тут он расслабился и улыбнулся.

– Бес, хватит изображать убитого. Нехрен валяться на полу. Пора работать. – Крикнул кланлид Орлов магу.

– У меня контузия на полчаса. Так быстрее проходит. Так что или пусть Дримка меня лечит и любит, или я сегодня на больничном. – Маг поднял голову и ответил каким-то пьяным голосом.

– Тебе ещё таблеток выписать? Или пилюль? – Хмыкнул Варяг.

– Варяг, ты вроде хороший человек, но иногда хочется тебе под машину взрывчатку засунуть и посмотреть как ты летишь в разные стороны. – Буркнул маг, пытаясь подняться. Видимо у него действительно прошёл дебаф, потому как делал он это очень неуклюже.

– Так в чем проблема? Почему я ещё жив?

– У мен взрывчатки нет. Подозреваю, что у Румпеля есть. И есть желание тебя убить. Но жадность не даёт израсходовать боезапас. Потому ты ещё коптишь небо. – Развёл руками маг.

– Арториус есть ещё что-то, что мы должны знать? Сам понимаешь, в таком деле тайны только мешают. – Варяг кивнул на двухсотую гончую, которая в очередной раз бросилась на барьер и, взорвавшись дымкой, появилась в другом месте, чтобы снова набрать разгон для атаки.

У меня конечно же были ещё божественные заклинания, которые я получал в награду за части квеста Наследника, но светить я их не хотел. Да на серой территории вне влияния игровых богов они отключились, так что роли не играли.

– Вроде все... – И тут я завис, наткнувшись взглядом на «сосуд сущностей».

– Что? – Спросил меня маг, но я его проигнорировал.

Когда Похвист мне дал это заклинание и элементарей, я не сильно вникал в его возможности, рассудив, что это блажь божка. Слишком хорошее заклинание, чтобы быть правдой. Теперь же обнаружил, что оно не божественное, а вполне себе стихийное. Все описания в игре имели три уровня и, прочитав первый, я про него забыл, а теперь полез глубже.

В итоге узнал, что могу поглощать эфирные и бестелесные сущности, которые потом могут стать временными питомцами, живущие от моей маны. В основном это касалось элементарей и желательно моей родной стихии, но мог поглощать и других. Их даже не нужно убивать. Просто активируешь умение и... а вот дальше все куда хуже.

Корпорация снова применила свой любимый ход с болью. Для захвата сущности другой стихии и высокого уровня требовалось выдержать боль пока идёт само поглощение. Чем выше уровень существа, тем больше нужно времени и тем тяжелее ощущения и если хоть на процент сбросить боль с сотни начав процесс – мгновенно погибаешь. Если подарок Похвиста из элементарей меня усиливал, то другие стихии и школы магии наоборот штрафуют почти все навыки. К тому же каждая чужеродная сущность будет пожирать мою жизнь, ману и бодрость. Ну и на десерт эти же сущности будут словно больной зуб, так что долго с ними не побегаешь. В итоге чит превращался в мечту мазохиста. Оттого в игре так мало имбовых персонажей, но они все же есть.

## **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.